

# Conspiration au KGB

## Chapitre 1 – L'affaire s'annonçait sordide

### Introduction

Bienvenue camarade Maksim Mikhailovitch Rukov ! Vous voilà un officier soviétique du célèbre KGB, et vous allez bientôt être embarqué dans une sordide affaire... Tout commence par le meurtre d'un ancien agent dont le corps a été repêché dans le fleuve de la Volga... Au cours de votre enquête, votre piste vous mènera à plusieurs réseaux de criminels. Vous allez découvrir les horribles crimes auxquels cet assassinat est lié, et peut-être lèverez-vous le voile sur un terrible complot qui menace votre nation...

### Un mot sur ce Livre-Aventure

« Conspiration au KGB » est ma première aventure conçue avec ADVELH 2000. C'est une adaptation du jeu vidéo « KGB » (aussi connu sous le nom de « Conspiracy » pour sa version CD), publié par Cryo en 1992. Je ne revendique donc aucunement l'écriture de l'intrigue. Les concepteurs du jeu vidéo en sont les véritables auteurs. Je ne me considère que comme l'auteur de l'adaptation. J'ai écrit certains textes originaux pour les besoins du jeu, et apporté ma propre interprétation à la mise en scène des événements, mais de nombreux textes et dialogues ont été repris tels quels. Il n'y a aucune intention de vol ou de plagiat de ma part - je souhaite juste me faire plaisir en « déclinant » sur un nouveau support un jeu que je trouve fantastique.

Ce Livre-Aventure n'est PAS un produit de Cryo Interactive Entertainment ou de Virgin Entertainment. C'est une œuvre de fan, publiée sans aucune autorisation et sans aucune intention de profit. KGB/Conspiracy appartient uniquement à ses auteurs et ayants-droits.

### Le mot de Rukov

« Maksim Mikhailovitch Rukov est mon vrai nom, mais j'en utilise d'autres. Je me suis fait pas mal d'ennemis ces dernières années... Je suis un officier de renseignements. Un agent secret si vous préférez. L'aventure que vous allez vivre est basée sur une série d'incidents qui s'est déroulée en août 1991, quelques jours avant le Putsch de Moscou. Comme vous le savez, le Putsch a raté. J'aime à penser que j'y suis pour quelque chose. »

-extrait de l'introduction de Conspiracy.

### L'Histoire jusqu'à présent

L'action de « Conspiration au KGB » a lieu en Russie, au cours du mois d'août 1991, dans les derniers jours de l'URSS. Contrairement à un jeu qui se déroule dans un univers fictif, on pourrait se passer de décrire la situation du monde au début de l'histoire. Ici, le jeu a lieu dans le monde que nous connaissons, et si vous ignorez tout de la Russie, ou de ce qui se passait en 1991 en URSS, vous pourrez trouver des sources abondantes d'informations dans les livres et articles d'Histoire ou de Géographie... Il semble bon, pourtant, de rappeler quelques faits, histoire de se mettre dans l'ambiance.

Le manuel du jeu « Conspiracy » proposait 6 pages sur l'historique et les pratiques du KGB et des organismes qui l'ont précédé, et 6 pages sur la carrière politique de Gorbatchev !

Elles ne seront pas reprises ici, mais des informations complémentaires ont été disséminées dans le jeu pour aider le joueur qui souhaiterait mieux comprendre les détails du contexte.

### **La Guerre Froide**

À la fin de la Seconde Guerre Mondiale, la tension et l'hostilité montent très vite entre le bloc soviétique et le bloc occidental, opposés par leur système économique et leur modèle idéologique. Le bloc occidental est essentiellement capitaliste et démocratique, les États-Unis défendant en particulier la liberté d'entreprise et un gouvernement peu puissant. Le bloc soviétique, issu de la révolution bolchévique russe de 1917, défend le communisme, une organisation économique centralisée par la bureaucratie d'État, où le seul parti politique, le Parti Communiste, dispose des pleins pouvoirs, et contrôle la population via la police secrète... Les deux blocs sont donc irréconciliables, mais évitent de s'affronter directement. C'est la Guerre Froide.

Si les crimes de Staline (purges d'ennemis politiques, nettoyage ethnique) sont dénoncés par Krouchtchev dès 1956, l'hostilité entre les deux blocs fait peser la menace d'une troisième guerre mondiale voire de la destruction mutuelle par les armes nucléaires. On se fera uniquement la guerre par pays interposés (guerre du Vietnam, guerre d'Afghanistan...), et par jeux d'espion (sabotages, vols de technologie), mais les différentes crises (crise des missiles de Cuba - 1962) ont fait vivre dans l'angoisse toute une génération.

### **Gorbatchev et la fin de l'Union Soviétique**

Mikhaïl Gorbatchev devient le Secrétaire Général du Parti Communiste de l'Union Soviétique en 1985, ce qui le place de fait à la tête de l'URSS. Il lancera une série de réformes : la *glasnost* (transparence) et la *perestroïka* (restructuration), qui vont dans le sens de la démocratie : suppression de la censure, plus grande liberté de parole, et surtout, fin de la dictature du parti unique. Gorbatchev recherche la réduction de l'armement, réduit les forces armées en Europe de l'Est, et retire les troupes soviétiques de l'Afghanistan.

Le 9 novembre 1989, c'est la Chute du Mur de Berlin sous la pression de la population allemande, symbole très fort de la fin de la Guerre Froide. L'Allemagne sera réunifiée l'année suivante. C'est la fin du « rideau de fer », la frontière militarisée qui séparait l'Est et l'Ouest.

En 1991, quand le jeu commence, les régimes soviétiques d'Europe de l'Est se sont tous effondrés les uns après les autres, soit par la révolution pacifique (Hongrie, Bulgarie, Tchécoslovaquie), soit par la violence (Roumanie). Les États Baltes ont déclaré leur indépendance malgré une tentative d'invasion militaire des forces soviétiques, qui se sont retirées sous la pression populaire et internationale.

### **La situation en Russie en aout 1991**

Mikhaïl Gorbatchev est toujours le Président de l'Union Soviétique (depuis la fin du parti unique en 1990). Il est très impopulaire, beaucoup lui reprochant la crise économique en Russie et la montée de la criminalité. Les conservateurs du Parti le considèrent comme le fossoyeur du régime soviétique, tandis que les libéraux comme Boris Eltsine jugent ses réformes encore insuffisantes.

## **Le KGB et le GRU**

Le *Komitet Gossoudarstvennoï Beopasnosti* (Comité pour la Sécurité de l'État) était le célèbre service de renseignement de l'Union Soviétique. Les renseignements soviétiques ont eu de nombreuses moutures de 1917 à 1991 (la Tcheka, l'OGPU, le NKVD, le NKGB...), qui ont globalement tenu les mêmes rôles : l'espionnage des pays étrangers, le contre-espionnage et la sécurité du territoire, la police secrète visant à traquer les ennemis politiques... Sans oublier que les différentes organisations s'espionnaient entre elles. Ces

services secrets ont été responsables de la mort de milliers de personnes considérées comme des opposants ou des « ennemis du peuple ». Le KGB contrôlait toutes les autres organisations, sans être lui-même contrôlé par aucune, et ne répondait qu'aux ordres du parti unique. En l'absence de toute inspection, les dignitaires du KGB pouvaient donc s'adonner à la corruption sans risque de représailles - si ce n'est les règlements de compte internes.

Le principal rival du KGB était le GRU, le *Glavnoyé Razvédyvatel'noyé Upravléniyé* (Direction Générale des Renseignements de l'État-major des forces armées), le service du renseignement militaire - chargé par exemple du renseignement sur la position et la composition des forces adverses ou des opérations commando derrière les lignes ennemies. Le KGB était une institution civile alors que le GRU était une institution militaire. Le GRU était bien entendu surveillé par le KGB... Le GRU était aussi moins versé dans les intrigues politiques que le KGB, mais avait parfois des méthodes encore plus brutales ! Le GRU est beaucoup moins connu du grand public que le KGB, sauf pour ce qui est de ses unités d'élite, les célèbres Spetsnaz. Les Spetsnaz étaient les forces spéciales militaires, comprenant des nageurs de combat et des commando aéroportés. Ils pratiquaient le Sambo, un art martial russe d'autodéfense particulièrement efficace.

## **Votre personnage : Maksim Mikhail Rukov**

Vous êtes le Capitaine Maksim Rukov, jeune officier russe de 25 ans. Vous êtes né le 12 janvier 1966 à Sverdlovsk en Russie. Le 23 Mai 1983, alors que vous aviez 17 ans, vos parents ont été tués à Douchanbé, au Tadjikistan. Votre père, le Colonel Mikhail Rukov, s'y trouvait en service actif, avec son frère Vanya. Présent avec vos parents dans la voiture où avait été posé l'engin explosif, votre oncle n'a survécu que pour être condamné à vivre en chaise roulante pour le reste de sa vie. Un terroriste afghan a été par la suite exécuté pour avoir commis l'attentat.

En 1988, vous êtes entré au GRU et avez été entraîné comme Spetsnaz. Pendant plusieurs années, vous avez servi votre pays au sein d'une unité de commando aéroportée, et avez participé à plusieurs opérations « derrière les lignes ». Vous êtes un patriote. Vous êtes fier de la Russie et aimez le peuple russe. Vous êtes prêt à combattre pour les protéger. Vous êtes aussi un idéaliste : vous êtes convaincu que, dans l'ensemble, les responsables soviétiques, même les plus bornés, souhaitent sincèrement le plus grand bien de la nation, et l'idée que certaines personnes d'autorité soient corrompus vous révolte. Vous croyez à la réussite de la démocratie, à la liberté de votre peuple et vous rêvez à de meilleurs jours pour la Russie. C'est ce que votre père appelait votre « enthousiasme naïf ».

Le 10 août 1991, vous êtes subitement transféré, sans aucune explication, au « Département P » du KGB, à Moscou, où vous êtes promu au rang de Capitaine. Vous voilà donc devenu un officier du KGB, au sein d'un département chargé de traquer la corruption dans les services d'État. C'est là que votre aventure commence...

## **Le début de l'affaire : la mort de Golitsin**

Mardi 13 août 1991, rue Octobre Rouge, Moscou.

La porte est fermée à clé. Mais ce n'est pas ce détail qui va arrêter un professionnel. La main plonge dans le grand imperméable et sort un outil en métal rigide, long, plat et fin. Elle l'introduit dans la serrure au centre de la poignée. Après quelques essais infructueux, le verrou cède enfin. L'opération n'a pris que quelques secondes, et en plus, a eu lieu dans la discrétion la plus totale : aucun son n'a été émis.

Le détective privé est là, il travaille. À quoi ? Pas d'importance. Il tape sur son clavier des notes qu'il faudra détruire plus tard. Il est tellement absorbé, pas de risque qu'il

remarque l'individu en imper, adossé contre le mur derrière lui, qui visse un silencieux sur son arme. Pourtant, il se doutait de ce qu'il risquait. À côté de la main du privé, à peine à quelques centimètres de ses doigts qui dansent sur les touches, un petit revolver noir est posé. Une arme américaine. Mais pourtant l'homme n'a pas été assez prudent...

Derrière ses lunettes noires, l'homme pousse un discret soupir, bien que les traits de son visage reste stoïques. Puis en un seul mouvement, il se décolle du mur, se retourne vers le privé, et brandit son arme. Le coup part. La nuque du privé éclate. Le sang et les fragments d'os tombent tout doucement. La tête oscille sur le côté, et s'effondre sur le clavier, la bouche ouverte.

Une vingtaine de minutes plus tard, le corps sans vie de Pyotr Golitsin a déjà été jeté dans la Volga...

## **Comment jouer ?**

### **Le principe**

Les habitués des Livres-Aventures n'auront aucun problème pour jouer à « Conspiration au KGB ». Il suffit de commencer à lire au **1**, puis à chaque fin de paragraphe, de vous rendre au numéro qui correspond à ce que vous choisissez de faire pour continuer l'aventure.

### **Les combats**

Contrairement à la plupart des Livres-Aventures, il n'y a aucun système de combat nécessitant des caractéristiques chiffrées (comme des « points d'Endurance »). Les combats sont déjà déterminés selon l'adversaire et la situation : pour l'emporter, il vous suffira de bien vous connaître. Petit indice : vous êtes un Spetsnaz très bien entraîné, ce qui vous donne l'avantage au corps-à-corps contre tout individu isolé, même s'il est plus costaud que vous... à moins qu'il ne soit lui-même un militaire entraîné ! Par contre, vous n'êtes qu'un homme normal, et non pas un super-héros : contre plusieurs adversaires à la fois, vos chances sont très minces. Quant aux blessures que vous pourrez recevoir, elles seront soit suffisamment légères pour ne pas entraver votre mission, soit assez graves pour vous mettre hors-circuit pour de bon, ce qui signifierait la fin de l'aventure.

### **L'inventaire**

Au cours de votre aventure, vous trouverez des objets, ou des sommes d'argent, qu'il vous sera possible d'emporter. Il vous suffit de prendre une feuille de papier et de noter ce que vous possédez.

### **Les notes**

Il vous est fortement conseillé de prendre des notes au cours de votre enquête. L'intrigue est un peu complexe, et même si elle est beaucoup plus commentée, voire « pré-mâchée », dans cette version Livre-Aventure que dans le jeu d'origine, cela pourrait vous aider de tenir à jour un organigramme des personnes et groupes impliqués dans l'affaire. N'oubliez pas d'écrire tous les mots de passe, les rendez-vous et les indices que vous pourriez recevoir.

# 1

## Chapitre 1 : l'affaire s'annonçait sordide

Vous arrivez au « Département P » de la direction du KGB de Moscou le mercredi 14 août 1991. Vous n'avez jamais rien demandé personnellement, tout à fait satisfait que vous étiez jusque là de servir votre patrie au GRU... et du jour au lendemain, voilà que vous avez été transféré au renseignement civil. Vous, un soldat d'élite Spetsnaz, un casse-cou des opérations aéroportées. Qui vous a fait un coup pareil ? En tout cas, soit il a un sens de l'humour très étrange, soit il doit vraiment vous en vouloir.

Le bureau dans lequel on vous a dirigé - votre bureau - est un bureau rigoureusement standard, composé de trois bureaux en contreplaqué, tous équipés d'un poste de téléphone et d'une machine à écrire. Votre collègue, le Capitaine Belov, termine de taper un rapport.

« Tu termines un rapport sur une mission qui a parfaitement abouti, camarade ? lui demandez-vous.

- Ça ne te regarde pas, camarade. »

Certes. Le secret, toujours le secret.

Il est presque 16 heures, et il vous faut tuer le temps en attendant les ordres de votre nouveau supérieur direct. Incapable de rester en place sur votre chaise, vous commencez à observer les lieux.

Sur le mur du fond, la photo réglementaire du Président Vladimir Ilitch Lénine. Juste à côté, la carte réglementaire de l'Union Soviétique. Sur une chaise, un exemplaire de la Constitution Soviétique, et un ouvrage universitaire intitulé « Pourquoi notre constitution est la meilleure ». Sur une commode, tout ce que vous n'avez jamais voulu savoir, sans jamais oser le demander, sur le règlement intérieur, consigné très succinctement dans de gros, lourds et nombreux opus. Des dossiers. Plein de dossiers. Beaucoup de papier pour pas grand chose. Les autorités civiles, quoi... La paperasse ! En tout cas, l'activité ici a l'air tout à fait simple et relaxante, si vous en jugez par le nombre impressionnant de mégots de cigarettes éparpillés sur le sol autour du bureau de Belov.

« Superbe bureau en tout cas ! ironisez-vous.

- Il est scientifiquement adapté aux besoins significatifs, camarade. »

Ce cher Belov aurait-il le sens de l'humour, finalement ? Ou est-il seulement dépourvu de jugement ? À vous, cet immense bureau ne semble adapté à rien, si ce n'est qu'il dispose d'assez de place pour entreposer de façon désordonnée et inefficace un monceau de papiers inutiles.

Si vous êtes curieux, et désireux de mieux cerner la personnalité de votre collègue, vous pouvez décider d'entamer une conversation plus poussée avec lui. Rendez-vous alors au **144**.

Si, trop impatient, vous décidez de ne pas rester dans ce bureau à ne rien faire, et sortez faire un tour dans le Département P, allez au **310**.

Mais si vous trouvez plus sage de tâcher de patienter assis à votre bureau, vous pouvez relire le dossier du Département P vous concernant, que le Colonel Galushkin (ou Galouchkine), le chef de département, vous a gracieusement fourni. Allez au **678**.

## 2

Vous êtes sur lui avant qu'il ne sache ce qu'il se passe ! Verto est très costaud et très rapide, et apparemment, très bien entraîné. En face à face, vous ne feriez sans doute pas le poids... Heureusement, grâce à l'élément de surprise, vous arrivez à lui asséner un bon coup sur la tête. Il s'effondre sur le sol. Vous vous penchez sur lui. Il n'est pas mort ! Quand il se réveillera, il aura un mal de tête du tonnerre.

Si vous le traînez jusqu'à la cellule, rendez-vous au **627**.  
Si vous le fouillez, rendez-vous au **579**.

## 3

Il était armé d'un pistolet automatique, avec un silencieux vissé sur le canon. Dans la poche intérieure de sa veste, vous trouvez une photo polaroïde et un étrange papier bleu. La photo vous montre, assis dans la cellule. Il manque juste la deuxième. Quant au papier bleu, c'est un petit rectangle parfaitement vierge. Il est curieux que Verto voulait conserver si précieusement contre lui un papier où il n'y a rien d'écrit...

Si vous voulez prendre un ou plusieurs de ses objets, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire. Sinon, vous les laissez à leur place.

Avant d'être pris, vous aviez fouillé uniquement le studio. Cette fois, vous allez commencer par fouiller Rita, puis le séjour où vous avez affronté Verto. La gamine n'a rien sur elle. Sur la commode du séjour, il y a trois placards et trois tiroirs. Rapidement, vous les ouvrez un à un. Rien de spécial dans la plupart des placards... Juste ce que vous imagineriez dans le placard d'un séjour : de la vaisselle, quelques bibelots... Finalement, dans le dernier placard, vous retrouvez tous les objets qui vous ont été confisqués, y compris les rossignols et les photos en noir et blanc de l'attentat qui a tué vos parents. (Vous retrouvez tout votre inventaire, et pouvez effacer les parenthèses).

Vous découvrez également un objet qui n'est pas à vous : un passeport américain avec la photo de votre compagnon d'infortune. Il était donc bien vraiment américain... Le nom présenté est « Nathaniel Greenberg ». Il a 35 ans et sa profession est journaliste. Mais bien sûr... Journaliste... Il vous a clairement donné l'impression de quelqu'un d'entraîné. Votre petit doigt vous dit qu'il s'agit probablement d'un agent secret, lui aussi.

Dans l'un des tiroirs, vous trouvez quelque chose d'autre d'intéressant : des photos. Vous feuillotez le petit tas... Il s'agit de photos polaroïdes. La plupart montre des soldats soviétiques posant ensemble. Vous avez déjà vu ce genre de décor sur des photos de votre père et de votre oncle, vous pensez donc que ces photos ont dû être prises en Afghanistan. Certaines représentent des hommes du KGB.

Dans le dernier tiroir, vous trouvez un morceau de papier blanc. C'est le jumeau du mystérieux papier bleu, mais de couleur blanche. Il semble avoir été plié pour le conserver précieusement. S'il y a quelque chose à voir, vous ne pouvez pas le voir. Si vous décidez de l'emporter, n'oubliez pas de noter « papier blanc » dans votre inventaire. Sinon, vous le remettez à sa place exacte.

Il est inutile d'aller fouiller la cellule. Si vous voulez continuer à fouiller, il vous faut donc retourner au studio.

Si c'est ce que vous faites, rendez-vous au **938**.

- 899.** Si vous quittez l'appartement en emportant les mystérieux papiers, rendez-vous au **139.**
- Si vous quittez l'appartement en laissant les papiers à leur place, rendez-vous au **139.**

## 4

Vous commencez à l'interroger.

- Si vous lui demandez ce qu'il pense de sujets d'actualités, rendez-vous au **89.**
- 650.** Si vous l'interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **650.**
- Si vous lui parlez de Lefortovo, rendez-vous au **424.**

## 5

« Avant d'aller plus loin, j'ai bien peur d'avoir reçu des rapports négatifs concernant ton attitude. Voyons voir... une enquête illicite sur tes supérieurs, une possible obsession sexuelle, des plaintes sans fondements, une mise en doute de la correction de tes supérieurs, un goût excessif pour les idées de l'Ouest, une attitude conservatrice rétrograde, une tendance à nier des faits historiques reconnus, une attitude de playboy inconsidéré, et un manque de considération pour la production du secteur agricole ! Une évaluation consternante, Rukov ! Celui qui t'a pistonné pour te faire entrer au KGB a oublié de te rappeler que ce privilège entraîne des responsabilités ! Tâche de t'en souvenir dans le futur...

Sur ce camarade, le Camarade Colonel Galushkin t'attend dans son bureau maintenant. Tu peux sortir. »

Vous sortez du bureau du Major Vovlov.

Les vexations de Vovlov deviennent agaçantes. Et vous retenez ce maudit Belov... Vous avez tout de même découvert le départ d'un trafic de vidéos snuff ! Ce n'est pas rien ! Vous savez maintenant quel genre de trafiquant est Verto, et quel genre de distributeur Golitsin devait prétendre être. Vous n'êtes pourtant pas tellement plus avancé sur la mort de ce dernier. Cependant, le message que vous avez déchiffré devrait vous fournir une piste à suivre.

Avez-vous des cassettes vidéo snuff dans votre inventaire ?  
Si oui, rendez-vous au **1014.** Si non, rendez-vous au **236.**

## 6

Ryoumine ouvre la porte et vous reconnaît.

« J'ai pris note de votre conduite suspecte ! Si vous n'avez rien d'intéressant à dire, alors laissez-moi tranquille s'il vous plaît !

- Ça ne vous dit rien l'île Wrangel ?

- Mon Dieu ! Vous feriez mieux d'entrer. »

Il vous fait passer dans une pièce joliment décorée, tapissée d'un papier peint fleuri et d'une moquette bleue. Les meubles sont élégants bien qu'un peu passésistes. Sur le mur, quelques icônes religieuses sont accrochées. Une petite vieille femme grisonnante, dans une robe rose, se lève en vous voyant arriver et vous regarde avec appréhension.

« Luda, ne t'inquiète pas, je t'en prie. Cet homme est au courant de mon séjour au goulag.

- Oh, Édik ! se lamente-elle. Cette torture n'en finira donc jamais ?

- Nous devons savoir faire face à tout, ma chérie. Maintenant, camarade, pourquoi êtes-vous venu ? »

Si vous dites que vous cherchez des criminels et que vous pensez qu'il peut vous aider, rendez-vous au **430**.

Si vous dites que vous essayez de trouver Hollywood, rendez-vous au **703**.

Si vous lui ordonnez de vous dire s'il sait qui dans l'immeuble n'est pas digne de confiance, rendez-vous au **371**.

## 7

Ils vous sautent dessus ! Poursuivez au **451**.

## 8

Près de la porte, vous voyez un patère où est accroché le vieil « imper » du privé. Au fond de la pièce, une grande armoire en bois à quatre placards, sur laquelle sont posés une série de livres et des classeurs à dossiers. À l'angle de celle-ci, une grande armoire métallique. Le bureau lui-même est un beau petit bureau en bois massif, avec un fauteuil en cuir qui tourne le dossier aux deux grandes armoires. En face du fauteuil, le bois du bureau est rouge sombre, comme si on avait essuyé une grosse tache de sang. C'est vraisemblablement là où a été exécuté Golitsin. Autour de la tache de sang sont encore posés des petites lampes, un poste de téléphone, un agenda vierge, un livre abandonné, un cendrier et une tasse à café. En plus des chaises éparpillées aux quatre coins de la pièce, il y a encore trois autres meubles : un petit placard horizontal sur lequel est posé un poste de transistor, une commode verticale à quatre tiroirs, et une table basse décorée d'un très beau pot de fleurs.



Vous parcourez des yeux les titres des livres perchés sur l'armoire. Ce sont des titres étrangers. Uniquement des manuels sur la réussite dans les affaires. Le camarade Golitsin était très ouvert au capitalisme... ou alors, il se renseignait très bien.

Vous jetez un coup d'œil sur la radio. C'est un modèle soviétique tout à fait banal. Il y a encore des piles dedans. Vous le posez, puis vous retournez au centre de la pièce.

Voulez-vous fouiller les poches de l'imperméable ? Allez au **439**.

Si vous commencez à fouiller les grandes armoires, allez au **564**.

Si vous commencez à fouiller le placard et la commode, allez au **686**.

Si vous fouillez les tiroirs du bureau, allez au **494**.

## 9

Apprenant que vous cherchez des plaisirs plus... « intenses », il vous fait savoir que, quand vous voudrez, vous pouvez vous adresser à lui, car il en a « pour tous les goûts ». Mais pas aujourd'hui.

« Reviens demain, et on en reparlera. »

Si vous l'interrogez finalement sur le Club du Progrès Enthousiaste, allez au **349**.

Si vous mettez fin à cette conversation, allez au **301**.

## 10

Vous passez la double-porte rectangulaire somptueusement gravée. L'odeur de chou se répand dans ce grand hall d'une banalité déprimante. Il y a quatre portes, deux de chaque côté, numérotées sans surprise de 1 à 4. Au fond à gauche, une cinquième porte mène aux toilettes. À sa droite, vous trouvez l'escalier en colimaçon qui mène à l'étage. Juste à côté, sur le mur, il y a une plaque de cuivre gravée où on peut lire : « Complexe d'habitation du Brillant Avenir. Pour tous renseignements : Responsable, appartement 7, en haut ». Vous montez.

La pièce que vous découvrez pourrait être l'étage de n'importe quel immeuble d'habitation soviétique. Cette odeur de chou !

Comme au rez-de-de chaussée, la porte des toilettes est sur le même côté que l'escalier. Il y a deux portes sur votre gauche, et trois portes sur votre droite. Les portes sont numérotées de 5 à 8, sauf la troisième porte de droite qui a une plaque inscrite « Réservé aux membres ». Il s'agit certainement du Club du Progrès Enthousiaste, puisque Galushkin vous a confirmé qu'il était à cette adresse.

Si vous pensez que prendre des informations auprès du responsable vous paraît une bonne idée pour commencer votre enquête sur les habitants de l'immeuble, rendez-vous au **929**.

Si vous préférez vous rendre au bar, sur la face opposée de l'immeuble, dans l'espoir qu'un truand vous recommande comme membre, rendez-vous au **146**.

## 11

« Et qui est-ce que tu cherchais ? »

Elle semble vraiment vouloir tout savoir sur vous.

Si vous lui racontez toute la vérité, rendez-vous au **887**.

Si vous préférez arrêter de répondre, rendez-vous au **826**.

## 12

Avez-vous noté un de ces mots de passe ?

Béret (allez au **970**) - Bonnet (allez au **819**) - Chapeau (allez au **59**) - Casquette (allez au **339**) - Képi (allez au **955**) - Toque (allez au **546**).

Un mot de passe qui n'est pas dans cette liste (allez au **253**).

## 13

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un.

D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.

- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »

Sur les Belousov, de l'appartement 5 :

« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.  
- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »

Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :

« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.

- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »

Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.

« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande...

- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »

Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.

« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.

- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Il vous manque des informations sur les appartements 2 et 4...

Si vous leur demandez s'il n'y a personne d'étrange dans l'immeuble, rendez-vous au

**123.**

Si vous prétendez mener une enquête sur une organisation criminelle dans le quartier, rendez-vous au **502.**

Si vous dites que vous cherchez un homme appelé « Hollywood », rendez-vous au

**1012.**

## 14

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer avec feu le camarade Golitsin. Le KGB semble aimer tuer ses anciens employés ! Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **334**.

## 15

Les deux gorilles vous bloquent tout de suite la route, l'air menaçant. Depuis le comptoir, Valéri vous prévient :

« Ce bureau est privé. Pour sortir, vous devez passer par la porte de derrière. »

Si vous allez voir ce que le jeune homme qui vous a fait signe vous veut, rendez-vous au **427**.

Si vous tentez de parler au punk, rendez-vous au **435**.

Si vous allez interroger Valéri sur son club, rendez-vous au **283**.

## 16

« Tu n'as pas pu aller chez Sacha ? C'est bien. À demain. »

Il disparaît sans aucune explication. Vous devez maintenant retourner au « Complexe du Brillant Avenir » et monter à l'appartement 6. Poursuivez au **231**.

## 17

Rendez-vous immédiatement au **941**.

## 18

« Si tu cherches un homme, tu es dans le mauvais appartement.

- Non, Klara, il veut dire : dans l'immeuble.

- Oh... »

Les filles disent connaître tout le monde dans l'immeuble. Mais personne qui s'appelle Hollywood, ou qui a ce surnom.

« Ce n'est pas vraiment un nom de toute façon, fait Klara.

- Ça fait... aventurier ! J'aimerais bien connaître quelqu'un qui s'appelle vraiment comme ça ! »

Vous dites que c'est le genre d'individu qui pourrait appartenir à une sorte de mafia. Elles vous conseillent de vous introduire en cachette dans le club.

Si vous leur posez des questions sur leurs voisins, rendez-vous au **150**.

Si vous demandez si elles n'ont rien remarqué d'étrange dans l'immeuble, rendez-vous au **795**.

Si vous expliquez que vous menez une enquête sur un groupe mafieux qui habite l'immeuble, rendez-vous au **211**.

## 19

« Pyotr mort ! s'exclame-t-elle sous le choc. Quoi... Comment est-ce arrivé ?

- Je t'en prie, camarade, ne te paie pas ma tête ! »

Elle vous supplie de croire qu'elle ne sait rien du tout au sujet de sa mort. Elle prétend qu'elle ne savait même pas qu'il était mort.

« On a découvert son cadavre qui flottait dans le fleuve de la Volga.

- A-t-il été assassiné, camarade ?

- Qu'est ce qui te fait penser qu'il a été assassiné ? lui demandez-vous d'un air méfiant.

- Si vous et la milice êtes ici... »

Vous ne pensez pas pouvoir lui en tirer plus.

« Tu peux t'en aller, lui annoncez-vous. Mais souviens-toi, camarade, que tu restes une suspecte ! »

Malgré son air effrayé, elle insiste pour demander une dernière chose.

« S'il vous plait, camarade, vous devriez avoir ceci. Pyotr l'a laissé dans ma boîte à lettres. »

Elle vous tend une microcassette audio. Elle était certainement inquiète que si elle partait sans vous l'avoir remise, vous la soupçonniez d'autant plus d'avoir quelque chose à se reprocher.

« Au revoir, camarade. », vous salue-t-elle d'un air soumis.

Elle sort. Aussitôt, vous reprenez le magnétophone à microcassette que vous aviez laissé sur le bureau, et y introduisez la cassette. Rien. Vous vérifiez l'appareil : aucune pile. Sans hésiter, vous prenez les piles du poste à transistor posé sur le placard bas, et les introduisez dans l'appareil. Puis, vous écoutez l'enregistrement qu'a laissé le défunt Golitsin... Poursuivez au **183**.

## 20

Rendez-vous immédiatement au **589**.

## 21

Vous arrivez au Département P à 18 h 05. Vous êtes légèrement en retard. Le Major Vovlov sort de son bureau, et vous trouve dans le hall.

« Ah ! Rukov ! Dans mon bureau. »

Vous le suivez.

« Je t'écoute. », dit-il simplement une fois assis.

« Vos ordres ont été exécutés parfaitement, Camarade Major.

- Bien entendu ! Rien de particulier à signaler, j'espère ?

- J'ai interrogé la sœur de Golitsin.

- Et ?

- Elle m'a remis une microcassette que Golitsin avait laissée dans sa boîte aux lettres.

- Donne-la moi ! »

Vous lui tendez la cassette. Vovlov prend un petit magnétophone dans son bureau et passe l'enregistrement. Vous ne pouvez rien entendre puisqu'il écoute avec un casque ! D'un air glacial, il vous examine sous toutes les coutures, puis range l'équipement dans son tiroir. Il reprend :

« As-tu écouté cette cassette ?

- Cela semblait judicieux...

- Naturellement. À l'avenir, cependant, évite ce genre d'initiatives personnelles sans autorisation ! Autant que je m'en souviens, tes ordres n'incluaient pas l'écoute de cassettes ! »

Il a un court silence. Vous continuez à l'écouter docilement. Son attitude vous exaspère, puisque vous vous doutez qu'il vous aurait tout aussi bien reproché d'avoir ignoré un indice capital. Mais vous vous gardez bien de vous exprimer.

Le Major Vovlov décide de vous tester. Il vous demande quel était le nom de code du contact que Golitsin devait rencontrer ce soir. Vous lui répondez...

« Globe Oculaire ». Rendez-vous au **374**.

« Neige Noire ». Rendez-vous au **913**.  
« Hollywood ». Rendez-vous au **867**.  
« Vaisseau Spatial ». Rendez-vous au **630**.  
« Mickey Mouse ». Rendez-vous au **96**.

## 22

Quel numéro est associé à ce mot de passe ?

Deux cent trente six (allez au **186**) - Trois cent quatre-vingt sept (allez au **485**) - Quatre cent huit (allez au **33**) - Quatre cent quarante-huit (allez au **544**) - Six cent vingt-trois (allez au **344**) - Six cent cinquante et un (allez au **329**).

## 23

Vous suivez Valéri jusqu'au bar, où il vous sert un verre. Très bon. Et très certainement obtenu au marché noir. À moins que le Soviet Suprême ait subitement décidé de distribuer de la vodka de luxe aux bars poussiéreux des clubs privés pour anarchistes antisociaux et délinquants. On a vu des choses plus absurdes. Sous Staline.

Mais l'heure n'est pas à faire de l'humour avec vous-même. Vous avez une investigation à mener, et vous êtes enfin en position de passer du temps dans ce fameux Club du Progrès Enthousiaste - et peut-être y dénicherez-vous ce fameux Hollywood, parmi tous les vauriens et trafiquants qui traînent ici. Il est temps de faire un tour d'horizon de la faune locale.

Vos yeux balayaient donc du regard la salle du bar. Derrière le comptoir, il y a Valéri lui-même, bien sûr. Le mur situé du même côté a deux portes, l'une étant manifestement celle des toilettes. Mais la plus à gauche est gardée par deux gorilles. Ils ont l'air peu commode, et sont visiblement très occupés à prendre l'air peu commode. Vous les observez quelques instants... Ce sont deux jumeaux, assez baraqués, et particulièrement laids. Leur crâne est rasé de près, et leur visage est comme tuméfié. Ils portent des blousons de cuir noir, avec de petits insignes métalliques épinglés un peu partout. Leur attitude de caïd et leur expression froide les rendent vraiment patibulaires. La seule différence entre les deux est que celui de droite a un duvet de fourrure brune sur les rabats de son col, alors que le blouson de celui de gauche est intégralement noir. En y réfléchissant, vous pensez que la porte qu'ils semblent surveiller doit conduire vers les bureaux du bar que vous avez visités dans l'obscurité, un peu plus tôt dans la soirée.

Juste derrière vous, à la table la plus proche du comptoir, vous voyez un jeune couple en train de boire. Elle est blonde et élégante, ses cheveux longs ramenés sous son chapeau voilé chic. Elle porte un haut rouge et une jupe courte noire. Lui est brun, avec une veste bleue relativement ordinaire, et il a l'air de s'ennuyer profondément. Ils semblent tous les deux relativement inoffensifs. Contre le mur, près des escaliers ouverts - qui devraient logiquement donner sur ceux du bar de la rue Kursk -, vous voyez les deux truands en blouson noir que vous avez écoutés dans le hall : Lyonka le colosse et Petka le furet. Comme vous, ils ont l'air de passer les clients en revue... Peut-être cherchent-ils quelqu'un

en particulier. Ou bien simplement une victime potentielle pour quel que soit le genre de mauvais coups dont ils ont l'habitude... De l'autre côté de la pièce, près de la fenêtre, un jeune punk est en train de boire un verre. Il a vraiment tout du punk : la crête iroquoise, le piercing à l'oreille, le bracelet à clous et le blouson noir décoré avec des patchs et des rivets. Il faudra que vous lui demandiez où est sa machine à voyager dans le temps, et si les années 70 ne lui manquent pas.

Vous prenez votre verre à la main, et retournez dans l'arrière-salle, celle qui donne sur le palier des appartements et par laquelle vous êtes entré. Vous y retrouvez les quatre personnes que vous vous souvenez avoir aperçues en arrivant. Un jeune couple à la table la plus proche de la porte, un ivrogne complètement affalé sur deux chaises à la fois, et un jeune homme attablé près d'une fenêtre.

Votre regard est un instant attiré par la jeune femme, non pas parce que sa poitrine se sent serrée dans sa chemise bleue, ou parce que sa jupe courte dévoile des jambes assez appétissantes... mais parce qu'elle s'est levée. Le couple est en train de partir... Voilà qui réduit le nombre de personnes à qui vous pouvez extraire des informations. Vous jetez un œil sur l'ivrogne... Rien à en tirer non plus, il se contente d'insulter tous ceux qui l'approchent, ou de marmonner sans arrêt des choses qui n'ont pas vraiment de sens. Il reste juste le jeune homme, et ceux de l'autre pièce. Le jeune homme a lui aussi un style un peu « punk », mais moins poussé. Il n'a pas l'air agressif. À l'air qu'il a de vous évaluer, vous pensez qu'il recherche « la bonne personne ». C'est sans doute un trafiquant.

Il vous fait signe. Qu'allez-vous faire ?

Si vous vous asseyez près du jeune homme pour voir ce qu'il vous veut, rendez-vous au **427**.

Si vous tentez de parler au punk de caricature, rendez-vous au **435**.

Si vous allez interroger Valéri sur son club, rendez-vous au **283**.

Si vous tentez de passer par la porte gardée par les deux jumeaux, rendez-vous au **15**.

Si vous essayez de saluer les deux jumeaux, rendez-vous au **854**.

## 24

Rendez-vous immédiatement au **440**.

## 25

(Vous pouvez effacer le mot de passe pêche de vos notes. Remplacez le par le mot de passe BAA.)

Votre petite conversation avec l'Américain est soudain interrompue par des cris de l'autre côté de la porte. C'est la voix de Verto.

« Fais donc ce que je te dis, mère ! Va avec les jumeaux chez Andryoucha pour la nuit. Oleg et Gleb, soyez ici à 8 h ! J'aurai besoin de vous... Roméo doit aller se préparer pour le voyage. Moi, je vais rester ici avec Rita. On se revoit demain ! »



Vous entendez les cris de protestation d'une vieille femme qu'on emmène sans son avis mais sans violence. Puis les voix baissent, et vous n'entendez plus rien.

Si vous collez votre oreille à la porte, rendez-vous au **366**.

Si vous interrogez l'Américain avant de continuer à inspecter la pièce, rendez-vous au **132**.

Si vous inspectez la pièce à la recherche de quelque chose pour vous aider, rendez-vous au **897**.

## 26

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.  
- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.  
- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »  
Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.  
Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **525**.

## 27

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un. D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.

- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »

Sur les Belousov, de l'appartement 5 :

« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.

- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »

Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :

« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.

- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »

Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.

« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande... »

- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »

Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.

« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.

- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Enfin, vous demandez qu'elles vous parlent du « voisin insolite » de l'appartement 2.  
« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !

- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

Il vous manque des informations sur l'appartement 4...

Si vous dites que vous cherchez un homme appelé « Hollywood », rendez-vous au

**746.**

Si vous prenez congé, rendez-vous au **759.**

## 28

« À cette heure-ci ? Revenez demain ! »

Il roule des yeux en signe de dégoût et rentre dans son appartement. Il ne vous ouvrira plus. Poursuivez au **420.**

## 29

Vous ouvrez le tiroir. Il contient plusieurs vidéocassettes. Probablement les productions de ce studio amateur. Elles sont toutes étiquetées. Mais aucun titre n'a été marqué, seulement des dates, qui couvrent l'année passée avec une certaine régularité. On peut dire qu'ils sont productifs ! Vous n'avez pas le temps de tout regarder avant de filer, bien sûr, mais vous devez pouvoir regarder les premières minutes pour voir de quel genre de film il s'agit. Vous prenez une cassette au hasard et l'introduisez dans le magnétoscope. Vous allumez le téléviseur, réduisez le son et appuyez sur le bouton lecture. Au bout de quelques secondes, une étrange scène apparaît...

Une jeune femme séduisante est assise nue et terrifiée sur une chaise. Ses mains semblent attachées derrière son dos et sa bouche est couverte d'une bande de sparadrap. Deux hommes en uniforme de KGB s'approchent. Ils la violent en la traitant de traître et de « catin à prêtre ». Quand ils ont fini, ils allument des cigarettes et appliquent les bouts incandescents sur ses seins... L'horreur continue avec des mauvais traitements du même genre jusqu'à ce que, finalement, l'un des gardes sorte un couteau à cran d'arrêt qu'il montre à la caméra, et ouvre avec démonstration. Pendant que son collègue tire la tête de la fille en arrière, il lui plonge la lame dans un côté du cou et l'égorge lentement. Elle se tord de douleur et le sang jaillit de la blessure grande ouverte. Peu de temps après, elle a une dernière convulsion, puis son corps devient flasque. Le garde la laisse tomber comme une masse sur le sol, qui est recouvert d'une bâche de plastique transparent éclaboussée de sang. Les deux gardes se tournent vers la caméra et sourient. Vous les reconnaissez. Vous les avez vus au club. Vous rangez la cassette. Vous hésitez entre tout laisser en l'état pour ne pas trahir votre passage, et voler une ou deux cassettes en guise de preuve à charge.

Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste, et qui étaient les gardes du KGB dans la vidéo ! Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **900**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **238**).

## 30

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les

membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer d'autant plus à lui. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **953**.

## 31

Vous expliquez que le message secret semble être le lieu et la date d'un rendez-vous donné à Verto, bien que vous ignoriez par qui. Vous exposez votre plan, en tant qu'agent chargé de la mission, de vous rendre à ce rendez-vous demain, et d'observer ce qu'il se passe. Vous supposez qu'un des membres du gang de la rue Koursk s'y trouvera, et que vous serez alors en mesure de le reconnaître. Vous ne pouvez bien sûr pas être certain, mais vous imaginez qu'il s'agira probablement de Roméo, puisque vous avez entendu qu'il devait faire un « voyage ». Qui que soit celui d'entre eux qui se présentera, vous comptez déterminer qui il rencontrera et ce qu'ils feront. Vous espérez que tout ce que vous apprendrez permettra de mettre fin à ce trafic ignoble, de mettre ces hommes sans scrupule derrière les barreaux, et ainsi rendre les rues soviétiques plus sûres. Vous êtes confiant que, si ces criminels ont quelque lien que ce soit avec des agents corrompus du KGB, vous le découvrirez.

Le Camarade Colonel Galushkin écoute votre exposé avec un grand sourire. Il a l'air impressionné. Vous venez de lui prouver qu'il a fait le meilleur des choix en vous donnant la direction de cette enquête.

« Oui, je suis d'accord avec tes conclusions, camarade. Rassure-toi, avec quelqu'un comme toi sur cette affaire, ces bouchers ne nous échapperont pas. J'approuve ton projet, et sous peu, je te ferai transmettre tes ordres de mission, qui consisteront exactement en cela. C'est du beau travail. Mais ta mission sera délicate ! Nous devons agir au plus vite. Pour commencer, tu prendras le train pour Léningrad dès ce soir. Tu séjourneras à l'hôtel Gostinitsa. Nous devons apprendre ce que les hommes de Verto font avec leurs vidéos. Dans ton rapport à Vovlov, tu mentionnes que tu soupçonnes un trafic de vidéos snuff. Je rejoins ta théorie, mais il nous faut en savoir les détails exacts. Les cassettes sont-elles exportées à l'étranger ? Et si oui, comment ? En échange de quoi ? Avec qui travaillent-ils ? Voilà les questions auxquelles ton enquête devra répondre. Autre chose, je te conseille de te méfier du KGB de Léningrad. Le Camarade Colonel Koustnetsov est un homme ambitieux, dont l'adhésion à la nouvelle ligne de pensée laisse beaucoup à désirer. Ce n'est pas à son département que tu devras faire ton rapport. Tu seras contacté par ton contrôleur, dans ton

hôtel, demain, à 19 h 30. Tu ferais bien de le noter et de ne pas oublier ce rendez-vous ! Tu n'auras accès à aucune photographie de lui : vous vous reconnaîtrez mutuellement au moyen d'un échange de mot de passe. La question est : « Vous n'êtes pas Renko, n'est-ce pas ? ». La réponse est : « Non, je m'appelle Arkadi. » Ton contrôleur te prêtera tout son concours pour faire la lumière sur cette affaire répugnante. Bien, je pense que tout est dit. Tu peux sortir, maintenant. Gouzenko t'attend à l'équipement immédiatement... Bonne chance mon garçon ! »

Poursuivez au **1015**.

LE SAVIEZ-VOUS ? Arkadi Renko est un personnage fictif, héros d'une série de romans policiers, écrite par l'auteur américain Martin Cruz Smith, et dont l'action se déroule en URSS. C'est dans *Parc Gorki* (1981) qu'Arkadi Renko, un inspecteur en chef de la Milice de Moscou, apparaît pour la première fois.

## 32

Vous êtes sur lui avant qu'il ne sache ce qu'il se passe ! Verto est très costaud et très rapide, et apparemment, très bien entraîné. En face à face, vous ne feriez sans doute pas le poids... Heureusement, grâce à l'élément de surprise, vous arrivez à lui asséner un bon coup sur la tête. Il s'effondre sur le sol. Vous allumez la lumière électrique - on ne devrait pas la voir depuis le palier, et vous êtes à présent le seul sur pied dans l'appartement. Vous inspectez Verto. Il n'est pas mort ! Quand il se réveillera, il aura un mal de tête du tonnerre.

Si vous le traînez jusqu'à la cellule, rendez-vous au **627**.

Si vous le fouillez, rendez-vous au **579**.

## 33

Rendez-vous immédiatement au **309**.

## 34

La diode se met à émettre une faible lumière rouge. Si vous préférez éteindre la diode avant de passer dans la pièce suivante, rendez-vous au **679**. Si vous préférez la laisser allumée avant d'entrer, rendez-vous au **707**.

## 35

Histoire de détendre l'atmosphère, vous commencez à parler des programmes de télévision. Le membre de la milice vous avoue regarder surtout les sports. Vous échangez quelques banalités sur les sports que vous préférez et les dernières rencontres qui ont eu lieu. Legonov commence à vous parler de façon plus décontractée, allant jusqu'à afficher un léger sourire à l'occasion. Le sujet dévie sur l'actualité, et vous mentionnez que les journaux parlent de la criminalité. L'homme de la milice vous confirme que, selon lui, elle est en pleine augmentation. Vous faites un trait d'humour en suggérant que cela a le mérite de lui donner un travail. Il approuve, avant d'ajouter que la prostitution aussi est en augmentation : avec de l'argent, on peut obtenir n'importe quoi de nos jours... Puis, pris de curiosité, vous essayez de connaître son opinion sur les détectives privés, puisque telle était la profession de la victime.

« Tant qu'ils respectent la loi, camarade... », dit Legonov, peu concerné.

Essayez-vous de rediriger la conversation sur des sujets politiques, en lui demandant par exemple s'il pense que la hausse du crime est le prix de la Perestroïka ? (Allez au **1010**).

Ou bien, considérant que cette conversation est terminée, lui demandez-vous de vous prévenir si quelqu'un arrive, avant de monter dans le bureau de Golitsin ? (Allez au **134**).

## 36

Jana dit qu'elles ne vont jamais à ce bar, parce qu'il est plein d'individus louches.

« C'est si dégueulasse ! », s'exclame Klara. Elle admet y avoir été une fois, et que c'était plein d'ivrognes.

Pour ce qui est du Club du Progrès Enthousiaste, Jana dit qu'elles l'évitent, parce qu'il est « plein d'ivrognes et de maquereaux ». Klara ajoute que toute la nuit, ils sortent en passant par le palier, et frappent à leur porte en riant.

Vous leur demandez s'il n'y a pas eu d'événements particulièrement étranges dans l'immeuble. (Allez au **632**.)

Vous expliquez que vous menez une enquête sur un groupe criminel qui habite l'immeuble. (Allez au **491**.)

Vous leur posez des questions sur leurs voisins. (Allez au **201**.)

## 37

Vous ne trouvez rien d'intéressant dans la grande armoire en bois. Celui qui a fouillé le bureau a probablement détruit toutes les notes et les dossiers intéressants. Les seules choses que vous trouvez sont une bouteille de vodka entamée, et un verre. Au moins, notre détective privé buvait russe. L'armoire métallique quant à elle est totalement vide.

Vous pouvez si vous le souhaitez emporter le verre de vodka dans vos poches. N'oubliez pas de le noter dans votre inventaire.

Il ne vous reste plus que le placard et la commode à fouiller. Poursuivez au **495**.

## 38

Avez-vous noté un mot de passe ? Si oui, rendez-vous au **58**. Sinon, rendez-vous au **511**.

## 39

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer d'autant plus à lui. Nous avons pris la liberté de récupérer



les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **953**.

## 40

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Continuez votre aventure au **268**, et n'en parlons plus.

## 41

« Vous avez fait le bon choix ! », affirme-t-il avec un sourire.

Il vous remet une cassette vidéo qui n'est pas étiquetée. Vous essayez tant bien que mal de la faire tenir dans la poche intérieure de votre veste. (N'oubliez pas de rayer les 5\$ de votre inventaire, et d'y noter « cassette vidéo sans étiquette »). Puis, vous profitez que le jeune trafiquant soit bien disposé envers vous pour lui poser quelques questions. D'abord, vous cherchez à en savoir plus sur les autres membres du club.

« Je sais que certains sont dans le même genre de commerce que moi, mais qui ils sont, je l'ignore. J'aimerais bien le savoir. J'ai besoin de bailleurs de fonds pour développer mes affaires. Les communistes ne comprennent pas ça. »

Il soupire.

« Ce club devient plus déprimant à chaque fois que j'y vais ! Si vous voulez un conseil, faites attention à qui vous parlez. Les jumeaux hideux dans l'autre pièce, par exemple... à votre place je les éviterais. Ils appartiennent à un gang qui traîne ici et ils sont vraiment mauvais. Ils s'appellent Gleb et Oleg. Les autres clients sont inoffensifs... Enfin, à part les deux vauriens qui sont aussi dans l'autre pièce. Deux truands qui agressent et volent les gens dans la rue. »

Sur ce, il vous donne une tape amicale dans le dos, et prend congé. Vous retournez dans la salle du comptoir.

Si vous allez parler au jeune couple à l'air inoffensif, rendez-vous au **716**.  
Si vous allez parler aux deux truands, rendez-vous au **483**.

## 42

Vous faites un tour de la pièce des yeux, satisfait. Vous pensez avoir tout fouillé ce qui pouvait l'être. Dommage que vous ne puissiez pas ouvrir la commode.

Vos yeux se posent sur le vieil « imper » du détective privé, accroché à un patère près de l'entrée. Vous vous rendez compte qu'il y a encore un endroit que vous n'avez pas inspecté, et vous vous mettez immédiatement à retourner les poches du vêtement.

Vous y trouvez deux dollars américains. Non, décidément, ce Golitsin n'avait rien du personnage formaté. Un peu étonnant pour un ancien du KGB.

Si vous le désirez, vous pouvez emporter l'argent étranger. N'oubliez pas de le noter dans votre inventaire.

Alors que vous alliez partir, confiant que vous ne pouvez rien découvrir de plus, on frappe à la porte. C'est l'homme de la milice, Legonov, qui vous appelle.

« La sœur de Golitsin est ici. Voulez-vous l'interroger ? »

Si vous répondez qu'elle ne vous intéresse pas, allez au **326**.

Si vous lui demandez de la faire entrer, allez au **266**.

## 43

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **164**.

## 44

« C'est de l'histoire ancienne, grand-père. Va-t-en.

- Encore un jeune voyou qui rôde dans les rues pour attaquer les passants innocents ! Saleté ! »

Il disparaît en maugréant... Vous devez maintenant retourner au « Complexe du Brillant Avenir » et monter à l'appartement 6. Poursuivez au **231**.

## 45

Vous jetez un œil à la table. Il y a rien de plus que ce que vous aviez vu. Et réflexion faite, elle est peu élégante. La nappe est jolie comme un camion. Vous inspectez la radio. Elle est réglée sur 108.2 MHz FM. Autrement dit, au bout de la bande. Il n'est donc pas impossible qu'on ne l'ait jamais utilisée. Après tout, on vous a dit que la Tchevtchenkova était sourde... Qu'est-ce qu'elle ferait d'une radio ?

Vous vous dirigez vers la commode. Il y a trois placards et trois tiroirs. Tout doucement, vous les ouvrez un à un. Rien de spécial dans les placards... Juste ce que vous imaginiez dans le placard d'un séjour : de la vaisselle, quelques bibelots...

Dans l'un des tiroirs, il y a quelque chose de plus intéressant : des photos. Vous feuillotez le petit tas... Il s'agit de photos polaroïdes. La plupart montre des soldats soviétiques posant ensemble. Vous avez déjà vu ce genre de décor sur des photos de votre père et de votre oncle, vous pensez donc que ces photos ont dû être prises en Afghanistan. Certaines représentent des hommes du KGB !

Dans le dernier tiroir, vous trouvez un morceau de papier blanc. Pas une feuille de papier vierge... non... il semble avoir été plié pour le conserver précieusement, mais c'est juste un papier tout blanc. S'il y a quelque chose à voir, vous ne pouvez pas le voir.

Vous remettez tout en place. Où allez-vous chercher à présent ?

Si vous prenez la porte de gauche, rendez-vous au **428**.

Si vous prenez la porte de droite, rendez-vous au **951**.

## 46

« Tu étais au bar, ou au club, ou quoi ? »

Vous remarquez qu'elle ponctue ses phrases de reniflements. Elle doit avoir un rhume ou un problème au nez. À moins que ce ne soit juste pour se donner un genre. Le chic vulgaire ?

**11.** Si vous dites que vous cherchiez quelqu'un, et que vous avez fini ici, rendez-vous au

Si vous préférez éviter de répondre, rendez-vous au **826**.

## 47

« Tu étais au bar, ou au club, ou quoi ? »

Vous remarquez qu'elle ponctue ses phrases de reniflements. Elle doit avoir un rhume ou un problème au nez. À moins que ce ne soit juste pour se donner un genre. Le chic vulgaire ?

**98.** Si vous dites que vous cherchiez quelqu'un, et que vous avez fini ici, rendez-vous au

Si vous préférez éviter de répondre, rendez-vous au **118**.

## 48

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Retournez au **818**, et n'en parlons plus.

## 49

Rendez-vous immédiatement au **262**.

## 50

Elle répond avec un rire sardonique.

« Essaie de me redire ça demain, au moment où ils t'arracheront les yeux ! Tu as essayé de me tuer, tu te rappelles ? C'est là que t'as signé ton arrêt de mort ! »

Elle ne vous aime pas... Verto revient quelques minutes plus tard. Son irritabilité naturelle a été attisée. Ce qui vous arrive le matin suivant est un cauchemar, riche de nombreuses souffrances, qui dure un temps interminable avant de s'achever par une mort que vous accueillez comme une délivrance.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que votre attitude n'ait donné aucune raison à Rita de vous faire confiance.

## 51

Youri, le barman, n'apprécie visiblement pas le Président Gorbatchev. Il dit ne pas aimer comment il laisse les petites républiques « nous marcher dessus ». Si c'est ça la démocratie, il préférerait encore qu'on ramène Brejnev - avec lui, au moins, les choses « avaient le mérite de ne pas changer ».

À propos de la coupe du monde de football, il ne voit pas pourquoi ce sont les Américains qui devraient l'organiser. Certes, une telle affluence ferait beaucoup d'étrangers à surveiller, mais les étrangers sont de belles occasions pour faire des affaires : loisirs, divertissements. Au lieu de ça, la Russie est condamnée à la pauvreté, et les autres pays s'enrichissent d'autant plus sur notre dos. Il n'y a que les riches qui s'enrichissent. Les pauvres ne s'enrichissent pas, ou alors, ils ne sont pas honnêtes.

Pour ce qui est des jolies filles, il vous signale que vous êtes un peu au mauvais endroit. Il n'en voit pas souvent ici. Vous regardez autour de vous et ne voyez que des hommes, d'un air un peu truand. Sans compter l'aspect miteux de cette brasserie : ce n'est pas vraiment le lieu où une jeune fille bien voudrait traîner.

Vous dites que vous ne cherchez pas à rencontrer des filles, mais que vous avez besoin de « compagnie ». Allez au **9**.

Vous lui posez des questions sur le Club du Progrès Enthousiaste. Allez au **349**.

Si vous préférez arrêter là cette conversation, rendez-vous au **301**.

## 52

Rendez-vous immédiatement au **372**.

## 53

« Et qui est-ce que tu cherchais ? »  
Elle semble vraiment vouloir tout savoir sur vous.

Si vous lui racontez toute la vérité, rendez-vous au **887**.  
Si vous préférez arrêter de répondre, rendez-vous au **848**.

## 54

Vous craquez une allumette sur la boîte. Vous obtenez une légère lumière qui va vous permettre d'examiner la salle sans signaler votre présence. En effet, juste à votre droite, vous voyez une deuxième porte. D'après le bruit que vous entendez derrière, elle mène à la brasserie que vous venez de quitter. Il aurait été embêtant qu'on vous surprenne à fouiner dans le coin...

Vous observez l'arrière-boutique. C'est une salle assez haute, avec un petit bureau, une armoire en acier, et un escalier. Quelques tonneaux métalliques ont été empilés contre ce dernier. Où allez vous chercher ?

Si vous jetez un œil au bureau, allez au **142**.  
Si vous jetez un œil aux tonneaux, allez au **958**.  
Si vous fouillez l'armoire, allez au **87**.  
Si vous montez les escaliers, allez au **400**.

## 55

« Un officier du KGB déguisé ? Je vois, fait Jana. Eh bien, voudriez-vous me montrer votre carte, s'il vous plait ? »

Évidemment, vous ne l'avez pas sur vous. Vous l'avez remise à l'équipement du Département P parce que vous êtes censé mener votre mission dans la clandestinité.

« Je suis désolée, mais s'il y a des criminels ici, alors il me faudra la preuve que vous n'êtes pas l'un d'entre eux. Vous devez partir, maintenant. »

Les filles vous reconduisent à la porte.

Votre manque de discrétion prouve votre incapacité à mener cette mission avec succès. Vous êtes transféré à un poste administratif qui conviendra mieux à votre personnalité.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié que vous étiez en mission secrète.

## 56

Vous vous dressez et lui demandez de la laisser tranquille. Paniquée, elle se jette sur la porte de sortie, et tambourine des deux poings.

« Verto ! Verto ! Il va me tuer ! »

Oleg lui ouvre et referme derrière elle. Vous vous retrouvez seul avec l'Américain. Il fixe la porte des yeux, avec un sourire en coin.

« Bien ! Ça nous a débarrassés d'elle. »

Il vous reluque de haut en bas, et vous le dévisagez en retour. Il est blond aux yeux bleus, et frisé. Il a de petites oreilles fines et décollées. Son nez est droit et aquilin. Il a une solide mâchoire et un solide menton. Il pourrait passer pour un slave du nord ou un scandinave, s'il n'avait pas un accent aussi prononcé. Sa stature est assez moyenne et passe-partout, mais vous devinez la musculature d'un homme qui fait très attention à sa condition physique - comme un sportif ou un militaire. Son léger sourire malgré la situation peu encourageante dans laquelle vous vous trouvez, et son regard ferme et vigilant, ont un effet étrange sur vous... C'est comme si vous retrouviez un ancien collègue. Il a quelque chose de sympathique, et en même temps, vous vous doutez qu'il ne doit pas être inoffensif. De son côté, il a l'air d'hésiter à vous faire confiance. Cependant, il est le premier de vous deux à interrompre votre jaugeage respectif en vous adressant la parole :

« Je me demande si toi aussi, tu es un mouchard placé là pour me faire parler...

- Américain, hein ? Qu'est-ce que tu fais ici ? »

Il fait un grand sourire de toutes ses dents.

« Une longue histoire, mon ami. Une longue histoire ! Et toi ? »

Vous souriez à votre tour.

« Une longue histoire... »

Il acquiesce d'un air entendu...

« C'est quoi ton nom ? lui demandez-vous.

- Mon nom ? Mickey Duck, fils de Donald Mouse, bien sûr ! Et le tien ?

- Joseph Staline. »

Il a un accès de rire nerveux. Puis il fait un signe de tête vers la porte.

« Jolie petite vipère, hein ?

- Tu la connais ?

- Bien sûr ! Rita n'est qu'une gamine, nourrie à la cocaïne que Verto lui donne. »

Poursuivez au **423**.

## 57

En effet, cette cassette vidéo prend beaucoup de place dans votre poche intérieure, et pourrait vous gêner. Vous la posez derrière la cuvette des toilettes du palier. N'oubliez pas de la rayer de votre inventaire. Si vous vous débarrassez également d'un sachet plastique, rendez-vous au **229**. Sinon, rendez-vous au **563**.

## 58

Avez-vous noté l'un de ses mots de passe ?

Bière (allez au **883**) - Cercueil (allez au **532**) - Linceul (allez au **114**) - Suaire (allez au **954**) - Tombe (allez au **921**) - Tombeau (allez au **773**)  
Aucun de cette liste (allez au **511**).

## 59

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Cent vingt-quatre (allez au **853**) - Deux cent trente quatre (allez au **664**) - Trois cent vingt-trois (allez au **533**) - Trois cent cinquante six (allez au **305**) - Trois cent soixante-dix-huit (allez au **1009**) - Six cent vingt-trois (allez au **780**).

## 60

Vous vous jetez sur elle. Elle tire un coup de feu ! Mais dans son état, elle vise n'importe où... La balle atterrit largement à côté. Vous l'avez heurtée de plein fouet avant qu'elle ne puisse ajuster le tir. Le pistolet vole en l'air. Rita est jetée en arrière. Son corps tombe lourdement et sa tête heurte violemment la table. Elle reste étendue au sol. Vous vous approchez d'elle... Elle ne respire plus. Aucun pouls. Vous aurez le temps plus tard de vous demander si se droguer à la cocaïne et être complice de meurtres avec torture sont des raisons suffisantes pour mourir ainsi quand on n'est qu'une gamine.

Vous entendez un gloussement de triomphe derrière vous. Vous vous retournez. L'Américain tient le pistolet. Vous trahirait-il, maintenant ? Vous êtes à sa merci...

« Alors c'est ça, la méthode locale pour faire décrocher les toxicos ? »

Vous ne savez pas trop s'il essaie encore de faire de l'humour pour dédramatiser la gravité de la situation, ou s'il n'a vraiment que du mépris pour la mort de l'adolescente.

Il vous tient à distance, mais ne semble ni vous tenir en joue, ni être menaçant. Il reprend d'un ton amical :

« Bon, qu'est-ce que tu fais ? Tu viens ou tu restes ? »



Si vous considérez qu'il est trop dangereux de rester, malgré votre mission, rendez-vous au **661**.

Si vous comptez suivre vos ordres de fouiller l'appartement de « Hollywood » Verto, rendez-vous au **441**.

Si vous lui demandez le pistolet, rendez-vous au **80**.

## 61

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 62

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. La coupure de journal américain que

tu avais dans ta poche semble t'associer d'autant plus à lui. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **525**.

## 63

Vous arrivez au Département P, et attendez jusqu'à 18 heures.

« Ah ! Rukov ! Dans mon bureau. »

Vous suivez le Major Vovlov.

« Je t'écoute. », dit-il simplement une fois assis.

« Vos ordres ont été exécutés parfaitement, Camarade Major.

- Bien entendu ! Rien de particulier à signaler, j'espère ?

- J'ai trouvé un micro caché, de fabrication étrangère. Quelqu'un surveillait ses conversations téléphoniques. »

Vous lui tendez le micro-espion. Il le saisit et l'examine attentivement...

« Heureusement que la diode éteinte indique que l'appareil est hors tension. Autrement tu aurais aidé activement les saboteurs étrangers à enregistrer des informations au sein même du KGB ! Rien d'autre ?

- J'ai interrogé la sœur de Golitsin.

- Et ?

- Elle m'a remis une microcassette que Golitsin avait laissée dans sa boîte aux lettres.

- Donne-la moi ! »

Vous lui tendez la cassette. Vovlov prend un petit magnétophone dans son bureau et passe l'enregistrement. Vous ne pouvez rien entendre puisqu'il écoute avec un casque ! D'un air glacial, il vous examine sous toutes les coutures, puis range l'équipement dans son tiroir. Il reprend :

« As-tu écouté cette cassette ?

- Cela semblait judicieux...

- Naturellement. À l'avenir, cependant, évite ce genre d'initiatives personnelles sans autorisation ! Autant que je m'en souviens, tes ordres n'incluaient pas l'écoute de cassettes ! »

Il a un court silence. Vous continuez à l'écouter docilement. Son attitude vous exaspère, puisque vous vous doutez qu'il vous aurait tout aussi bien reproché d'avoir ignoré un indice capital. Mais vous vous gardez bien de vous exprimer.

Le Major Vovlov décide de vous tester. Il vous demande quel était le nom de code du contact que Golitsin devait rencontrer ce soir. Vous lui répondez...

« Globe Oculaire ». Rendez-vous au **374**.

« Neige Noire ». Rendez-vous au **913**.

« Hollywood ». Rendez-vous au **867**.

« Vaisseau Spatial ». Rendez-vous au **630**.

« Mickey Mouse ». Rendez-vous au **96**.

## 64

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Personne de l'autre côté. Vous entrez et fermez la porte derrière vous. Vous prenez une nouvelle allumette. La pièce que vous découvrez semble avoir été une sorte de bureau - à en juger par la table de bureau et l'armoire en fer - mais elle a été transformée en studio de cinéma. Un projecteur de qualité se dresse dans un coin, et une caméra vidéo est posée sur le buffet en métal du fond. En coin, sur une table à tiroir, un magnétoscope est branché à un poste de téléviseur. Sur la table, et dans un carton au sommet de l'armoire métallique, divers appareils électroniques, de son ou d'éclairage, ont été laissés. Sur le mur, le portrait de Lénine, la carte de l'URSS et quelques autres images réglementaires du genre vous rappellent quelque peu les bureaux du KGB.

Vous jetez un œil de plus près au magnétoscope. Il est conçu pour des cassettes VHS étrangères. La télévision est tout à fait ordinaire, mais vous voyez qu'on y a laissé un dossier avec une couverture plastique. Sur une grosse étiquette, du genre cahier scolaire, on peut lire les mots « Police d'Assurance » écrits à la main. Vous l'ouvrez machinalement. Vous trouvez deux photos en noir et blanc, qui représentent...

Votre main tremble. Ce que vous voyez vous prend par surprise : ce sont vos parents. C'est impossible... Pourtant, c'est bien cela. Sur la première photo, vous pouvez voir votre père, votre mère et votre oncle Vanya monter dans une voiture. La deuxième photo a été coupée en deux, et il en manque la moitié. Néanmoins, on voit clairement la voiture de vos parents qui explose. Vous êtes soudain pris de tournis. Vous vous asseyez au bureau. Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Quel rapport les criminels ont-ils avec vos parents ? Pourquoi ces photos ? Contre toute règle de prudence, mais mu par quelque chose de plus fort, vous glissez les deux photos dans votre poche intérieure. (N'oubliez pas de noter « photos en noir et blanc » dans votre inventaire.) Vous vous ressaisissez. Qu'allez-vous fouiller maintenant ?

Si vous regardez ce qu'il y a dans l'armoire métallique, rendez-vous au **312**.

Si vous fouillez le tiroir de la table de télévision, rendez-vous au **29**.

## 65

Les faux-papiers ne prennent pas beaucoup de place. Mais vous préférez que personne ne puisse avoir un moyen de vous identifier si vous étiez pris en plein de

cambriolage. Après tout, les gangsters occupent parfois l'appartement, et vous pourriez avoir la malchance de tomber sur eux. N'oubliez-vous pas, cependant, que ces papiers ne sont pas ceux de Maksim Mikhailovitch Rukov, officier du KGB, mais d'un certain Kliment Alexandrovitch Krouglov, célibataire, représentant commercial de l'usine de freins de vélo de la Bannière Rouge à Zagorsk. Qui se soucie qu'on vous identifie sous un nom qui n'existe pas ? N'oubliez pas de rayer cet objet de votre inventaire.

Si vous entrez dans l'appartement 8, rendez-vous au **563**.

Si vous vous débarrassez aussi de la coupure de journal, rendez-vous au **857**.

Si vous gardez la coupure de journal, mais vous débarrassez de votre argent, rendez-vous au **794**.

Si vous vous débarrassez de quelque chose qui n'était pas dans la liste, rendez-vous au **772**.

## 66

Évidemment, ce nom ne lui dit rien. Vous tentez de poursuivre un peu cette conversation, mais cela ne va visiblement nulle part.

Si vous prenez congé pour aller parler au barman, rendez-vous au **586**.

Si vous interrogez Roméo sur le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **361**.

## 67

Ils ne vont jamais ni au bar, ni au club. Vous leur demandez ce qu'ils pensent du crime dans le quartier. Elle dit que parfois, ils voient rôder des jeunes gens, et que ce sont peut-être des toxicomanes.

« Ils sont si perdus, les pauvres... »

Vous prenez congé. Poursuivez au **822**.

## 68

Quel numéro est associé à ce mot de passe ?

Deux cent trente six (allez au **461**) - Trois cent quatre-vingt sept (allez au **485**) - Quatre cent huit (allez au **33**) - Quatre cent quarante-huit (allez au **544**) - Six cent vingt-trois (allez au **344**) - Six cent cinquante et un (allez au **329**).

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer avec feu le camarade Golitsin, annonce le borgne. Le KGB semble aimer tuer ses anciens employés ! Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **38**.

## 70

Vous n'attendez pas longtemps avant de voir que quelqu'un essaie d'ouvrir la porte de l'appartement. Verto entre. Il semble surpris de ne pas voir Rita en arrivant.

« Où cette garce est-elle allée ? » marmonne-t-il.

Soudain, son regard tombe sur le corps désarticulé, de l'autre côté de la table. Il court vers elle et essaie de la ranimer.

« Réveille-toi, espèce de gourde ! Qu'est-ce qu'il s'est... »

Il y a un lourd silence. Il s'est aperçu qu'elle était morte.

Si vous surgissez du canapé pour l'attaquer, rendez-vous au **247**.

Si vous attendez la suite, rendez-vous au **191**.

## 71

« Tu n'exagères pas un peu, non ? raille-t-il. Je n'ai pas vu de gorges tranchées dans cet immeuble. Ils ne peuvent pas être aussi violents que tu le dis. »

Vous lui faites remarquer qu'il est évident qu'ils n'agissent pas au grand jour : ils tuent en cachette. Mais pourtant, ils existent...

« Mais la milice n'est elle pas mieux placée pour s'occuper d'une telle menace ? »

Vous lui dites que, malheureusement, vous êtes seul. La milice n'a aucune piste, aucune preuve.

« Eh bien, si nous pouvons t'être utiles... »

Si vous l'interrogez lui, rendez-vous au **108**.

Si vous l'interrogez elle, rendez-vous au **952**.

## 72

Vous prétendez que vous n'êtes qu'un simple représentant commercial de l'usine de la bannière rouge, à Zagorsk, et que votre meilleur ami, qui habite Moscou, a été assassiné par quelqu'un qui habite dans cet immeuble.

« C'est affreux ! », s'émeut Jana, avant de vous demander pourquoi la milice ne fait pas une enquête. Toujours dans votre personnage, vous racontez que la milice refuse de bouger parce qu'ils disent qu'il n'y a pas de preuve. Mais pour venger votre meilleur ami, vous êtes prêt à trouver vous-même toutes les preuves nécessaires.

Les filles sont totalement accrochées par votre histoire ! Jana dit même ne pas être surprise de l'immobilisme de la milice.

« Tu crois qu'il y a des criminels, ici ? Ils sont au club, j'en suis sûr. Tu sais, le club au-dessus de la brasserie... Maintenant que j'y pense, tu devrais interroger Pavel Belousov à l'appartement 5. Il a passé un an dans la prison de Lefortovo. Pour vol. Une nuit, il est venu ici, saoul et sanglotant, et il nous l'a dit. C'est peut-être ton homme ?

- Je me sentais navrée pour lui, au début, témoigne Klara. Mais après, il a ri et il s'est vanté de la façon dont ils les avaient tous roulés, ou quelque chose comme ça... Il est horrible !

- Quand il est sorti de Lefortovo, poursuit l'autre, son beau-frère, qui est directeur d'usine, lui a donné un travail et Belousov a eu un nouveau permis de résident à Moscou.

- Et il a essayé de violer Jana ! s'exclame subitement Klara. Quel sale porc ! »

Si vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle « Hollywood » et qui habite l'immeuble, rendez-vous au **746**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **759**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La prison de Lefortovo est située dans le quartier de Lefortovo, à Moscou, et doit son nom à François Lefort un proche ami du Tsar Pierre Ier de Russie. Elle est tristement célèbre pour avoir été utilisée par le NKVD pour des interrogatoires sous la torture, puis par le KGB comme prison, maison d'arrêt des enquêtes criminelles, et cellule d'isolement des prisonniers politiques.

## 73

Votre tête commence à tourner. Vous n'avez jamais tellement supporté l'alcool.

Souhaitez-vous continuer à boire ? Rendez-vous au **348**.

Souhaitez-vous ranger la bouteille au placard et vous rendre dans votre chambre ? Rendez-vous au **721**.

Si vous pensez qu'il est temps de vous rendre au Département P pour faire votre rapport, rendez-vous au **63**.

## 74

« Si tu cherches un homme, tu es dans le mauvais appartement.

- Non, Klara, il veut dire : dans l'immeuble.

- Oh... »

Les filles disent connaître tout le monde dans l'immeuble. Mais personne qui s'appelle Hollywood, ou qui a ce surnom.

« Ce n'est pas vraiment un nom de toute façon, fait Klara.

- Ça fait... aventurier ! J'aimerais bien connaître quelqu'un qui s'appelle vraiment comme ça ! »

Vous dites que c'est le genre d'individu qui pourrait appartenir à une sorte de mafia. Elles vous conseillent de vous introduire en cachette dans le club.

Si vous leur posez des questions sur leurs voisins, rendez-vous au **790**.

Si vous demandez si elles n'ont rien remarqué d'étrange dans l'immeuble, rendez-vous au **622**.

Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **964**.

Si vous expliquez que vous menez une enquête sur un groupe mafieux qui habite l'immeuble, rendez-vous au **467**.

## 75

Vous avez attiré son attention. « Et alors ? Qu'est-ce que tu proposes ? »

Si vous lui dites que vous savez où est la cocaïne qui a disparu, rendez-vous au **807**.  
Si vous lui proposez de lui en procurer quand elle vous aura fait sortir, rendez-vous au **640**.

## 76

Rendez-vous immédiatement au **552**.

## 77

Il était armé d'un pistolet automatique, avec un silencieux vissé sur le canon. Dans la poche intérieure de sa veste, vous trouvez une photo polaroïde et un étrange papier bleu. La photo vous montre, assis dans la cellule. Il manque juste la deuxième. Quant au papier bleu, c'est un petit rectangle parfaitement vierge. Il est curieux que Verto voulait conserver si précieusement contre lui un papier où il n'y a rien d'écrit...

Si vous voulez prendre un ou plusieurs de ses objets, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire. Sinon, vous les laissez à leur place.

Avant d'être pris, vous aviez fouillé uniquement le studio. Cette fois, vous allez commencer par fouiller Rita, puis le séjour où vous avez affronté Verto. La gamine n'a rien sur elle. Sur la commode du séjour, il y a trois placards et trois tiroirs. Rapidement, vous les ouvrez un à un. Rien de spécial dans la plupart des placards... Juste ce que vous imaginerez dans le placard d'un séjour : de la vaisselle, quelques bibelots... Finalement, dans le dernier placard, vous retrouvez tous les objets qui vous ont été confisqués, y compris les rossignols et les photos en noir et blanc de l'attentat qui a tué vos parents. (Vous retrouvez tout votre inventaire, et pouvez effacer les parenthèses).

Vous découvrez également un objet qui n'est pas à vous : un passeport américain avec la photo de votre compagnon d'infortune. Il était donc bien vraiment américain... Le nom présenté est « Nathaniel Greenberg ». Il a 35 ans et sa profession est journaliste. Mais bien sûr... Journaliste... Il vous a clairement donné l'impression de quelqu'un d'entraîné. Votre petit doigt vous dit qu'il s'agit probablement d'un agent secret, lui aussi.

Dans l'un des tiroirs, vous trouvez quelque chose d'autre d'intéressant : des photos. Vous feuillotez le petit tas... Il s'agit de photos polaroïdes. La plupart montre des soldats soviétiques posant ensemble. Vous avez déjà vu ce genre de décor sur des photos de votre



père et de votre oncle, vous pensez donc que ces photos ont dû être prises en Afghanistan. Certaines représentent des hommes du KGB.

Dans le dernier tiroir, vous trouvez un morceau de papier blanc. C'est le jumeau du mystérieux papier bleu, mais de couleur blanche. Il semble avoir été plié pour le conserver précieusement. S'il y a quelque chose à voir, vous ne pouvez pas le voir. Si vous décidez de l'emporter, n'oubliez pas de noter « papier blanc » dans votre inventaire. Sinon, vous le remettez à sa place exacte.

Il est inutile d'aller fouiller la cellule. Si vous voulez continuer à fouiller, il vous faut donc retourner au studio.

Si c'est ce que vous faites, rendez-vous au **660**.

**651.** Si vous quittez l'appartement en emportant les mystérieux papiers, rendez-vous au

**500.** Si vous quittez l'appartement en laissant les papiers à leur place, rendez-vous au

## 78

« Contre le crime ? Alors pourquoi me chercher des noises à moi ? Je suis père de famille avec des responsabilités ! »

Si vous lui dites que, justement, vous cherchez des criminels et vous avez besoin d'un avis réfléchi comme le sien, rendez-vous au **535**.

Si vous lui rappelez qu'il n'est pas si innocent, puisqu'il était à Lefortovo, rendez-vous au **241**.

## 79

« La chambre froide ? Ah oui ! La pièce favorite du cannibale... »

Un léger rire vous échappe. Visiblement, vous n'êtes pas le seul à avoir fouiné par là.

« Ça me donne une idée, poursuit votre compagnon. Avec de la chance, je devrais pouvoir bricoler les fils de cette boîte et déclencher l'alarme. Qu'est-ce que t'en penses ? »

Vous soupesez le pour et le contre, mais vous n'avez pas vraiment d'autre solution. Vous passez derrière lui et détachez ses liens.

« D'accord, fais-le. »

Vous lui faites la courte échelle et il arrive au niveau du boîtier. Il ouvre le couvercle d'une pichenette et commence à bricoler les fils.

Avez-vous appuyé une nouvelle fois sur le bouton de la diode après être sorti de la chambre froide ?

Pour le savoir, regardez dans vos notes si vous avez reçu un de ces mots de passe :

Alarmé (allez au **784**) - Alerté (allez au **560**) - Averti (allez au **233**) - Inquiet (allez au **937**) - Préoccupé (allez au **360**).

Si vous n'avez noté aucun mot de passe de cette liste, rendez-vous au **701**.

## 80

« Nan nan nan... Je pourrais moi-même en avoir besoin. Allez, à la revoyure ! »  
Il sort. Qu'allez-vous faire ?

Si vous fouillez l'appartement le plus vite possible, rendez-vous au **818**.  
Si vous préparez un piège pour Verto, rendez-vous au **235**.

## 81

« Ils sont stupides, surtout, hein, Petka ?  
- Oui, des gens pas très intéressants. Pas comme ceux qui sont à la soirée. Vous êtes certain que ça ne vous dit rien, de venir avec nous ? »

Si vous décidez de les suivre, rendez-vous au **256**.  
Si vous mettez un terme à la conversation, et attendez dans le club que des clients plus intéressants arrivent, rendez-vous au **99**.

## 82

« Il est un peu tard, camarade. Vous ne voulez pas revenir demain ? »  
Vous insistez, mais rien n'y fait. Il vous dit de ne pas l'ennuyer, et il retourne dans son appartement. Vous montez à l'étage. Poursuivez au **612**.

## 83

« Si tu ne veux pas avoir la tête au carré, tu ferais bien de me considérer comme un membre ! »

Il se tourne vers les clients éparpillés dans la pièce :

« Messieurs ! Cet intrus semble incapable de trouver la sortie. Si nous lui donnions un coup de main ? »

Bientôt, plusieurs clients vous donnent une série de « coups de main » dans les parties sensibles de votre anatomie. Vous perdez connaissance sous la douleur...

Vous reprenez vos esprits quelques minutes plus tard, le nez sur le trottoir de la rue Kursk. Vous êtes ankylosé et meurtri, mais vous n'avez semble-t-il pas d'os cassés. Vous vous relevez. Malheureusement, il ne vous est plus possible à présent de vous introduire

dans le Club du Progrès Enthousiaste. Ils se méfieront de vous, et ne vous laisseront plus rentrer sans une sévère correction. Votre mission est dans une impasse !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de plus de discrétion.

## 84

« Tout cela est bien mystérieux... De quoi s'agit il ? »

Si vous lui demandez si vous pouvez entrer, rendez-vous au **992**.

Si vous lui dites que vous menez une enquête sur une organisation criminelle située dans l'immeuble, rendez-vous au **570**.

## 85

Avez-vous déjà frappé à la porte de l'appartement 7 ?

Si oui, allez au **480**. Sinon, allez au **572**.

## 86

« Je vous ai déjà demandé de ne pas nous ennuyer ! Nous n'avons PAS de vodka ! Nous ne voulons PAS de votre vodka ! Rentre chez toi ! »

Il rentre dans l'appartement. Il risque de ne pas vouloir vous ouvrir à l'avenir... Vous montez à l'étage. Poursuivez au **612**.

## 87

Vous ouvrez les deux battants métalliques. À part une colonie de cafards, vous ne trouverez strictement rien. Votre première allumette s'éteint. Vous en rallumez une autre, puis...

Vous inspectez les tonneaux métalliques. Rendez-vous au **375**.

Vous regardez le bureau. Rendez-vous au **833**.

Vous montez l'escalier. Rendez-vous au **400**.

Voici le mémo sur les chefs du KGB, tel que le Major Vovlov vous l'a fait transmettre à votre arrivée :

Nous pouvons te fournir un bref historique de notre organisation actuelle par l'intermédiaire de ses présidents. Tout cela est détaillé ci-dessous :

## **LA DIRECTION DU KGB**

Il y a eu en tout sept chefs du KGB dans sa forme actuelle : débrouille-toi pour connaître chacun d'entre eux aussi intimement que leurs brèves biographies, ci-dessous, le permettent. Cela risque ne pas être du meilleur effet, si en discutant avec tes collègues ou tes supérieurs tu ne comprends pas immédiatement leurs plaisanteries et leurs références aux anciennes figures de la police politique ! Vigilance absolue !

### **1954-1958 : SEROV**

Ivan A. Serov dirigea le KGB après la mort de Staline et l'assassinat de Beria. Son dossier était épais : selon la rumeur, il fut responsable du massacre de la forêt de Katyn en 1940, et il fut chargé du nettoyage ethnique des Tatars de Crimée en 1943-44. Il avait un lourd passé d'abus de pouvoir et de crimes, mais il était dévoué au gouvernement. Sa vie brutale le rattrapa en 1958, lorsqu'il fut remplacé par Chélépine.

### **1958-1961 : CHÉLÉPINE**

Le règne d'Aleksandr N. Shelepin (ou Alexandre N. Chélépine) dura à peine trois ans, mais seulement parce que sa promotion fut rapide. Il avait eu le coup pour parler au bon moment, en dénonçant les atrocités de Staline lors du 22ème Congrès du Parti. Après son poste au KGB, il devint Secrétaire du Comité Central, membre du Politburo et Président-député du Conseil des Ministres. Sa carrière, toutefois, finit sur une déception : à la suite d'une défection, il fut rétrogradé à un vague poste ayant en charge les unions commerciales. C'est une leçon pour nous tous !

### **1961-1967 : SEMICHASTNY**

On ne sait pas grand-chose concernant la direction de Semichastny, mis à part sa durée et ses origines. Son profil était typique, grimant les échelons du Parti depuis le Komsomol (l'Organisation des Jeunes Léninistes, fondée en 1918), mais il ne dura que jusqu'en 1967, quand le puissant Youri Andropov rentra dans ses fonctions.

### **1967-1982 : ANDROPOV**

L'homme qui devait devenir, quoique brièvement, Secrétaire Général du Parti Communiste en 1982, fut également la figure qui resta le plus longtemps à la tête du KGB. Lui aussi eut une formation au Komsomol, et grimpa à travers les échelons jusqu'au Comité Central du Politburo en 1967, devenant président du KGB la même année. Il construisit sa réputation en attaquant la bureaucratie dans un discours prononcé en 1976, mais sa fin fut moins glorieuse. Il fit exécuter le directeur d'un

magasin d'alimentation de Moscou en 1984, et deux mois plus tard mourait d'une dysfonction rénale.

### **1982 (MAI) : FEDORTCHOUK**

Le règne de Fedortchouk n'est remarquable que par sa brièveté. Souviens-toi, camarade Rukov, que la chute peut être aussi rapide que l'accession au pouvoir !

### **1982-1988 : TCHEBRIKOV**

Cet officier ukrainien de la sécurité était déjà établi au KGB en 1967, mais il n'en devint le dirigeant que 15 ans plus tard. Il devint membre à part entière du Politburo en 1985, et critiqua ouvertement Gorbatchev en 1987 pour sa politique de la Glasnost (transparence). À la suite de quoi, après la Conférence du Parti en 1988, il fut muté dans une commission sur les réformes légales, et en septembre 1989 totalement écarté du Politburo. Tel est le destin de ceux qui ne suivent pas la ligne de pensée actuelle !

### **1988-AUJOURD'HUI : KRYOUTCHKOV**

L'expérience diplomatique de Vladimir Kryoutchkov lui aura bien servi au sein du KGB moderne, avec sa politique de plus grande ouverture. Il fut entraîné dans l'organisation avec la succession d'Andropov, en 1967, et il accéda à la tête des activités du KGB à l'étranger en 1978. Il est bien connu pour sa courtoisie et sa culture, ayant été le premier dirigeant du KGB à recevoir l'ambassadeur des États-Unis d'Amérique dans son bureau, apparaissant même dans un film sur le KGB d'aujourd'hui. Il devint un Membre à part entière du Politburo, sur les instructions de Gorbatchev, en septembre 1989.

Si vous désirez en savoir plus sur l'histoire du KGB et des organisations qui l'ont précédé, rendez-vous au **318**.

Si vous désirez vous souvenir des quelques mots que le Major Vovlov à ajouter sur la structure du KGB et sur les camps de travail, poursuivez au **403**.

Sinon, vous pouvez revenir au **310** et faire un autre choix.

## **89**

« Tu sais ce que j'en pense ? J'en pense que...  
- Mitya je t'ai dit d'aller te coucher, hurle soudain sa femme.  
- Mais Maman, il n'est pas tard, je...  
- Tu fais ce que je te dis ou c'est la gifle !  
- Qu'est-ce que je te disais, Pacha ? fait la belle-mère. Elle bat ton fils !  
- Allons, s'énerve Belousov, j'essaie de parler affaires !  
- On le dirait pas, reprend sa mère. Tu jacasses à propos de rien pendant que cette garce bat mon petit-fils. Si ton père...  
- Bon, d'accord. Plus de jacasseries. Pose juste tes questions, d'accord ? Mitya, va au lit. Non, sers nous à boire. »

Le fils vous ressert de la vodka maison.

Si vous interrogez Belousov sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **650**.

Si vous lui parlez de Lefortovo, rendez-vous au **424**.

## 90

Quand vous passez devant lui, il vous saute dessus ! Pris par surprise, votre entraînement de Spetsnaz vous est d'un grand secours. Grâce à une série de coups et de contre-prises de Sambo, vous parvenez à vous libérer. Puis, vous l'envoyez à terre. Il percute les tonneaux métalliques, qui font un bruit du tonnerre. Les clients du bar entrent en masse dans la pièce...

Vous avez de la chance de vous en être tiré. Vous vous êtes fait prendre pour cambriolage avec violences. Après avoir passé une nuit dans un cachot de la milice, vous êtes emmené à l'état-major du Département P. Il vous faudra passer de nombreuses années à méditer sur votre fiasco de la nuit dernière tandis que vous marcherez péniblement dans la neige, quelque part le long de la frontière sino-soviétique.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de davantage de discrétion.

## 91

Quel numéro est associé à ce mot de passe ?

Deux cent trente six (allez au **688**) - Trois cent quatre-vingt sept (allez au **485**) - Quatre cent huit (allez au **33**) - Quatre cent quarante-huit (allez au **544**) - Six cent vingt-trois (allez au **344**) - Six cent cinquante et un (allez au **329**).

## 92

À 16 h 35, vous arrivez au n°17 rue Octobre Rouge, devant l'immeuble où se trouve le bureau de Golitsin. Vous n'avez sur vous que votre carte d'identité d'agent du KGB et votre pistolet d'ordonnance. Malgré votre uniforme de capitaine du KGB, vous êtes arrêté par un jeune homme de la milice quand vous essayez de monter.

« Halte, camarade ! Vos papiers ! Êtes-vous de la famille de Golitsin ?  
- Capitaine Rukov. KGB. »

Vous lui montrez votre carte. Il va jusqu'à la prendre pour l'examiner, avant de vous la rendre sans rien dire.

Si vous souhaitez interroger l'homme de la milice, rendez-vous au **335**. Peut-être a-t-il quelque chose d'intéressant à vous apprendre sur le meurtre ?

Si vous préférez ne pas perdre de temps, vous pouvez simplement lui dire de vous prévenir si quelqu'un arrive, puis pousser la porte de l'immeuble. Allez alors au **134**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La « milice » était l'organisation soviétique chargée du maintien de l'ordre publique. C'était l'équivalent en Russie de la police ordinaire.

## 93

« La Mère-Patrie te remercie, grand-père.  
- Merci, qu'il dit ! Ha ! Essaie de vivre avec ça, toi... »  
D'un air peiné, il s'allume une cigarette avec un briquet, et disparaît au coin de la rue... Vous devez maintenant retourner au « Complexe du Brillant Avenir » et monter à l'appartement 6. Poursuivez au **231**.

## 94

Avez-vous noté l'un de ses mots de passe ?

Bière (allez au **883**) - Cercueil (allez au **398**) - Linceul (allez au **114**) - Suaire (allez au **954**) - Tombe (allez au **921**) - Tombeau (allez au **773**)  
Aucun de cette liste (allez au **511**).

## 95

« Ha ! Bien sûr... Verto me tuerait si je faisais ça ! »

**994.** Si vous tentez de la convaincre qu'il finira par la tuer de toute façon, rendez-vous au **994**.  
Si vous lui proposez de s'évader avec vous, rendez-vous au **598**.

## 96

Rendez-vous immédiatement au **374**.

## 97

Le Colonel Galushkin a l'air déçu. Il interrompt votre explication hasardeuse comme quoi le boucher de la rue Kursk pourrait vous conduire à Verto.

« Je suis étonné, Rukov ! Je n'étais pas disposé à croire le jugement que le Camarade Major Vovlov avait porté sur toi. Je me rends compte maintenant qu'il avait raison. Il est clair que tu n'as hérité en rien du magnifique talent de ton père. Naturellement, il ne peut y avoir d'avenir pour toi au département P. Je m'assurerai de ton transfert dans tes fonctions de simple garde sur la frontière sino-soviétique. Tu pourras peut-être ainsi servir la société de façon positive ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su déchiffrer le message codé sans l'aide du Département P. Cela vous aurait donné des informations essentielles pour conduire l'enquête... car le KGB ne semble pas pratiquer le partage de l'information. Et pourquoi s'intéresser à Sytenko ? Le pauvre n'était qu'un participant mineur, contraint et forcé, des activités du gang de la rue Kursk. D'autant qu'avec les dégâts que vous avez causés, Verto a déjà certainement changé d'adresse, loin de Sytenko et de sa boucherie.

## 98

« Et qui est-ce que tu cherchais ? »

Elle semble vraiment vouloir tout savoir sur vous.

Si vous lui racontez toute la vérité, rendez-vous au **887**.

Si vous préférez arrêter de répondre, rendez-vous au **118**.

## 99

Vous attendez. Personne de nouveau n'arrive. À onze heures, le directeur ferme le club. Vous sortez en même temps que les autres membres. Les occupants de l'immeuble vont se coucher... Vous vous retrouvez dans la rue. Vous avez laissé une excellente occasion de continuer votre enquête et maintenant il est trop tard. Vous avez échoué, camarade !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage...

## 100

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !



- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **953**.

## 101

Vous revoilà dans le studio. Profitant d'être seul dans l'appartement, vous allumez la lumière électrique. Sur votre gauche, l'armoire métallique que vous avez déjà fouillée. À votre droite, la table où vous avez trouvé le fameux « dossier d'assurance » contenant la photo de vos parents, et le buffet métallique où traîne une caméra vidéo. Vous voyez quelque chose de nouveau : une photo polaroïde est posée sur le buffet. C'est une photo de vous dans la cellule. Il manque juste la deuxième. Vous vous dirigez vers la table de télévision et ouvrez le tiroir. Il contient plusieurs vidéocassettes. Probablement les

productions de ce studio amateur. Elles sont toutes étiquetées. Mais aucun titre n'a été marqué, seulement des dates, qui couvrent l'année passée avec une certaine régularité. On peut dire qu'ils sont productifs ! Vous n'avez pas le temps de tout regarder avant de filer, bien sûr, mais vous devez pouvoir regarder les premières minutes pour voir de quel genre de film il s'agit. Vous prenez une cassette au hasard et l'introduisez dans le magnétoscope. Vous allumez le téléviseur, réduisez le son et appuyez sur le bouton lecture. Au bout de quelques secondes, une étrange scène apparaît...

Une jeune femme séduisante est assise nue et terrifiée sur une chaise. Ses mains semblent attachées derrière son dos et sa bouche est couverte d'une bande de sparadrap. Deux hommes en uniforme de KGB s'approchent. Ils la violent en la traitant de traître et de « catin à prêtre ». Quand ils ont fini, ils allument des cigarettes et appliquent les bouts incandescents sur ses seins... L'horreur continue avec des mauvais traitements du même genre jusqu'à ce que, finalement, l'un des gardes sorte un couteau à cran d'arrêt qu'il montre à la caméra, et ouvre avec démonstration. Pendant que son collègue tire la tête de la fille en arrière, il lui plonge la lame dans un côté du cou et l'égorge lentement. Elle se tord de douleur et le sang jaillit de la blessure grande ouverte. Peu de temps après, elle a une dernière convulsion, puis son corps devient flasque. Le garde la laisse tomber comme une masse sur le sol, qui est recouvert d'une bâche de plastique transparent éclaboussée de sang. Les deux gardes se tournent vers la caméra et sourient. Vous les reconnaissez. Ce sont les deux affreux jumeaux qui devaient vous torturer. Vous rangez la cassette. Vous hésitez entre tout laisser en l'état pour ne pas trahir votre passage, et voler une ou deux cassettes en guise de preuve à charge.

Soudain, vous entendez qu'on ouvre la porte de l'appartement. La voix de Verto se met à résonner.

« Réveille-toi, espèce de gourde ! Qu'est-ce qu'il s'est... »  
Il y a un lourd silence.

Si vous l'attendez à l'intérieur, rendez-vous au **656**.  
Si vous sortez l'affronter, rendez-vous au **948**.

## 102

Vous faites une copie des photos en noir et blanc qui montrent la mort de vos parents. Cela va vous permettre de remettre les originaux en place, mais de pouvoir tenter quand même garder une trace visuelle de l'événement. Peut-être apprendrez-vous le rapport avec Verto et sa bande.

Si vous quittez les lieux en prenant soin de tout remettre en place, rendez-vous au **139**.

Si vous quittez les lieux en emportant le papier bleu et le papier blanc, rendez-vous au **899**.

Si vous tentez d'élucider le mystère des deux papiers, rendez-vous au **998**.

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer avec feu le camarade Golitsin, annonce le borgne. Le KGB semble aimer tuer ses anciens employés ! Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **346**.

## 104

« Tes ordres exigeaient la réussite, Rukov !

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **5**. Sinon, allez au **124**.

## 105

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Soudain, la porte s'ouvre violemment, vous envoyant quelques pas en arrière. Quelqu'un allume la lumière. Quatre personnes entrent dans la pièce et vous encerclent rapidement. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **222**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **351**).

## 106

Vous prétendez que vous n'êtes qu'un simple représentant commercial de l'usine de la bannière rouge, à Zagorsk, et que votre meilleur ami, qui habite Moscou, a été assassiné par quelqu'un qui habite dans cet immeuble.

« C'est affreux ! », s'émeut Jana, avant de vous demander pourquoi la milice ne fait pas une enquête. Toujours dans votre personnage, vous racontez que la milice refuse de bouger parce qu'ils disent qu'il n'y a pas de preuve. Mais pour venger votre meilleur ami, vous êtes prêt à trouver vous-même toutes les preuves nécessaires.

Les filles sont totalement accrochées par votre histoire ! Jana dit même ne pas être surprise de l'immobilisme de la milice.

« Tu crois qu'il y a des criminels, ici ? Ils sont au club, j'en suis sûr. Tu sais, le club au-dessus de la brasserie... Maintenant que j'y pense, tu devrais interroger Pavel Belousov à l'appartement 5. Il a passé un an dans la prison de Lefortovo. Pour vol. Une nuit, il est venu ici, saoul et sanglotant, et il nous l'a dit. C'est peut-être ton homme ?

- Je me sentais navrée pour lui, au début, témoigne Klara. Mais après, il a ri et il s'est vanté de la façon dont ils les avaient tous roulés, ou quelque chose comme ça... Il est horrible !

- Quand il est sorti de Lefortovo, poursuit l'autre, son beau-frère, qui est directeur d'usine, lui a donné un travail et Belousov a eu un nouveau permis de résident à Moscou.

- Et il a essayé de violer Jana ! s'exclame subitement Klara. Quel sale porc ! »

Si vous les interrogez sur les voisins, rendez vous au **160**.

Si vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle « Hollywood » et qui habite l'immeuble, rendez-vous au **569**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La prison de Lefortovo est située dans le quartier de Lefortovo, à Moscou, et doit son nom à François Lefort un proche ami du Tsar Pierre Ier de Russie. Elle est tristement célèbre pour avoir été utilisée par le NKVD pour des interrogatoires sous la torture, puis par le KGB comme prison, maison d'arrêt des enquêtes criminelles, et cellule d'isolement des prisonniers politiques.

## 107

Rendez-vous immédiatement au **309**.

## 108

Vous commencez par vous renseigner sur eux.

L'homme commence à répondre, mais elle le coupe :

« Nous sommes professeurs à la retraite. Nos anciens élèves viennent nous voir souvent. »

Vous interrogez l'homme sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste. (Allez au **148**).

Vous interrogez l'homme sur les voisins. (Allez au **267**).

Vous interrogez la femme sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste. (Allez au **909**).

Vous interrogez la femme sur les voisins. (Allez au **513**).

## 109

« Oh merde ! répond-elle. J'avais tellement envie de regarder pendant qu'il crève. Toi, reste en vie surtout ! Tu peux pas t'imaginer les frissons que ça me donne quand ils arrachent les yeux... »

Cette fille est une vraie psychopathe... Verto revient quelques minutes plus tard. Son irritabilité naturelle a été attisée. Ce qui vous arrive le matin suivant est un cauchemar, riche de nombreuses souffrances, qui dure un temps interminable avant de s'achever par une mort que vous accueillez comme une délivrance.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas été plus rusé.

## 110

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer avec feu le camarade Golitsin, annonce le borgne. Le KGB semble aimer tuer ses anciens employés ! Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »  
Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.  
Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **334**.

## 111

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Continuez votre aventure au **728**, et n'en parlons plus.

## 112

Ce « tu as eu de la chance » est probablement ce qui se rapprochera le plus de félicitations que vous recevrez de la part de Vovlov. Vous avez en effet découvert le départ d'un trafic de vidéos snuff... Ce n'est tout de même pas rien. Vous savez maintenant quel genre de trafiquant est Verto, et quel genre de distributeur Golitsin devait prétendre être. Vous n'êtes pourtant pas tellement plus avancé sur la mort de ce dernier. Cependant, le message que vous avez déchiffré devrait vous fournir une piste à suivre.

« Camarade, le Camarade Colonel Galushkin t'attend dans son bureau maintenant. Tu peux sortir. »  
Vous sortez du bureau de Vovlov.

Avez-vous des cassettes vidéo snuff dans votre inventaire ?  
Si oui, rendez-vous au **601**. Si non, rendez-vous au **236**.

## 113

« Ah vraiment ? Qu'est-ce que tu en penses, Glebka ? », fait celui de droite.  
« La même chose que toi, Olejka », fait celui de gauche.

Poursuivez au **451**.

## 114

Rendez-vous immédiatement au **883**.

## 115

Vous passez derrière le comptoir et vous dirigez vers la porte du fond. Le barman vous arrête tout de suite.

« Eh ! Qu'est-ce que tu fais ? Ce ne sont pas des toilettes ! »

Vous retournez dans la salle. Ce ne serait pourtant pas plus mal de trouver un moyen de fouiner dans l'arrière-boutique de ce bar...

Vous sortez de la brasserie. Poursuivez au **538**.

## 116

« Tu étais au bar, ou au club, ou quoi ? »

Vous remarquez qu'elle ponctue ses phrases de reniflements. Elle doit avoir un rhume ou un problème au nez. À moins que ce ne soit juste pour se donner un genre. Le chic vulgaire ?

**53.** Si vous dites que vous cherchiez quelqu'un, et que vous avez fini ici, rendez-vous au

Si vous préférez éviter de répondre, rendez-vous au **848**.

## 117

Rendez-vous immédiatement au **614**.

## 118

Vous haussez les épaules et dites que cela n'a aucune importance.

« Allons. Tu peux bien me le dire. De toute façon, nous allons mourir. »

Si vous lui racontez toute la vérité, rendez-vous au **887**.

Si vous lui demandez de laisser tomber, rendez-vous au **1008**.



## 119

Vous ouvrez la portière du réfrigérateur. Vous découvrez qu'il est bourré à craquer de bouteilles de vodka ! Vous refermez et allez vérifier s'il y a la même chose dans les caisses. Elles sont marquées « bière », mais vous aviez vu juste : elles sont pleines, elles aussi, de bouteilles de vodka. La brasserie du rez-de-chaussée ne devrait fournir que de la bière... Il est clair qu'on vend de l'alcool au marché noir, ici !

Vous pensez avoir appris tout ce que vous pouviez de ce bar. Vous redescendez et retournez dans la rue. Poursuivez au **249**.

## 120

Pour changer de sujet, vous demandez à Vanya ce qu'il regarde à la télé en ce moment. Mais il vous répond qu'il refuse catégoriquement de regarder cette télévision « privée ». Vous avez beau lui dire que le Parti ne peut pas espérer garder l'entière mainmise sur toutes les diffusions, il a l'air de considérer que c'est un drame... Vous allez répliquer quand il prend congé.

« Je suis un peu fatigué, Maks. Je crois que je vais aller dans ma chambre. »

Il fait signe à Yégor, qui le pousse jusque dans sa chambre. Ils ferment à clé derrière eux.

Souhaitez-vous visiter un peu votre chambre ? Rendez-vous au **354**.

Souhaitez-vous sortir la bouteille de vodka du placard, et vous envoyer un petit verre pour vous remonter le moral ? Rendez-vous au **588**.

Si vous préférez vous rendre immédiatement au Département P, rendez-vous au **798**.

## 121

Vous vous dressez et lui demandez de la laisser tranquille. Paniquée, elle se jette sur la porte de sortie, et tambourine des deux poings.

« Verto ! Verto ! Il va me tuer ! »

Oleg lui ouvre et referme derrière elle. Vous vous retrouvez seul avec l'Américain. Il fixe la porte des yeux, avec un sourire en coin.

« Bien ! Ça nous a débarrassés d'elle. »

Il vous reluque de haut en bas, et vous le dévisagez en retour. Il est blond aux yeux bleus, et frisé. Il a de petites oreilles fines et décollées. Son nez est droit et aquilin. Il a une solide mâchoire et un solide menton. Il pourrait passer pour un slave du nord ou un scandinave, s'il n'avait pas un accent aussi prononcé. Sa stature est assez moyenne et passe-partout, mais vous devinez la musculature d'un homme qui fait très attention à sa condition physique - comme un sportif ou un militaire. Son léger sourire malgré la situation peu encourageante dans laquelle vous vous trouvez, et son regard ferme et vigilant, ont un

effet étrange sur vous... C'est comme si vous retrouviez un ancien collègue. Il a quelque chose de sympathique, et en même temps, vous vous doutez qu'il ne doit pas être inoffensif. De son côté, il a l'air d'hésiter à vous faire confiance. Cependant, il est le premier de vous deux à interrompre votre jaugeage respectif en vous adressant la parole :

« Je me demande si toi aussi, tu es un mouchard placé là pour me faire parler...  
- Américain, hein ? Qu'est-ce que tu fais ici ? »  
Il fait un grand sourire de toutes ses dents.  
« Une longue histoire, mon ami. Une longue histoire ! Et toi ? »  
Vous souriez à votre tour.  
« Une longue histoire... »  
Il acquiesce d'un air entendu...  
« C'est quoi ton nom ? lui demandez-vous.  
- Mon nom ? Mickey Duck, fils de Donald Mouse, bien sûr ! Et le tien ?  
- Joseph Staline. »  
Il a un accès de rire nerveux. Puis il fait un signe de tête vers la porte.  
« Jolie petite vipère, hein ?  
- Tu la connais ?  
- Bien sûr ! Rita n'est qu'une gamine, nourrie à la cocaïne que Verto lui donne. »

Poursuivez au **527**.

## 122

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !  
- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »  
Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.  
« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »  
L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.  
« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **525**.

## 123

« Étrange, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Du coup, vous les interrogez sur ce Yasakev.

« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !

- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

Si vous prétendez mener une enquête sur une organisation criminelle dans le quartier, rendez-vous au **502**.

Si vous dites que vous cherchez un homme appelé « Hollywood », rendez-vous au **1012**.

Si vous les interrogez sur le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **895**.

## 124

Ce « tu as eu de la chance » est probablement ce qui se rapprochera le plus de félicitations que vous recevrez de la part de Vovlov. Vous avez en effet découvert le départ d'un trafic de vidéos snuff... Ce n'est tout de même pas rien. Vous savez maintenant quel genre de trafiquant est Verto, et quel genre de distributeur Golitsin devait prétendre être.

Vous n'êtes pourtant pas tellement plus avancé sur la mort de ce dernier. Cependant, le message que vous avez déchiffré devrait vous fournir une piste à suivre.

« Camarade, le Camarade Colonel Galushkin t'attend dans son bureau maintenant. Tu peux sortir. »

Vous sortez du bureau de Vovlov.

Avez-vous des cassettes vidéo snuff dans votre inventaire ?

Si oui, rendez-vous au **1014**. Si non, rendez-vous au **236**.

## 125

Vous passez la porte. Il fait noir. Vous appuyez sur l'interrupteur. C'est bien les toilettes. Vous commencez par vous soulager. Mais vous êtes, même si c'est récent, un fouineur d'agent du KGB... Alors vous jetez un œil autour de vous. Rien d'intéressant. Les toilettes sont sales, la peinture des murs s'écaille, la corbeille est pleine à ras bord.

D'ailleurs, ce n'est pas naturel. Ce n'est pas un tas de papier sale. C'est un tas de papier propre, et il y a quelque chose en dessous. Vous videz la poubelle. Bien vu ! Vous découvrez un sachet en plastique transparent, mesurant environ 10 par 15 cm. Vous ouvrez en faisant attention de ne rien déchirer, plantez un doigt, et goûtez... Pas de doute, il contient de la cocaïne ! Il n'est peut être pas très moral de prendre l'argent d'autrui, mais là, en tant que représentant de la loi, vous ne pouvez pas fermer les yeux, et remettre ce poison en place comme si de rien n'était. Peut-être êtes-vous un peu trop idéaliste, mais il serait vraiment trop immoral de laisser de la drogue là où d'innocents citoyens pourraient la trouver, par exemple ! Ce n'est pas parce qu'ils mouillent dans un peu de marché noir, qu'ils méritent de se retrouver « accrocs » à une telle cochonnerie. Ceci étant dit, que comptez-vous faire ?

Si vous jetez la pochette dans la cuvette des toilettes et tirez la chasse, rendez-vous au **863**.

Si vous empochez l'objet pour le remettre à la milice plus tard, rendez-vous au **275**.

## 126

Vous haussez les épaules et dites que cela n'a aucune importance.

« Allons. Tu peux bien me le dire. De toute façon, nous allons mourir. »

Si vous lui racontez toute la vérité, rendez-vous au **887**.

Si vous lui demandez de laisser tomber, rendez-vous au **206**.

## 127

Vous commencez à imaginer ce que doit ressentir un innocent, entraîné de force dans une telle horreur. Vous adoucissez le ton de votre voix, et vous lui dites que vous pensez que vous commencez à comprendre dans quelle genre de situation il est. Mais, avec le plus de patience possible, vous lui faites comprendre que vous devez en savoir plus et qu'il doit continuer son histoire.

Sytenko vous regarde avec une certaine reconnaissance avant de continuer.

« Bien sûr... Alors voilà... Il y a à peu près sept mois, ma femme a reçu un coup de téléphone. Un homme a dit qu'avec ses amis, des « collègues » qu'il les appelait, ils avaient kidnappé notre fille Véra. Tu l'as vue tout à l'heure. »

Vous vous souvenez de la jeune fille blonde, assez jolie, qui était attablée quand vous êtes entré. Elle ne devait pas avoir plus de 17 ou 19 ans. Elle avait l'air effrayée, mais saine et sauve.

« Il nous a conseillé de ne pas contacter la milice, continue Sytenko. Il voulait de l'argent. Des dollars. Il ont dû savoir que j'avais des devises occidentales cachées dans ma chambre froide. Une fille qui travaillait pour moi a dû leur dire. Je devais mettre tous mes dollars dans un sac et le laisser dans les toilettes sur le palier. J'ai obéi... Mais pas de Véra ! Ils voulaient plus d'argent ! Toujours plus ! J'ai vendu ma datcha et leur ai donné l'argent. Et ça, c'était juste au bout de deux semaines ! »

Il a un court silence, déglutit, et continue d'une voix moins paniquée et plus grave.

« Ma femme, ma pauvre Oksana, a eu une crise cardiaque quand elle a trouvé les photos sous la porte. Des photos polaroïdes de Véra... avec des hommes. Ils l'avaient droguée et lui avaient fait faire... des choses ignobles. Ça a tué mon Oksana. Après ça, ils ont relâché Véra. Ils avaient encore beaucoup de photos de ce genre, qu'ils disaient, et ils n'hésiteront pas à s'en servir si jamais j'en parle à qui que ce soit ! Vous imaginez ? »

Si vous lui demandez de vous montrer les photos, rendez-vous au **946**.

Si vous demandez qui sont ces gens dont il parle, rendez-vous au **653**.

Si vous le pressez de continuer son histoire, rendez-vous au **757**.

## 128

Si vous aviez gardé le sac de cocaïne, vous ne pouvez pas vous permettre de juste le cacher dans les toilettes de l'immeuble. Quelqu'un pourrait le récupérer. Soit vous prenez le risque de le garder sur vous, soit il faut vous résoudre à le détruire.

Si vous l'aviez déjà fait disparaître dans les toilettes du club, rendez-vous au **421**.

Si vous le gardez sur vous, rendez-vous au **886**.

Si vous le faites disparaître dans les toilettes du palier, rendez-vous au **274**.

## 129

« Je suis censé rencontrer quelqu'un... »

- Je vois. Peut-être que si vous disiez le nom de la personne... »

Si vous lui dites qu'il vous est impossible de le révéler, rendez-vous au **463**.  
Si vous lui dites que vous êtes « Acheteur 2 » et que vous devez voir « Hollywood », rendez-vous au **433**.

## 130

Jana dit qu'elles ne vont jamais à ce bar, parce qu'il est plein d'individus louches.  
« C'est si dégueulasse ! », s'exclame Klara. Elle admet y avoir été une fois, et que c'était plein d'ivrognes.

Pour ce qui est du Club du Progrès Enthousiaste, Jana dit qu'elles l'évitent, parce qu'il est « plein d'ivrognes et de maquereaux ». Klara ajoute que toute la nuit, ils sortent en passant par le palier, et frappent à leur porte en riant.

Si vous prétendez mener une enquête sur une organisation criminelle dans le quartier, rendez-vous au **491**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **362**.

## 131

Le Colonel Galushkin a l'air déçu. Il écoute quand vous commencez à expliquer qu'il vous faut capturer Roméo, mais vous interrompt quand il devient évident que vous n'avez pas d'autres méthodes à proposer pour le dénicher que de poursuivre vos investigations dans ce quartier.

« Je suis étonné, Rukov ! Je n'étais pas disposé à croire le jugement que le Camarade Major Vovlov avait porté sur toi. Je me rends compte maintenant qu'il avait raison. Il est clair que tu n'as hérité en rien du magnifique talent de ton père. Naturellement, il ne peut y avoir d'avenir pour toi au département P. Je m'assurerai de ton transfert dans tes fonctions de simple garde sur la frontière sino-soviétique. Tu pourras peut-être ainsi servir la société de façon positive ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su déchiffrer le message codé sans l'aide du Département P. Cela vous aurait donné des informations essentielles pour conduire l'enquête... car le KGB ne semble pas pratiquer le partage de l'information. Suivre Roméo ne serait pas forcément une mauvaise idée, mais vous n'avez aucune piste pour le retrouver. N'aviez-vous pourtant pas entendu parler d'un voyage ? Il aurait été intéressant de savoir où...

## 132

« Laisse tomber, Ivan Russekov... Je ne parlerai ni à toi, ni à tes amis gangsters... »

Vous haussez les épaules, et procédez à la fouille de la pièce. Malheureusement, rien d'utile. Pas un outil, pas la moindre fenêtre qui pourrait servir d'issue... Juste une table avec des chaises. Vous passez votre main sur et dessous la table. Vous sentez quelque chose ! Vous retirez un micro espion. Conception soviétique. Ce n'est pas parce que vous n'avez pas encore de plan que Verto devrait pouvoir l'écouter. Vous le jetez à terre, et l'écrasez d'un grand coup de semelle. L'Américain vous regarde faire avec enthousiasme.

« Tu commences à me plaire, toi ! Je retire ce que j'ai dit. Une idée pour sortir d'ici ? »

Vous jetez un coup d'œil au-dessus de la porte. Il y a toujours ce boîtier en plastique. Vous tendez la main pour soulever le couvercle. C'est une alarme électronique avec plusieurs fils électriques.

« Je me demande ce qui déclenche cette alarme » fait votre compagnon de cellule.  
Qu'allez-vous répondre ?

Que c'est peut-être relié à l'alarme de la chambre froide de la boucherie. (Allez au **79**)

Que c'est peut-être l'alarme de la porte d'entrée de l'appartement. (Allez au **668**)  
Qu'elle sonne quand il oublie de prendre son accent américain bidon. (Allez au **771**)

## 133

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent

parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **38**.

## 134

Vous montez les escaliers de l'immeuble et arrivez devant la porte du bureau lui-même. Vous voyez une plaque de cuivre gravée des mots « PYOTR DENISOVITCH GOLITSIN - DÉTECTIVE PRIVÉ ». Vous poussez la porte et entrez. Vous avancez au centre de la pièce, et jetez un œil autour de vous.

Le bureau de Golitsin est un beau bureau, bien rangé. Mais il vous semble un peu... occidental d'apparence. C'est simple, c'est comme si on avait essayé d'imiter le décor d'un de ces « films noirs » de l'Ouest. Golitsin devait vraiment se prendre pour un détective privé américain des années 40 !

Vous passez le doigt sur un meuble en bois. Poussiéreux. Mais la trace que vous laissez n'est pas la seule... En fait, vous vous apercevez que l'endroit a déjà été inspecté par un professionnel ! Mais qui ? La milice ? Le meurtrier ?

Souhaitez-vous continuer à faire des yeux l'inventaire du bureau, sans rien toucher ? (Allez au **8**).

Ou commencez-vous à fouiller systématiquement les armoires, les tiroirs de bureaux et la commode ? (Allez au **258**.)

Ou bien, par vigilance, regardez-vous par la fenêtre quelle est la situation dans la rue que vous avez quittée ? (Allez au **870**.)



## 135

« Bof. Verto me donne déjà tout ce que je veux. »

Si vous lui dites : « Rita... Tu ne vas pas bien... Tu as besoin de coke... Là, maintenant... », rendez-vous au **75**.

Si vous prétendez pouvoir lui en fournir plus, et même de la meilleure, rendez-vous au **506**.

Si vous lui proposez de l'emmener loin de Verto, rendez-vous au **370**.

## 136

« Précisément ! Et tu ne l'étais pas. Ton incompetence pleurnicharde est révoltante.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **528**. Sinon, allez au **112**.

## 137

Votre ami est toujours sur vous, en train de bricoler les fils électriques. Soudain, Verto commence à crier :

« Bordel ! Il y a quelqu'un dans la chambre froide ! Je vais jeter un œil. Toi, reste ici et ne bouge pas. Je reviens dans cinq minutes. »

L'Américain descend et écoute avec vous. Le calme revient peu après.

« Rita est seule ! conclut-il. Si tu as une idée... »

Vous appelez Rita. Elle éclate de rire. Et elle continue de rire. Elle continue. Visiblement, elle est complètement partie... Cinq minutes plus tard, vous entendez Verto rentrer. Rita s'arrête enfin de rire. Le reste de l'histoire est trop horrible pour le raconter en détail. Toujours est-il qu'au bout du compte, votre corps mutilé se retrouve bientôt pendu à un croc de boucher de la chambre froide de Sytenko.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage, vous auriez pu mieux réussir si Verto n'avait pas pu donner à Rita la cocaïne qu'il a trouvée sur vous.

## 138

Vous vous placez contre le mur, du côté où s'ouvre la porte. Vous n'attendez pas longtemps dans le noir avant d'entendre que quelqu'un essaie d'ouvrir la porte de l'appartement. Verto entre dans le noir. Sa main droite tient un pistolet à silencieux.

Si vous bondissez sur lui, rendez-vous au **32**.  
Si vous attendez la suite, rendez-vous au **488**.

## 139

Le lendemain, jeudi 15 aout, à 8 h du matin, vous êtes au Département P du KGB de Moscou et vous faites votre rapport au Major Vovlov. Vous décrivez les morts dans la chambre froide, votre capture, votre évasion. Vous dites avoir trouvé des cassettes vidéo où étaient enregistrées les horreurs perpétrées par le gang de la rue Kursk, et que vous pensez qu'il s'agit d'un trafic de vidéos snuff. Enfin, vous parlez des documents que vous avez découverts et qui étaient sans doute des messages secrets. Il vous écoute en silence. Puis, quand vous avez terminé, il prend la parole :

« Si je comprends bien, Rukov, tu as eu de la chance. Sans aide de l'Américain, tu ne te serais jamais échappé ! Inutile de dire que tu es soupçonné de complot anti-soviétique avec des espions étrangers. Et tu lui as permis de s'échapper, en plus ! Tu es sur une pente dangereuse, camarade. Quelle mauvaise excuse peux-tu donner ? »

Vous dites avoir exploité au maximum toutes les ressources dont vous disposiez. (Allez au **766**).

Vous assurez avoir observé les moindres mouvements de l'espion américain. (Allez au **182**).

Vous prétendez que l'Américain n'était qu'un vulgaire pion qui a servi à votre stratégie. (Allez au **684**).

Vous reconnaissez votre échec, et êtes prêt à en subir les conséquences. (Allez au **619**).

Vous essayez de le convaincre que l'Américain n'a aucune importance. (Allez au **933**).

Vous expliquez que vous étiez dans l'impossibilité de faire autrement car il était armé. (Allez au **437**).

## 140

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Soudain, la porte s'ouvre violemment, vous envoyant quelques pas en arrière. Quelqu'un allume la lumière. Quatre personnes entrent dans la pièce et vous encerclent rapidement. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **704**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **814**).

## 141

« C'est pour ça que je l'aime, idiot. »

Elle part dans un grand rire. Cette fille est psychopathe... Verto revient quelques minutes plus tard. Son irritabilité naturelle a été attisée. Ce qui vous arrive le matin suivant est un cauchemar, riche de nombreuses souffrances, qui dure un temps interminable avant de s'achever par une mort que vous accueillez comme une délivrance.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas été plus rusé.

## 142

Rien de spécial. C'est une table blanche et carrée, en imitation bois, avec un siège simple et peu confortable. On y a laissé une bouteille entamée de vodka, ainsi qu'un verre retourné.

Votre première allumette s'éteint. Vous en rallumez une autre, puis...

Vous inspectez les tonneaux métalliques. Rendez-vous au **711**.

Vous fouillez l'armoire. Rendez-vous au **413**.

Vous montez les escaliers. Rendez-vous au **400**.

## 143

« Ouais c'est ça. Moi aussi. Bien tenté, crétin. »

Visiblement, elle ne vous croit pas... Verto revient quelques minutes plus tard. Son irritabilité naturelle a été attisée. Ce qui vous arrive le matin suivant est un cauchemar, riche de nombreuses souffrances, qui dure un temps interminable avant de s'achever par une mort que vous accueillez comme une délivrance.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas été plus rusé.

En questionnant le Capitaine Belov sur ses origines, vous apprenez qu'il est « issu très honnêtement » de la classe laborieuse soviétique. Interrogé sur les collègues du département, il n'a pas grand chose à dire. Il vous présente le Camarade Major Vovlov comme un officier exemplaire, et un travailleur aux pensées nouvelles... Enfin, c'est ce qu'il vous récite, surtout. Sur le Camarade Colonel Galushkin, le chef du Département P, tout ce qu'il vous apprend c'est qu'il a accompli son devoir internationaliste en aidant vos camarades afghans. En somme, vous êtes à deux doigts de conclure que ce brave civil n'a pas grand chose dans la tête à part le discours d'usage, quand il ajoute à votre surprise :

« Je n'ai aucune raison de mettre en doute la perspicacité du Parti quand il a affecté la Camarade Lieutenant Shevkova. »

Il pointe du nez le troisième bureau de la pièce, celui qui est vide. Shevkova est absente. Était-ce de l'ironie narquoise que vous avez perçue dans sa remarque ? C'était en tout cas un déni curieusement spécifique... Pour quelqu'un d'aussi formaté que Belov, une petite phrase comme celle-ci, c'était la limite de la subversion ! Qu'est-ce qu'il y avait à dire de si particulier sur cette Shevkova ? Qu'est-ce qui méritait un tel.. « laisser aller » de la part de ce fonctionnaire si retenu ?

« Dommage que nous n'ayons pas davantage de collègues femmes... », tentez-vous.

« Obsédé par de tels sujets, Rukov ?

- Pas du tout, empressez-vous de lui assurer avec une servilité feinte, je suis simplement profondément anti-sexiste, comme il est de bon ton.

- Oui, faisons confiance au Parti. »

Décidément, ce Belov est difficile à cerner... Vous avez une seconde d'introspection, puis inspectez votre machine à écrire. Très bonne machine. Un peu usée. Curieusement, le T semble plus usé que le reste, et n'imprime plus bien sur le bandeau. Vous jetez un œil sur le bureau de Shevkova. Tout aussi curieusement, sa machine à elle ne semble pas avoir servi depuis très longtemps.

« La Camarade Lieutenant Shevkova n'est pas là aujourd'hui ? En mission ?

- Elle travaille souvent avec le Camarade Colonel Galushkin. Il apprécie ses qualités remarquables et son désir de donner satisfaction sur tous les plans. »

Encore une phrase qui pourrait être interprétée de bien des façons, mais l'aspect rigide de Belov vous empêche totalement de savoir si c'est volontaire... Vous essayez de parler de choses et d'autres : du sport, de la vie nocturne à Moscou. Belov semble apparemment persuadé que le football est une invention soviétique malgré ce que peut en dire la propagande capitaliste, et que la nuit est le moment où les criminels sortent pour voler les honnêtes travailleurs. Visiblement, le mot « détente » n'appartient pas au vocabulaire du Camarade Capitaine Belov. Pour lui, passer des vacances au bord de la Mer Noire, ou rencontrer des filles, ne sont pas des options : ce serait « la recherche décadente du plaisir. » Vous ne pouvez même pas parler du temps qu'il fait sans qu'il vous assure que le Ministère affirme en toute confiance que les prévisions météorologiques actuelles sont en accord avec l'augmentation prévue du quota de blé... Quant à sa vision de la politique, vous pouvez facilement la résumer à l'une de ses phrases absurdes : l'opinion du Parti doit être débattue sérieusement et approuvée sans réserve.

Soudain, votre téléphone sonne. Vous décrochez. C'est le Major Vovlov. D'un ton sec, il vous demande de vous rendre immédiatement dans son bureau. Ne voulant pas le faire attendre, vous bondissez de votre chaise, sortez de votre bureau, et allez frapper à la porte

de votre supérieur direct. (Vous devriez noter quelque part que vous avez interrogé le Capitaine Belov). Poursuivez au **252**.

## 145

« C'est dommage. Ne sois pas en retard demain ! »

Avec un sourire, il disparaît au coin de la rue... Vous devez maintenant retourner au « Complexe du Brillant Avenir » et monter à l'appartement 6. Poursuivez au **231**.

## 146

La devanture est une glace de verre trempé. Au travers, vous voyez une brasserie remplie de fumée, avec quelques clients. Vous entrez. Il doit y avoir un peu moins d'une dizaine de petites tables circulaires à un seul pied. À l'une d'entre elles, un client blond en veste brune est en train de fumer une cigarette. Le comptoir du bar se trouve au fond à gauche de la pièce. Le barman se trouve derrière, bien sûr, en train d'essuyer des verres avec un torchon. Vous pouvez voir derrière lui une petite porte. Sur votre droite, un escalier ouvert montant à l'étage prend toute la longueur de la pièce. Dans l'ensemble, c'est un snack-bar assez typique, mais très miteux. Un snack-bar... ou même plutôt, un «snake»-bar... Un nid à serpents...

Un homme aux cheveux noirs et gominés, avec un style un peu dandy, entre et se dirige droit vers le fond de la pièce.

« Hé Roméo ! s'exclame le barman. Je te croyais en voyage... »

Le dandy aux cheveux noirs passe derrière le comptoir, s'adosse à une petite table rectangulaire, se sert un verre de bière et allume une cigarette. Il semble comme chez lui. Le barman le laisse faire sans expression particulière.

« Normalement, oui, je devais partir aujourd'hui. Mais il y a du nouveau, alors je suis resté... »

Vous vous souvenez sans doute en quels termes Golitsin avait parlé de Roméo sur sa cassette... Qu'allez-vous faire maintenant ?

Si vous décidez d'aller au comptoir pour parler au barman, rendez-vous au **586**.

Si vous allez parler à Roméo, rendez-vous au **198**.

Si vous accostez le client blond, rendez-vous au **843**.

## 147

Vous faites une copie des photos des soldats soviétiques en Afghanistan. Cela va vous permettre de remettre les originaux en place, mais de pouvoir tenter quand même

d'identifier ces individus. Peut-être apprendrez-vous le rapport qu'ils ont avec Verto et sa bande.

Si vous quittez les lieux en prenant soin de tout remettre en place, rendez-vous au **139**.

Si vous quittez les lieux en emportant le papier bleu et le papier blanc, rendez-vous au **899**.

Si vous tentez d'élucider le mystère des deux papiers, rendez-vous au **998**.

## 148

À toutes les questions que vous lui posez, il commence par dire :

« Oh ! Nous sommes inquiets, naturelle... »

Mais sa femme le coupe, et répond à sa place. Vous feriez aussi bien de l'interroger elle.

Vous interrogez la femme sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste. (Allez au **909**).

Vous interrogez la femme sur les voisins. (Allez au **513**).

## 149

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent

parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées, annonce le borgne. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin », annonce le borgne.

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **164**.

## 150

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un.

D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.

- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »

Sur les Belousov, de l'appartement 5 :

« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.

- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »

Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :

« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.

- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »

Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.

« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande...

- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »

Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.

« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.

- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Il vous manque des informations sur les appartements 2 et 4...

Si vous leur demandez s'il n'y a personne d'étrange dans l'immeuble, rendez-vous au **632**.

Si vous prétendez mener une enquête sur une organisation criminelle dans le quartier, rendez-vous au **491**.

## 151

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un.

D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.

- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »

Sur les Belousov, de l'appartement 5 :

« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.



- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »

Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :

« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.

- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »

Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.

« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande...

- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »

Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.

« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.

- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Il vous manque des informations sur les appartements 2 et 4...

Si vous leur demandez s'il n'y a personne d'étrange dans l'immeuble, rendez-vous au

**742.**

Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au

**812.**

Si vous prenez congé, rendez-vous au **759.**

## 152

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent

parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer avec feu le camarade Golitsin, annonce le borgne. Le KGB semble aimer tuer ses anciens employés ! Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **953**.

## 153

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer d'autant plus à lui. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **334**.

## 154

Vous frappez à la porte de l'appartement 7. Aussitôt, la porte s'ouvre et vous entendez une voix soulagée :

« Roma, enfin ! »

Une élégante jeune femme sort sur le pas de la porte. Elle a une réaction de surprise en vous voyant.

« Oui ? », demande-t-elle, une fois revenue de son étonnement.

Vous lui dites que vous aimeriez avoir des renseignements.

« Combien de fois faut-il que je le répète aux gens ? réplique-t-elle sur un ton visiblement exaspéré. Je ne suis pas la responsable ! Il n'y en a plus depuis des années ! »

Changeant de tactique, vous prétendez à un malentendu : vous lui montrez le bloc-notes que vous tenez à la main, et vous lui dites que vous ne cherchiez pas le responsable pour des renseignements, mais que vous faites juste un sondage d'opinion. Cela semble la calmer.

« Ça a l'air intéressant. Ça prendra longtemps ? »

Voyant son intérêt à cette idée, vous vous dites que cette idée de sondage n'est pas idiote, après tout. Elle pourrait vous servir de prétexte pour interroger chacun des habitants. Peut-être trouverez-vous ainsi des indices sur celui d'entre eux qui se cache derrière le nom « Hollywood ». Vous lui répondez donc que cela ne prendra que quelques minutes, mais que vous seriez tous les deux plus à l'aise dans son appartement. Elle vous demande alors quel est le sujet du sondage.

Si vous voulez qu'elle vous fasse entrer, il va falloir proposer quelque chose susceptible de l'intéresser...

Vous dites que c'est un sondage sur le sport. Allez au **367**.

Vous dites que c'est un sondage sur la politique. Allez au **596**.  
Vous dites que c'est un sondage sur le sexe opposé. Allez au **672**.  
Vous dites que c'est un sondage sur le crime. Allez au **691**.

## 155

« Arrête les salades, et commence à parler Sytenko !

- Bien sûr, bien sûr ! Voilà... Il y a à peu près sept mois, ma femme a reçu un coup de téléphone. Un homme a dit qu'avec ses amis, des « collègues » qu'il les appelait, ils avaient kidnappé notre fille Véra. Vous l'avez vue tout à l'heure. »

Vous vous souvenez de la jeune fille blonde, assez jolie, qui était attablée quand vous êtes entré. Elle ne devait pas avoir plus de 17 ou 19 ans. Elle avait l'air effrayée, mais saine et sauve.

« Il nous a conseillé de ne pas contacter la milice, continue Sytenko. Il voulait de l'argent. Des dollars. Il ont dû savoir que j'avais des devises occidentales cachées dans ma chambre froide. Une fille qui travaillait pour moi a dû leur dire. Je devais mettre tous mes dollars dans un sac et le laisser dans les toilettes sur le palier. J'ai obéi... Mais pas de Véra ! Ils voulaient plus d'argent ! Toujours plus ! J'ai vendu ma datcha et leur ai donné l'argent. Et ça, c'était juste au bout de deux semaines ! »

Il a un court silence, déglutit, et continue d'une voix moins paniquée et plus grave.

« Ma femme, ma pauvre Oksana, a eu une crise cardiaque quand elle a trouvé les photos sous la porte. Des photos polaroïdes de Véra... avec des hommes. Ils l'avaient droguée et lui avaient fait faire... des choses ignobles. Ça a tué mon Oksana. Après ça, ils ont relâché Véra. Ils avaient encore beaucoup de photos de ce genre, qu'ils disaient, et ils n'hésiteront pas à s'en servir si jamais j'en parle à qui que ce soit ! Vous imaginez ? »

Si vous lui demandez de vous montrer les photos, rendez-vous au **946**.

Si vous demandez qui sont ces gens dont il parle, rendez-vous au **653**.

Si vous le pressez de continuer son histoire, rendez-vous au **757**.

## 156

Vous vous allongez derrière le canapé. Verto ne pourra pas vous voir en entrant. Vous n'attendez pas longtemps dans le noir avant d'entendre que quelqu'un essaie d'ouvrir la porte de l'appartement. Verto entre dans le noir. Sa main droite tient un pistolet à silencieux. Il allume la lumière et avance silencieusement vers le milieu de la pièce. Soudain, il se retourne brusquement en pointant sur vous le pistolet. Vous n'avez pas le temps de...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que Verto ait été plus fort que vous.

## 157

Vous arrivez au Département P, et attendez jusqu'à 18 heures.

« Ah ! Rukov ! Dans mon bureau. »

Vous suivez le Major Vovlov.

« Je t'écoute. », dit-il simplement une fois assis.

« Vos ordres ont été exécutés parfaitement, Camarade Major.

- Bien entendu ! Rien de particulier à signaler, j'espère ?

- J'ai interrogé la sœur de Golitsin.

- Et ?

- Elle m'a remis une microcassette que Golitsin avait laissée dans sa boîte aux lettres.

- Donne-la moi ! »

Vous lui tendez la cassette. Vovlov prend un petit magnétophone dans son bureau et passe l'enregistrement. Vous ne pouvez rien entendre puisqu'il écoute avec un casque ! D'un air glacial, il vous examine sous toutes les coutures, puis range l'équipement dans son tiroir. Il reprend :

« As-tu écouté cette cassette ?

- Bien sûr que non !

- Je n'en reviens pas ! Tu tombes sur une cassette d'une importance capitale et tu choisis de ne pas l'écouter ? Dorénavant, tu t'en tiendras aux charges administratives ! »

Félicitations, Maksim Mikhailovitch ! Des tas de papiers vous attendent. Vous ne ferez plus de missions risquées. Commencez à taper, camarade, en triple exemplaire !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez ignoré un indice aussi important, vous auriez pu découvrir le début d'une grande affaire...

## 158

Il est temps de commencer votre enquête dans l'immeuble de logements. Vous n'oubliez pas que votre mission est de découvrir quel est l'appartement du mystérieux Hollywood. Il va falloir trouver une idée pour tirer des renseignements de ses voisins. Vous vous dirigez vers la façade nord du bâtiment et entrez de nouveau. L'odeur de chou est toujours aussi peu supportable... Prendre des informations auprès du responsable vous paraît une idée aussi bonne qu'une autre pour commencer votre enquête sur les habitants de l'immeuble. Un coup d'œil sur la plaque de cuivre vous permet de vérifier que c'est bien l'appartement 7. Vous montez à l'étage, et frappez à ce numéro. Poursuivez au **861**.

## 159

« Qui mange tes victimes, Sytenko ?

- Non ! Vous ne comprenez pas ! « Ils » enlèvent les corps !

- Et où les emmènent ils ?

- Ils ne me disent pas et je ne demande pas ! Quand j'arrive le matin, ils sont partis.  
- Tous les matins ?  
- Non. Ils les prennent deux ou trois fois par mois. La dernière fois c'était il y a quatre jours. »

Vous avez vu au moins huit corps suspendus dans cette chambre froide... Tout cela en seulement quatre jours ?

« Mais qui « ils » ? Qui sont ces « ils » ? Qui prend les corps ?

- Les hommes de Verto, je suppose.  
- Qui est Verto ?  
- Vous ne connaissez pas Verto ? Mais qui êtes vous ?  
- Ça ne vous regarde pas ! Dites-moi plutôt ce que vous savez...  
- Je vous dirai tout ce que je sais. D'abord, je ne suis pas un assassin ! Je les déteste pour ce qu'ils ont fait ! Vous comprenez ? »

Si vous lui parlez rudement pour le faire parler, rendez-vous au **155**.

Si vous restez réservé avant d'en savoir plus, rendez-vous au **983**.

Si vous faites preuve de compassion, rendez-vous au **127**.

## 160

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un.

D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.

- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »

Sur les Belousov, de l'appartement 5 :

« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.

- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »

Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :

« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.

- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »

Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.

« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande...

- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »

Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.

« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.

- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Il vous manque des informations sur les appartements 2 et 4...

Si vous leur demandez s'il n'y a personne d'étrange dans l'immeuble, rendez-vous au

**536.**

Si vous dites que vous cherchez un homme appelé « Hollywood », rendez-vous au

**746.**

Si vous prenez congé, rendez-vous au **759.**

## 161

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Personne de l'autre côté. Vous entrez et fermez la porte derrière vous. Vous prenez une nouvelle allumette. La pièce que vous découvrez semble avoir été une sorte de bureau - à en juger par la table de bureau et l'armoire en fer - mais elle a été transformée en studio de cinéma. Un projecteur de qualité se dresse dans un coin, et une caméra vidéo est posée sur le buffet en métal du fond. En coin, sur une table à tiroir, un magnétoscope est branché à un poste de téléviseur. Sur la table, et dans un carton au sommet de l'armoire métallique, divers appareils électroniques, de son ou d'éclairage, ont été laissés. Sur le mur, le portrait de Lénine, la carte de l'URSS et quelques autres images réglementaires du genre vous rappellent quelque peu les bureaux du KGB.

Vous jetez un œil de plus près au magnétoscope. Il est conçu pour des cassettes VHS étrangères. La télévision est tout à fait ordinaire, mais vous voyez qu'on y a laissé un dossier avec une couverture plastique. Sur une grosse étiquette, du genre cahier scolaire, on peut lire les mots « Police d'Assurance » écrits à la main. Vous l'ouvrez machinalement. Vous trouvez deux photos en noir et blanc, qui représentent...

Votre main tremble. Ce que vous voyez vous prend par surprise : ce sont vos parents. C'est impossible... Pourtant, c'est bien cela. Sur la première photo, vous pouvez voir votre père, votre mère et votre oncle Vanya monter dans une voiture. La deuxième photo a été coupée en deux, et il en manque la moitié. Néanmoins, on voit clairement la voiture de vos parents qui explose. Vous êtes soudain pris de tournis. Vous vous asseyez au bureau. Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Quel rapport les criminels ont-ils avec vos parents ? Pourquoi ces photos ? Contre toute règle de prudence, mais mu par quelque chose de plus fort, vous glissez les deux photos dans votre poche intérieure. (N'oubliez pas de noter

« photos en noir et blanc » dans votre inventaire.) Vous vous ressaisissez. Qu'allez-vous fouiller maintenant ?

Si vous regardez ce qu'il y a dans l'armoire métallique, rendez-vous au **526**.

Si vous fouillez le tiroir de la table de télévision, rendez-vous au **809**.

## 162

En effet, cette cassette vidéo prend beaucoup de place dans votre poche intérieure, et pourrait vous gêner. Vous la posez derrière la cuvette des toilettes du palier. N'oubliez pas de la rayer de votre inventaire. Si vous vous débarrassez également d'un sachet plastique, rendez-vous au **623**. Sinon, rendez-vous au **595**.

## 163

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Personne de l'autre côté. Vous entrez et fermez la porte derrière vous. Vous prenez une nouvelle allumette. La pièce que vous découvrez semble avoir été une sorte de bureau - à en juger par la table de bureau et l'armoire en fer - mais elle a été transformée en studio de cinéma. Un projecteur de qualité se dresse dans un coin, et une caméra vidéo est posée sur le buffet en métal du fond. En coin, sur une table à tiroir, un magnétoscope est branché à un poste de téléviseur. Sur la table, et dans un carton au sommet de l'armoire métallique, divers appareils électroniques, de son ou d'éclairage, ont été laissés. Sur le mur, le portrait de Lénine, la carte de l'URSS et quelques autres images réglementaires du genre vous rappellent quelque peu les bureaux du KGB.

Vous jetez un œil de plus près au magnétoscope. Il est conçu pour des cassettes VHS étrangères. La télévision est tout à fait ordinaire, mais vous voyez qu'on y a laissé un dossier avec une couverture plastique. Sur une grosse étiquette, du genre cahier scolaire, on peut lire les mots « Police d'Assurance » écrits à la main. Vous l'ouvrez machinalement. Vous trouvez deux photos en noir et blanc, qui représentent...

Votre main tremble. Ce que vous voyez vous prend par surprise : ce sont vos parents. C'est impossible... Pourtant, c'est bien cela. Sur la première photo, vous pouvez voir votre père, votre mère et votre oncle Vanya monter dans une voiture. La deuxième photo a été coupée en deux, et il en manque la moitié. Néanmoins, on voit clairement la voiture de vos parents qui explose. Vous êtes soudain pris de tournis. Vous vous asseyez au bureau. Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Quel rapport les criminels ont-ils avec vos parents ? Pourquoi ces photos ? Contre toute règle de prudence, mais mu par quelque chose de plus fort, vous glissez les deux photos dans votre poche intérieure. (N'oubliez pas de noter « photos en noir et blanc » dans votre inventaire.) Vous vous ressaisissez. Qu'allez-vous fouiller maintenant ?

Si vous regardez ce qu'il y a dans l'armoire métallique, rendez-vous au **925**.

Si vous fouillez le tiroir de la table de télévision, rendez-vous au **215**.



## 164

Avez-vous noté un mot de passe ? Si oui, rendez-vous au **628**. Sinon, rendez-vous au **511**.

## 165

« Quand j'aurai besoin de tes conseils, Maksim Mikhailovitch, je le dirai. » répond-il sèchement.

Cependant, il fait signe à Yégor, qui le pousse jusque dans sa chambre. Ils ferment à clé derrière eux.

Souhaitez-vous visiter un peu votre chambre ? Rendez-vous au **354**.

Souhaitez-vous sortir la bouteille de vodka placard, et vous envoyer un petit verre pour vous remonter le moral ? Rendez-vous au **588**.

Si vous préférez vous rendre immédiatement au Département P, rendez-vous au **798**.

## 166

« Vous allez devoir payer pour vos crimes, Sytenko !

- J'ai peu d'argent, mais je paierai ce que je peux... »

Vous êtes confus deux secondes... Un autre agent aussi vif d'esprit que vous mais avec moins de sens moral aurait profité du malentendu pour extorquer de l'argent à ce tueur psychopathe, mais vous avez la corruption en horreur et vous n'êtes pas là pour vous remplir les poches.

« Non, ce n'est pas ce que je voulais dire », dites-vous en essayant de paraître le moins décontenancé possible.

« Vous allez devoir vous expliquer pour tous ces cadavres !

- Je vous dirai tout ce que je sais. D'abord, je ne suis pas un assassin ! Je les déteste pour ce qu'ils ont fait ! Vous comprenez ? »

Si vous lui parlez rudement pour le faire parler, rendez-vous au **155**.

Si vous restez réservé avant d'en savoir plus, rendez-vous au **983**.

Si vous faites preuve de compassion, rendez-vous au **127**.

## 167

Rendez-vous immédiatement au **883**.

## 168

Rendez-vous immédiatement au **941**.

## 169

Quelle sont l'heure et la date auxquelles il est supposé se passer quelque chose à cet endroit ?

Le 3 septembre à 10 h du matin. (Allez au **261**).

À minuit, le 15 aout. (Allez au **520**).

À 3 h de l'après-midi le 16 aout. (Allez au **31**).

Le lundi et le jeudi à 16 h 30. (Allez au **271**).

Le 26 aout à 11 h du matin. (Allez au **395**).

Le jeudi soir prochain à 19 h. (Allez au **492**).

Demain après-midi à 15 h 30. (Allez au **503**).

## 170

« Le sceau, c'est ce qui éloigne ceux de l'ombre ! La cigarette est un des moyens qu'ils utilisent pour entrer à l'intérieur de toi, tu sais ? Et l'alcool aussi. Et le thé. N'en bois pas. J'ai empoisonné mon eau. Elle tuerait tout le monde sauf moi. C'est pour la protection, tu comprends ? Je livre une bataille perdue d'avance. Je le sais. Mais chaque acte de résistance contre ceux de l'ombre fait gagner de précieuses secondes ! Ils attendent... et je les ferai attendre ! Tu sais ce que j'ai vu d'étrange dans cet immeuble ? Des mouches. Des corps qui pourrissent. Ils chuchotent et m'épient ! Les esprits malins sont ici. Extirpe-les si tu peux. Ils te charment, jusqu'à ce que tu t'imprègnes de la puanteur de leurs âmes. »

Vous lui demandez s'il prend de la drogue.

« Non, les drogues ne sont d'aucune utilité ! La prière, c'est la seule arme, crois-moi ! Mais il est trop tard pour que tu te tournes vers la religion. Trop tard ! Retiens ceux de l'ombre si tu peux. Une heure, un jour. Prie. Les églises sont condamnées, avec tous les autres ! »

Il est clair que lui est... loin de l'être. Il n'est pas sain d'esprit. Il n'apportera rien à votre enquête. Vous préférez sortir. Poursuivez au **522**.

## 171

Rendez-vous immédiatement au **765**.

## 172

« C'est une brasserie d'État, ici, pas un bar privé ! Ici, tu bois des bières, et quand on ferme à 10h30, tu sors. C'est tout. Il n'y a pas de vodka, ici. »

Vous vous ravisez et demandez une bière. Le barman vous sert. Vous buvez. Pas mauvais. Vous lui demandez son nom.

« Youri ».

Plutôt laconique, le bonhomme ! Vous essayez de le faire parler de son travail. Pas vraiment enthousiaste, il répond que c'est justement cela : un travail. Il rencontre beaucoup de gens, mais ce sont surtout des gens saouls. Les alcooliques ne le dérangent pas - du moment qu'ils ne vomissent pas partout.

Vous continuez la conversation en parlant de tout et de rien : la politique de Gorbatchev, le temps qu'il fait, les jolies filles, la coupe du monde de football... Allez au **390**.

Vous lui demandez si, dans tous les gens qu'il rencontre, il y a des gens louches, ou de type mafieux. Allez au **894**.

Vous lui posez des questions sur le Club du Progrès Enthousiaste. Allez au **349**.

## 173

Vous sortez en courant dans la rue, et vous précipitez au coin de la rue. Mais de l'autre côté, personne qui ressemble de près ou de loin à la sombre figure. Vous regardez tout autour de vous : il a pu aller n'importe où. Impossible de le suivre davantage. Déçu de ne pas pouvoir en apprendre davantage, vous rebroussez chemin. Quand vous vous retrouvez face à l'agent de la milice qui garde le bureau de Golitsin, celui-ci vous regarde d'un air étonné. Vous remontez sans lui fournir aucune explications.

Il ne vous reste plus qu'à continuer l'inventaire des lieux (allez au **8**), ou à entreprendre la fouille systématique de chaque meuble (allez au **258**).

## 174

« Merci de m'avoir consacré du temps, dites-vous gentiment. Vous pouvez partir maintenant. »

Elle vous arrête.

« Ça peut être important. Pyotr a laissé ça dans ma boîte aux lettres.

Elle vous tend une microcassette audio.

« Au revoir, camarade. », vous salue-t-elle d'un air un peu triste.

Elle sort. Vous aimeriez bien savoir ce que contient l'enregistrement du défunt Pyotr Golitsin. Malheureusement, vous ne disposez sur vous d'aucun appareil qui vous permette de lire cette microcassette. Qu'allez-vous faire ?

Si vous sortez dans la rue pour demander au garde si la milice a la clé de la commode, rendez-vous au **977**.

Si vous préférez vous rendre directement au Département P, pour pouvoir faire votre rapport au Major Vovlov à 18 h, rendez-vous au **157**.

## 175

Malheureusement, vous ne trouvez rien d'utile. Pas un outil, pas la moindre fenêtre qui pourrait servir d'issue... Juste une table avec des chaises. Vous passez votre main sur et dessous la table. Vous sentez quelque chose ! Vous retirez un micro espion. Conception soviétique. Ce n'est pas parce que vous n'avez pas encore de plan que Verto devrait pouvoir l'écouter. Vous le jetez à terre, et l'écrasez d'un grand coup de semelle. L'Américain vous regarde faire avec enthousiasme.

« Tu commences à me plaire, toi ! Une idée pour sortir d'ici ? »

Vous jetez un coup d'œil au-dessus de la porte. Il y a toujours ce boîtier en plastique. Vous tendez la main pour soulever le couvercle. C'est une alarme électronique avec plusieurs fils électriques.

« Je me demande ce qui déclenche cette alarme » fait votre compagnon de cellule. Qu'allez-vous répondre ?

Que c'est peut-être relié à l'alarme de la chambre froide de la boucherie. (Allez au **509**)

Que c'est peut-être l'alarme de la porte d'entrée de l'appartement. (Allez au **668**)  
Qu'elle sonne quand il oublie de prendre son accent américain bidon. (Allez au **771**)

## 176

Ce simple travailleur n'a aucune chance face à votre entraînement de soldat d'élite Spetsnaz. Avec quelques coups bien placés, vous l'envoyez à terre. Cependant, la lutte n'a pas été sans bruit. Les clients du bar entrent en masse dans la pièce...

Vous avez de la chance de vous en être tiré. Vous vous êtes fait prendre pour cambriolage avec violences. Après avoir passé une nuit dans un cachot de la milice, vous êtes emmené à l'état-major du Département P. Il vous faudra passer de nombreuses années à méditer sur votre fiasco de la nuit dernière tandis que vous marcherez péniblement dans la neige, quelque part le long de la frontière sino-soviétique.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de davantage de discrétion.

## 177

Au moment de sortir du Département P, le Major Vovlov vous interpelle :

« Rukov ! Puisque tu es en mission secrète, tu dois laisser ici ton arme, ton uniforme et ta carte d'identité du KGB. Tu recevras de faux papiers. »

Vous remettez votre pistolet d'ordonnance, votre uniforme d'officier et votre carte au camarade Gouzenko de l'équipement. Vous êtes maintenant un agent en civil dans un costume gris. Le costume est mal ajusté. Il n'est pas vraiment à votre taille.

Si vous êtes convaincu qu'un aussi mauvais déguisement pourrait « griller » votre couverture, vous prenez l'initiative de retourner à l'appartement de votre Oncle Vanya pour aller chercher des vêtements plus décontractés. En ce cas, allez au **224**.

Costume deux pièces gris, chemise blanche, cravate. C'est la bonne tenue pour un homme d'affaires ! Vous vous rendez directement rue Kursk au **847**.

## 178

« Pourri de communiste, rôle-t-il.

- Et sinon, qu'est-ce que vous pouvez me dire sur les autres membres.

- Je sais que certains sont dans le même genre de commerce que moi, mais qui ils sont, je l'ignore. J'aimerais bien le savoir. J'ai besoin de bailleurs de fonds pour développer mes affaires. Les communistes ne comprennent pas ça.

- Versé dans l'industrie du film, hein ? Et alors, ça marche comment dans le secteur ?

- L'investissement, voilà de quoi on a besoin. Si je pouvais trouver des gens prêts à donner des fonds ! L'Ouest est submergé de films que le public russe paierait pour voir. Avec plus d'argent, je pourrais importer des milliers d'excellents produits, ouvrir un magasin gigantesque. Le progrès est trop lent ! Des communistes partout !

- Mais c'est quoi votre travail, exactement...

- J'achète et vends quand je peux. À mort les bureaucrates communistes !

- Homme d'affaires, hein ? »

Pas de réponse. Vous orientez la conversation sur la montée actuelle du crime.

« Le crime, c'est juste un mot ! Ce qui est légal aujourd'hui, ne le sera pas demain, et vice versa. Un film illégal serait légal aujourd'hui si ces politiciens s'activaient au lieu de parler. Regardez Gorbatchev qui tourne en rond, essaie de garder les choses en place alors qu'il devrait ouvrir le pays au progrès capitaliste ! »

Apparemment, vous avez trouvé le seul véritable enthousiaste du progrès du Club du Progrès Enthousiaste.

« C'est tout de même malheureux, reprend-il. Ici, il faut que les affaires soient illégales si vous voulez pouvoir gagner de l'argent et saisir des occasions. La bureaucratie nous étouffe mortellement ! »

Malgré son énergie, sa foi, et sa révolte qui font... plaisir à voir, il vous semble que vous n'obtiendrez plus rien d'intéressant de lui. Quand vous avez fini de l'écouter parler de ses projets, vous prenez congé et retournez vers la salle du comptoir pour parler aux deux truands qui se tiennent debout près des escaliers au **483**.

## 179

Il empoche les deux billets avec un grand sourire. N'oubliez pas de rayer 30\$ de votre inventaire. Puis, l'homme reprend d'une voix forte :

« Bienvenu au Club du Progrès Enthousiaste, camarade ! Je m'appelle Valéri Andreïevitch. Permettez-moi de vous servir un verre de notre meilleure vodka, gracieusement offert par la maison. »

Vous suivez Valéri jusqu'au comptoir, dans l'autre salle... Poursuivez au **23**.

## 180

Vous descendez les escaliers et sortez dans la rue. Vous retrouvez l'agent de la milice, et lui demandez s'il a la clé des tiroirs de la commode. Sans vous répondre, il vous remet une petite clé. Il semble donc bien que la milice ait fouillé le bureau de Golitsin avant vous. S'ils ont pu y trouver la clé, c'est que le meurtrier a pu avoir accès à tout ce que peut contenir la commode.

Néanmoins, vous remontez, et déverrouillez les tiroirs. Ils sont tous vides sauf un, qui dévoile une coupure de journal et un appareil de dictaphone.

Vous jetez un œil à la coupure de journal, et remarquez qu'il est écrit en anglais. C'est un article découpé dans un journal américain, illustré par une photo de Golitsin. Il traite en termes exagérés de l'expansion de la libre entreprise en URSS.

Vous regardez ensuite l'appareil. C'est un magnétophone à microcassette fabriqué au Japon. Il est vide : aucune cassette à l'intérieur.

On frappe à la porte, c'est Legonov qui vous appelle.

« La sœur de Golitsin est ici. Voulez-vous l'interroger ? »

Si vous lui demandez de la faire entrer, allez au **967**.

Si vous lui répondez qu'elle ne vous intéresse pas, allez au **326**.

## 181

« Je ne suis pas de la milice ! Il est incontestable que ces deux jeunes femmes de l'appartement 7 sont des prostituées. Belousov est un voyou ! Anatoli Sytenko de l'appartement 6 fait clairement du marché noir : les seuls clients qu'il a depuis la mort de sa

femme sont des gangsters et ils n'achètent certainement jamais de viande... vu qu'il n'a pas l'air d'en avoir ! Allez voir dans son magasin ! Vous verrez par vous-même qu'il est vide. C'est tout ce que je peux dire. Croyez-moi, camarade !

- Dis-lui de s'en aller, Édik !

- Allez vous en, jeune homme. Je n'ai plus rien à vous dire. Vous nous avez causé assez de soucis. Si vous revenez, j'appellerai les autorités ! »

Ils vous mettent à la porte, et ferment derrière vous.

Au moment où vous arrivez sur le palier, vous apercevez deux hommes monter les escaliers. Ce sont deux jeunes, à l'air de truands, avec des blousons en blue jeans. L'un des deux est plus grand et plus large que vous, très costaud, et n'a pas l'air très malin. L'autre est un furet : petit, courbé, l'air malin et vicieux. Vous entendez la fin de leur conversation :

« Ça ne rate jamais, Lyonka, se réjouit le furet. Ils attaquent toujours le petit mec !

- T'as vu ce que je lui ai mis, Petka ! répond la grosse brute. Euh, par contre... Ce que je ne comprends pas c'est pourquoi tu m'as fait prendre les ro...

- Parce que ça veut dire qu'on n'est plus obligés d'entrer par la manière forte, maintenant ! À partir d'aujourd'hui, on le fera beaucoup plus facilement... C'est ça, le progrès, Lyonka. »

Les deux brutes sanguinaires montent l'escalier en ricanant méchamment... Ces truands de bas-étage vont sûrement au Club du Progrès Enthousiaste. Vous y voyez une opportunité de les suivre et de faire semblant d'entrer avec eux. Maintenant que vous avez interrogé la plupart des habitants susceptibles d'être des criminels, sans avoir trouvé Hollywood, il est plus que temps d'enquêter dans ce fameux club de gangsters et de trafiquants du marché noir... Mais on vous a aussi fortement conseillé de jeter un œil à la boucherie du camarade Sytenko. Qu'allez-vous faire ?

Si vous suivez les deux truands dans le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **341**.

Si vous sortez rue Kursk pour inspecter la boucherie, rendez-vous au **355**.

## 182

« Oui, notamment quand il s'est enfui.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **1011**. Sinon, allez au **519**.

## 183

Sur la microcassette, une voix d'homme :

« Mardi 13 aout... Roméo m'a enfin arrangé un rendez-vous avec son patron « Hollywood » demain à 20 heures, au club du Progrès Enthousiaste. Comme Roméo ne sera pas là, je dois me présenter sous le nom de « Acheteur 2 ». Ce nom de code suggère qu'ils ont déjà un autre distributeur étranger ; ou alors, ils souhaitent que je le crois... Découvrir la véritable identité de Hollywood peut s'avérer délicat, mais au moins, j'aurai quelque chose de concret à mettre dans mon prochain rapport à « Mari jaloux ». D'ailleurs, j'ai peut-être la possibilité de découvrir son identité à lui ce soir même... Ce mystérieux client pourrait très bien travailler pour mes ex-patrons, à en juger par son utilisation des boîtes à lettres mortes pour toute communication entre nous. J'ai l'intention de surveiller la boîte à lettres jusqu'à ce qu'il prenne le rapport. Puis, je le filerai... Ça vaut le coup de prendre ce risque. »

Il n'y a rien d'autre sur la microcassette.

Nous sommes le mercredi 14 aout. Golitsin avait donc rendez-vous avec Hollywood ce soir. Sous couvert de lui acheter quoi ? Était-il déjà passé dans ce club avant ce rendez-vous ? S'est-il rendu quelque part avant d'être exécuté à son bureau ? Qui était ce « Mari jaloux » qui l'avait apparemment engagé pour enquêter sur le trafic de Hollywood et Roméo ? Manifestement, Golitsin le soupçonnait d'appartenir au KGB. Avait-il raison ?

Qui a tué Golitsin ? Hollywood ? Le mystérieux employeur qu'il a pris le risque de suivre ? Le meurtrier serait-il un agent corrompu du KGB ? Ou, comme Golitsin, quelqu'un qui a quitté le KGB ?

Qu'allez-vous faire à présent ?

Allez-vous jeter un dernier coup d'œil aux objets posés sur le bureau ? (Allez au **671**).

Ou bien sortez-vous de l'immeuble en emportant le magnétophone et la microcassette ? (Allez au **837**).

LE SAVIEZ-VOUS ? Les « boîtes à lettres mortes » ou « dead drops » étaient une technique d'espion permettant à deux personnes de s'échanger des informations sans se rencontrer physiquement. Par exemple, il suffit de consulter un livre dans une bibliothèque, d'y laisser une lettre, et de le remettre en place. Le destinataire n'a plus qu'à emprunter le même livre. Ou bien, on peut déposer un document derrière une brique descellée d'un vieux mur...

## 184

Il était armé d'un pistolet automatique, avec un silencieux vissé sur le canon. Dans la poche intérieure de sa veste, vous trouvez une photo polaroïde et un papier bleu. La photo vous montre, assis dans la cellule. Il manque juste la deuxième. Quant au papier bleu, c'est le jumeau parfait du mystérieux papier blanc que vous aviez trouvé dans la commode, mais de couleur différente. Il est curieux que Verto voulait conserver si précieusement contre lui un papier où il n'y a rien d'écrit...

Si vous voulez prendre un ou plusieurs de ses objets, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire. Sinon, vous les laissez à leur place.



Avant d'être pris la première fois, vous aviez eu le temps de fouiller ce séjour et de trouver le studio. Cette fois, vous commencez par fouiller Rita, mais la gamine n'a rien sur elle. Vous avez déjà fouillé la commode du séjour... Mais vous avez besoin de chercher où on a mis toutes vos affaires. Vous jetez donc rapidement un deuxième coup d'œil. Deux des placards n'ont pas changé, mais dans le dernier, vous retrouvez effectivement tout ce qu'on vous a confisqué, y compris les rossignols. (Vous retrouvez tout votre inventaire, et pouvez effacer les parenthèses).

Vous découvrez également un objet qui n'est pas à vous : un passeport américain avec la photo de votre compagnon d'infortune. Il était donc bien vraiment américain... Le nom présenté est « Nathaniel Greenberg ». Il a 35 ans et sa profession est journaliste. Mais bien sûr... Journaliste... Il vous a clairement donné l'impression de quelqu'un d'entraîné. Votre petit doigt vous dit qu'il s'agit probablement d'un agent secret, lui aussi.

Dans les tiroirs, les photos des soldats soviétiques, et le mystérieux papier blanc, sont toujours là. Si vous décidez de les emporter, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire. Sinon, vous les remettez à leur place exacte.

Il est inutile d'aller fouiller la cellule. Si vous voulez continuer à fouiller, il vous faut donc passer l'autre porte, qui vous est encore inconnue.

Si c'est ce que vous faites, rendez-vous au **660**.

Si vous quittez l'appartement en emportant les mystérieux papiers, rendez-vous au **651**.

Si vous quittez l'appartement en laissant les papiers à leur place, rendez-vous au **500**.

## 185

La diode n'émet maintenant plus aucune lumière. Retenez bien ce mot de passe : inquiet 151.

Vous soulevez le lourd verrou de la devanture, et débloquez la porte d'entrée principale. Vous sortez dans la rue Kursk. Il est maintenant temps de retourner au « Complexe du Brillant Avenir » et de monter à l'appartement 6. Poursuivez au **231**.

## 186

(Vous pouvez effacer le mot de passe pêche de vos notes. Remplacez le par le mot de passe BBA.)

Votre petite conversation avec l'Américain est soudain interrompue par des cris de l'autre côté de la porte. C'est la voix de Verto.

« Fais donc ce que je te dis, mère ! Va avec les jumeaux chez Andryoucha pour la nuit. Oleg et Gleb, soyez ici à 8 h ! J'aurai besoin de vous... Roméo doit aller se préparer pour le voyage. Moi, je vais rester ici avec Rita. On se revoit demain ! »

Vous entendez les cris de protestation d'une vieille femme qu'on emmène sans son avis mais sans violence. Puis les voix baissent, et vous n'entendez plus rien.

Si vous collez votre oreille à la porte, rendez-vous au **366**.

Si vous interrogez l'Américain avant de continuer à inspecter la pièce, rendez-vous au **132**.

Si vous inspectez la pièce à la recherche de quelque chose pour vous aider, rendez-vous au **897**.

## 187

« N'imagine pas que tu peux me duper avec des affirmations fanfaronnes et sans fondement !

En dépit de ta témérité irréfléchie, tu n'as rien trouvé qui indique la nature des activités de ces gangsters. De plus, le message codé que tu as pris dans leur appartement ne servira à rien du tout, évidemment. Quand ils remarqueront qu'il a disparu, tes amis de la mafia changeront simplement leurs plans. Un tel échec est inexcusable, Rukov ! Tu seras bientôt transféré sur un iceberg inhospitalier où les maladroits ne peuvent faire aucun mal. Maintenant, sors ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié votre mission : fouiller l'appartement de Verto « Hollywood » et en apprendre un maximum.

## 188

Vous traînez le colosse jusqu'au coin de la rue. Il n'y a rien par là. Si vous continuez à traîner ce corps, quelqu'un va vous voir, et vous allez vous retrouver au poste de la milice avec une accusation de meurtre sur le dos... Que faire ?

Laisser le corps où il est ? (Rendez-vous alors au **240**).

Le ramener en face de la grande porte ? (Rendez-vous alors au **720**).

## 189

Il vous demande qui vous êtes.

Si vous répondez que vous êtes un membre du « Comité Vaincre le Crime », rendez-vous au **740**.

Si vous répondez que vous êtes détective privé et que vous voulez des renseignements, rendez-vous au **957**.

Si vous lui dites que vous cherchez quelqu'un qui s'appelle Hollywood, rendez-vous au **866**.

## 190

« La chambre froide ? Ah oui ! La pièce favorite du cannibale... »

Un léger rire vous échappe. Visiblement, vous n'êtes pas le seul à avoir fouiné par là.

« Ça me donne une idée, poursuit votre compagnon. Avec de la chance, je devrais pouvoir bricoler les fils de cette boîte et déclencher l'alarme. Qu'est-ce que t'en penses ? »

Vous soupesez le pour et le contre, mais vous n'avez pas vraiment d'autre solution. Vous passez derrière lui et détachez ses liens.

« D'accord, fais-le. »

Vous lui faites la courte échelle et il arrive au niveau du boîtier. Il ouvre le couvercle d'une pichenette et commence à bricoler les fils.

Avez-vous appuyé une nouvelle fois sur le bouton de la diode après être sorti de la chambre froide ?

Si oui, rendez-vous au **917**. Sinon, rendez-vous au **701**.

## 191

Vous continuez d'observer Verto de derrière le canapé. Vous avez du mal à voir ce qu'il fait. Ses mains sont visiblement affairées à quelque chose. Soudain, Verto se retourne brusquement en pointant sur vous un pistolet à silencieux. Vous n'avez pas le temps de...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que Verto ait été plus fort que vous.

## 192

« Faire justice nous-mêmes, hein ? répond-il. Désolé, je ne crois pas que nous voulons prendre part à ça. Au revoir, jeune homme. »

Ils vous reconduisent à la porte.

Poursuivez au **822**.

## 193

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un. D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.

- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »

Sur les Belousov, de l'appartement 5 :

« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.

- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »

Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :

« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.

- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »

Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.

« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande...

- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »

Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.

« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.

- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Enfin, vous demandez qu'elles vous parlent du « voisin insolite » de l'appartement 2.

« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !

- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

Il vous manque des informations sur l'appartement 4...

Vous leur demandez si elles n'ont pas des « secrets plus sombres » sur leurs voisins, parce que vous menez une enquête sur un groupe criminel qui occupe l'immeuble. Allez au **491**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **362**.

## 194

Bien vu ! Beaucoup d'encre sympathiques, ou encre invisibles, se révèlent à l'œil nu à la chaleur. C'est par exemple le cas des encre à base de lait ou de jus de citron, qui deviennent facilement visibles à la bougie. Mais Verto doit avoir utilisé quelque chose de plus sophistiqué, car rien n'apparaît. Certaines encre utilisent aussi des cristaux de soude, ou bien du révélateur photographique. Mais vous n'en avez pas, et n'avez rien vu de semblable ici.

Si vous utilisez l'appareil polaroïde, rendez-vous au **543**.

Si vous les remettez en place avant que Verto ne se réveille, et filez en douce, rendez-vous au **139**.

Si vous les emportez avec vous en espérant que quelqu'un au Département P saura comprendre, rendez-vous au **899**.

## 195

Rendez-vous immédiatement au **440**.

## 196

Rendez-vous immédiatement au **111**.

## 197

Vous êtes sûr ? Peut-être devriez-vous attendre d'avoir jeté un œil à sa boucherie...

Si vous frappez à la porte du boucher Sytenko, rendez-vous au **733**.

Si vous frappez à la porte de la vieille Tchevtchenkova, rendez-vous au **264**.

## 198

Vous vous approchez de Roméo et le saluez. Il vous répond chaleureusement. Qu'allez-vous lui dire ?

Si vous vous présentez sous le nom de « Acheteur 2 », rendez-vous au **287**.  
Si vous lui dites que vous cherchez à rencontrer « Hollywood », rendez-vous au **800**.  
Si vous lui parlez de tout et de rien, comme la vie nocturne à Moscou, les filles du coin, les perspectives d'affaires... alors rendez-vous au **779**.  
Si vous cherchez des renseignements sur le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **361**.  
Si vous cherchez des renseignements sur lui, rendez-vous au **618**.  
Si vous lui demandez des renseignements sur le barman, rendez-vous au **696**.

## 199

« Excellent, Rukov. Sauf qu'il s'est enfui.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **5**. Sinon, allez au **124**.

## 200

Il était armé d'un pistolet automatique, avec un silencieux vissé sur le canon. Dans la poche intérieure de sa veste, vous trouvez une photo polaroïde et un papier bleu. La photo vous montre, assis dans la cellule. Il manque juste la deuxième. Quant au papier bleu, c'est le jumeau parfait du mystérieux papier blanc que vous aviez trouvé dans la commode, mais de couleur différente. Il est curieux que Verto voulait conserver si précieusement contre lui un papier où il n'y a rien d'écrit...

Si vous voulez prendre un ou plusieurs de ses objets, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire. Sinon, vous les laissez à leur place.

Avant d'être pris la première fois, vous aviez eu le temps de fouiller ce séjour et de trouver le studio. Cette fois, vous commencez par fouiller Rita, mais la gamine n'a rien sur elle. Vous avez déjà fouillé la commode du séjour... Mais vous avez besoin de chercher où on a mis toutes vos affaires. Vous jetez donc rapidement un deuxième coup d'œil. Deux des placards n'ont pas changé, mais dans le dernier, vous retrouvez effectivement tout ce qu'on vous a confisqué, y compris les rossignols. (Vous retrouvez tout votre inventaire, et pouvez effacer les parenthèses).

Vous découvrez également un objet qui n'est pas à vous : un passeport américain avec la photo de votre compagnon d'infortune. Il était donc bien vraiment américain... Le nom présenté est « Nathaniel Greenberg ». Il a 35 ans et sa profession est journaliste. Mais bien sûr... Journaliste... Il vous a clairement donné l'impression de quelqu'un d'entraîné. Votre petit doigt vous dit qu'il s'agit probablement d'un agent secret, lui aussi.

Dans les tiroirs, les photos des soldats soviétiques, et le mystérieux papier blanc, sont toujours là. Si vous décidez de les emporter, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire. Sinon, vous les remettez à leur place exacte.

Il est inutile d'aller fouiller la cellule. Si vous voulez continuer à fouiller, il vous faut donc retourner au studio.

Si c'est ce que vous faites, rendez-vous au **938**.

**899.** Si vous quittez l'appartement en emportant les mystérieux papiers, rendez-vous au

**139.** Si vous quittez l'appartement en laissant les papiers à leur place, rendez-vous au

## 201

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un.

D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.

- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »

Sur les Belousov, de l'appartement 5 :

« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.

- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »

Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :

« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.

- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »

Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.

« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande... »

- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »  
Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.  
« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.  
- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Il vous manque des informations sur les appartements 2 et 4...  
Si vous leur demandez s'il n'y a personne d'étrange dans l'immeuble, rendez-vous au **434**.  
Si vous prenez congé, rendez-vous au **759**.

## 202

Avez-vous noté l'un de ses mots de passe ?

Bière (allez au **883**) - Cercueil (allez au **573**) - Linceul (allez au **114**) - Suaire (allez au **954**) - Tombe (allez au **921**) - Tombeau (allez au **773**)  
Aucun de cette liste (allez au **511**).

## 203

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :  
« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !  
- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »  
Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.  
« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »  
L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.  
« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent



parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **38**.

## 204

Dans les tiroirs du bureau de travail, vous trouvez un paquet de cigarettes et une boîte d'allumettes. Ce sont des cigarettes américaines, évidemment, pour rester fidèle au décor...

Vous pouvez prendre dans vos poches le paquet de cigarettes ou la boîte d'allumettes. Notez simplement le ou les objets que vous choisissez d'emporter dans votre inventaire.

Vous pensez avoir tout fouillé ce qui pouvait l'être. Dommage que vous ne puissiez pas ouvrir la commode.

Alors que vous alliez partir, confiant que vous ne pouvez rien découvrir de plus, on frappe à la porte. C'est l'homme de la milice, Legonov, qui vous appelle.

« La sœur de Golitsin est ici. Voulez-vous l'interroger ? »

Si vous répondez qu'elle ne vous intéresse pas, allez au **326**.

Si vous lui demandez de la faire entrer, allez au **266**.

## 205

Vous entrez dans le club. C'est un assez large ensemble, avec deux pièces communiquant par un couloir sans porte. Vous êtes apparemment dans l'arrière-salle, et de l'autre côté est la pièce du bar. Il y a plusieurs tables carrées éparpillées dans les deux pièces. La décoration est assez claire : papier peint bleu, moquette pourpre. Mais tout est poussiéreux.

Le barman s'avance vers vous. Il a l'air furieux !  
« Qu'est-ce que vous faites avec mon bloc-notes, vous ? »  
Pris de court, vous essayez de dire que c'est le vôtre... Après tout, comment est-ce qu'il pourrait reconnaître que c'est le sien ?  
« Je viens de voir qu'on me l'a volé, et vous apparaissez avec, ça me paraît une grosse coïncidence... De toute façon, il y a un moyen simple de le savoir... »  
Avant que vous ne puissiez réagir, il vous l'arrache des mains. Puis, il vous montre du doigt les initiales « V.A. », cousues dans la tranche de la tablette en cuir.  
« Messieurs, nous avons un voleur... »

Vous vous réveillez en sang sur le trottoir de la rue Kursk. Vous semblez avoir plusieurs côtes fêlées, et votre bras gauche est fracturé au-dessous et au-dessus du coude. D'une manière ou d'une autre, vous finissez par atterrir dans un hôpital.

Après plusieurs semaines de convalescence, vous êtes muté pour cinq ans en Sibérie.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que votre intuition n'ait pas été la bonne.

## 206

Avez-vous noté un de ces mots de passe ?

Béret (allez au **40**) - Bonnet (allez au **634**) - Chapeau (allez au **316**) - Casquette (allez au **891**) - Képi (allez au **227**) - Toque (allez au **391**).

Un mot de passe qui n'est pas dans cette liste (allez au **268**).

## 207

« Vous avez fait le bon choix ! », affirme-t-il avec un sourire.

Il vous remet une cassette vidéo qui n'est pas étiquetée. Vous essayez tant bien que mal de la faire tenir dans la poche intérieure de votre veste. (N'oubliez pas de rayer les 5\$ de votre inventaire, et d'y noter « cassette vidéo sans étiquette »). Puis, vous profitez que le jeune trafiquant soit bien disposé envers vous pour lui poser quelques questions. D'abord, vous cherchez à en savoir plus sur les autres membres du club.

« Je sais que certains sont dans le même genre de commerce que moi, mais qui ils sont, je l'ignore. J'aimerais bien le savoir. J'ai besoin de bailleurs de fonds pour développer mes affaires. Les communistes ne comprennent pas ça. »

Il soupire.

« Ce club devient plus déprimant à chaque fois que j'y vais ! Si vous voulez un conseil, faites attention à qui vous parlez. Les jumeaux hideux dans l'autre pièce, par exemple... à votre place je les éviterais. Ils appartiennent à un gang qui traîne ici et ils sont vraiment mauvais. Ils s'appellent Gleb et Oleg. Les autres clients sont inoffensifs... Enfin, à

part les deux vauriens qui sont aussi dans l'autre pièce. Deux truands qui agressent et volent les gens dans la rue. »

Sur ce, il vous donne une tape amicale dans le dos, et prend congé. Vous retournez dans la salle du comptoir. À ce moment, le punk se lève et va aux toilettes. Quelques instants plus tard, il sort, l'air très satisfait de lui. Puis, il quitte le club pour disparaître dans les années 70. Un détail ne vous a pas échappé : il n'a pas tiré la chasse. Vous êtes certain que vous l'auriez entendue de là où vous êtes. Bien sûr, ce pourrait juste être un malpropre. De toute façon, vous sentez justement une envie pressante. Vous vous rendez, à votre tour, aux toilettes. Poursuivez au **939**.

## 208

Avant d'être pris la première fois, vous aviez eu le temps de fouiller ce séjour et de trouver le studio. Vous commencez par fouiller Rita, mais elle n'a rien sur elle. Vous avez déjà fouillé la commode... Mais vous avez besoin de chercher où on a mis toutes vos affaires. Vous jetez donc rapidement un deuxième coup d'œil. Deux des placards n'ont pas changé, mais dans le dernier, vous retrouvez effectivement tout ce qu'on vous a confisqué, y compris les rossignols et les photos en noir et blanc de l'attentat qui a tué vos parents. (Vous retrouvez tout votre inventaire, et pouvez effacer les parenthèses).

Vous découvrez également un objet qui n'est pas à vous : un passeport américain avec la photo de votre compagnon d'infortune. Il était donc bien vraiment américain... Le nom présenté est « Nathaniel Greenberg ». Il a 35 ans et sa profession est journaliste. Mais bien sûr... Journaliste... Il vous a clairement donné l'impression de quelqu'un d'entraîné. Votre petit doigt vous dit qu'il s'agit probablement d'un agent secret, lui aussi.

Dans les tiroirs, les photos des soldats soviétiques, et le mystérieux papier blanc, sont toujours là. Si vous décidez de les emporter, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire. Sinon, vous les remettez à leur place exacte.

Il est inutile d'aller fouiller la cellule. Vous retournez donc fouiller le studio. Poursuivez au **101**.

## 209

Rendez-vous immédiatement au **552**.

## 210

Votre ami est toujours sur vous, en train de bricoler les fils électriques. Soudain, Verto commence à crier :

« Bordel ! Il y a quelqu'un dans la chambre froide ! Je vais jeter un œil. Toi, reste ici et ne bouge pas. Je reviens dans cinq minutes. »

L'Américain descend et écoute avec vous. Le calme revient peu après.

« Rita est seule ! conclut-il. Si tu as une idée... »

Vous appelez Rita.

« Qu'est-ce que tu veux ? »

Si vous la suppliez de vous faire sortir tous les deux, rendez-vous au **575**.

Si vous lui faites croire que l'Américain est tombé mort, rendez-vous au **109**.

Si vous lui dites qu'elle est en train de faire une grosse erreur, rendez-vous au **926**.

Si vous lui dites que vous pouvez l'aider, rendez-vous au **777**.

## 211

Jana fronce le sourcil.

« Comment ça tu mènes une enquête ? Mais alors... tu es de la milice, ou quoi ? »

Si vous répondez que vous êtes Maksim Rukov, officier du KGB, et que vous participez à l'enquête officielle, rendez-vous au **55**.

Si vous répondez que vous n'êtes qu'un représentant commercial d'une usine de freins à vélo, appelé Kliment Krouglov, et que vous enquêtez pour des raisons personnelles, rendez-vous au **729**.

## 212

« N'importe pas que tu peux me duper avec des affirmations fanfaronnes et sans fondement !

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... Il faut admettre au moins cela. Par contre, le message codé que tu as pris dans l'appartement des gangsters ne servira à rien du tout, naturellement. Quand ils remarqueront qu'il a disparu, tes amis de la mafia changeront simplement leurs plans. Il se trouve qu'ils ont déjà changé d'adresse. Bien sûr, nous les retrouverons. Du reste, ton incompetence, qui a coûté beaucoup de temps, est une source de déception pour le Camarade Colonel Galushkin. Pour ma part, je n'attendais pas mieux de ta part. Ton transfert pour des fonctions de garde-frontière sur la frontière sino-sibérienne est effective à partir d'aujourd'hui. Tu peux partir. »

Vote aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas respecté l'une des règles de base des fouilles discrètes : toujours laisser les choses dans l'état où on les a trouvées.

## 213

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 214

Vous vous rendez à l'appartement de votre oncle. Quand vous arrivez dans le séjour, Vanya n'est pas là. Vous jetez un œil à la porte de sa chambre et constatez qu'elle est fermée à clé.

Si vous tentez d'entrer dans sa chambre, allez au **918**.

Si vous vous dirigez vers votre chambre, allez au **658**.

## 215

Vous ouvrez le tiroir. Il contient plusieurs vidéocassettes. Probablement les productions de ce studio amateur. Elles sont toutes étiquetées. Mais aucun titre n'a été marqué, seulement des dates, qui couvrent l'année passée avec une certaine régularité. On peut dire qu'ils sont productifs ! Vous n'avez pas le temps de tout regarder avant de filer, bien sûr, mais vous devez pouvoir regarder les premières minutes pour voir de quel genre de film il s'agit. Vous prenez une cassette au hasard et l'introduisez dans le magnétoscope. Vous allumez le téléviseur, réduisez le son et appuyez sur le bouton lecture. Au bout de quelques secondes, une étrange scène apparaît...

Une jeune femme séduisante est assise nue et terrifiée sur une chaise. Ses mains semblent attachées derrière son dos et sa bouche est couverte d'une bande de sparadrap. Deux hommes en uniforme de KGB s'approchent. Ils la violent en la traitant de traître et de « catin à prêtre ». Quand ils ont fini, ils allument des cigarettes et appliquent les bouts incandescents sur ses seins... L'horreur continue avec des mauvais traitements du même genre jusqu'à ce que, finalement, l'un des gardes sorte un couteau à cran d'arrêt qu'il montre à la caméra, et ouvre avec démonstration. Pendant que son collègue tire la tête de la fille en arrière, il lui plonge la lame dans un côté du cou et l'égorge lentement. Elle se tord de douleur et le sang jaillit de la blessure grande ouverte. Peu de temps après, elle a une dernière convulsion, puis son corps devient flasque. Le garde la laisse tomber comme une masse sur le sol, qui est recouvert d'une bâche de plastique transparent éclaboussée de sang. Les deux gardes se tournent vers la caméra et sourient. Vous les reconnaissez. Vous les avez vus au club. Vous rangez la cassette. Vous hésitez entre tout laisser en l'état pour ne pas trahir votre passage, et voler une ou deux cassettes en guise de preuve à charge.

Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste, et qui étaient les gardes du KGB dans la vidéo ! Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **539**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **585**).

## 216

Vous prétendez que vous n'êtes qu'un simple représentant commercial de l'usine de la bannière rouge, à Zagorsk, et que votre meilleur ami, qui habite Moscou, a été assassiné par quelqu'un qui habite dans cet immeuble.

« C'est affreux ! », s'émeut Jana, avant de vous demander pourquoi la milice ne fait pas une enquête. Toujours dans votre personnage, vous racontez que la milice refuse de bouger parce qu'ils disent qu'il n'y a pas de preuve. Mais pour venger votre meilleur ami, vous êtes prêt à trouver vous-même toutes les preuves nécessaires.

Les filles sont totalement accrochées par votre histoire ! Jana dit même ne pas être surprise de l'immobilisme de la milice.

« Tu crois qu'il y a des criminels, ici ? Ils sont au club, j'en suis sûr. Tu sais, le club au-dessus de la brasserie... Maintenant que j'y pense, tu devrais interroger Pavel Belousov à l'appartement 5. Il a passé un an dans la prison de Lefortovo. Pour vol. Une nuit, il est venu ici, saoul et sanglotant, et il nous l'a dit. C'est peut-être ton homme ?

- Je me sentais navrée pour lui, au début, témoigne Klara. Mais après, il a ri et il s'est vanté de la façon dont ils les avaient tous roulés, ou quelque chose comme ça... Il est horrible !

- Quand il est sorti de Lefortovo, poursuit l'autre, son beau-frère, qui est directeur d'usine, lui a donné un travail et Belousov a eu un nouveau permis de résident à Moscou.

- Et il a essayé de violer Jana ! s'exclame subitement Klara. Quel sale porc ! »

Vous prenez congé. Poursuivez au **759**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La prison de Lefortovo est située dans le quartier de Lefortovo, à Moscou, et doit son nom à François Lefort un proche ami du Tsar Pierre Ier de Russie. Elle est tristement célèbre pour avoir été utilisée par le NKVD pour des interrogatoires sous la torture, puis par le KGB comme prison, maison d'arrêt des enquêtes criminelles, et cellule d'isolement des prisonniers politiques.

## 217

« Si tu cherches un homme, tu es dans le mauvais appartement.

- Non, Klara, il veut dire : dans l'immeuble.

- Oh... »

Les filles disent connaître tout le monde dans l'immeuble. Mais personne qui s'appelle Hollywood, ou qui a ce surnom.

« Ce n'est pas vraiment un nom de toute façon, fait Klara.

- Ça fait... aventurier ! J'aimerais bien connaître quelqu'un qui s'appelle vraiment comme ça ! »

Vous dites que c'est le genre d'individu qui pourrait appartenir à une sorte de mafia. Elles vous conseillent de vous introduire en cachette dans le club.

Si vous déclarez mener une enquête sur le groupe mafieux de cette personne, rendez-vous au **491**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **362**.

## 218

Vous allumez la lumière. Vous voyez une salle assez haute, avec un petit bureau, une armoire en acier, et un escalier. Quelques tonneaux métalliques ont été empilés contre ce dernier. Il y a une deuxième porte à votre droite. À peine avez-vous le temps de parcourir les lieux des yeux, qu'elle s'ouvre. C'est le barman !

« Que diable fais-tu ici ? C'est privé ! Débarrasse le plancher ! »

Il vous faut réagir vite...

Si vous vous jetez sur lui pour l'assommer avant qu'il ne puisse donner l'alerte, rendez-vous au **176**.

Si vous dites que vous cherchiez les toilettes, rendez-vous au **297**.

Si vous ressortez dans la rue en courant, rendez-vous au **893**.

Si vous sortez en courant par la porte du bar, rendez-vous au **90**.

Si vous grimpez les escaliers en courant, rendez-vous au **568**.

Si vous refusez de bouger, rendez-vous au **639**.

## 219

« Non, rien de suspect. Le genre respectable, tu vois ? Hein... À part ces deux salopes de l'appartement 7, Tchizkhova et Ponomareva ! Des vraies nymphos ! Elle sautent sur tout ce qui porte un pantalon... Anatoli Sytenko fait probablement du marché noir : il tient la boucherie de l'autre côté de l'immeuble, et il n'y a pas vraiment de viande ! »

Vous l'interrogez plus en détails sur Sytenko :

« Le pauvre gars, il a perdu sa femme ce gros balourd. Il évite les gens. »

Vous l'interrogez aussi davantage sur Tchizkova et Ponomareva :

« Elles sont chaudes comme des lapins... Tu sais, toujours à te faire du rentre-dedans. »

Si vous lui demandez comment était la vie à Lefortovo, rendez-vous au **424**.

Si vous lui demandez s'il sait quelque chose sur « Hollywood », rendez-vous au **839**.

## 220

Quel numéro est associé à ce mot de passe ?

Deux cent trente six (allez au **517**) - Trois cent quatre-vingt sept (allez au **485**) - Quatre cent huit (allez au **33**) - Quatre cent quarante-huit (allez au **544**) - Six cent vingt-trois (allez au **344**) - Six cent cinquante et un (allez au **329**).

## 221

Vous ouvrez la portière du réfrigérateur. Vous découvrez qu'il est bourré à craquer de bouteilles de vodka ! Vous refermez et allez vérifier s'il y a la même chose dans les caisses. Elles sont marquées « bière », mais vous aviez vu juste : elles sont pleines, elles aussi, de bouteilles de vodka. La brasserie du rez-de-chaussée ne devrait fournir que de la bière... Il est clair qu'on vend de l'alcool au marché noir, ici !

Vous pensez avoir appris tout ce que vous pouviez de ce bar. Vous redescendez et retournez dans la rue. Poursuivez au **237**.

## 222

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.



Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer avec feu le camarade Golitsin. Le KGB semble aimer tuer ses anciens employés ! Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **38**.

## 223

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 224

Si vous vous êtes déjà rendu chez votre Oncle Vanya en sortant du bureau de Golitsin, rendez-vous au **214**. Si c'est la première fois que vous vous rendez à son appartement depuis le début de votre aventure, rendez vous au **417**.

## 225

Quand vous dites que vous n'êtes pas vraiment là pour un sondage, la fille qui vous a fait entrer vous demande, surprise, ce que vous voulez vraiment. Vous expliquez que vous êtes sur la piste de quelques meurtriers. Elles s'alarment, pensant que vous les accusez d'avoir assassiné quelqu'un ! Vous les assurez que vous voulez seulement leur poser quelques questions : peut-être peuvent-elles vous aider à trouver ces assassins ?

« Alors pourquoi prétexter faire un sondage ? »

Vous expliquez que vous ne pouviez rien dire dans le couloir. Quelqu'un aurait pu entendre quelque chose ! Cette explication semble les satisfaire... Les voilà rassurées. Vous n'avez plus qu'à leur poser des questions. (N'oubliez pas de noter les indices que vous obtiendrez sur chaque appartement). Vous commencez par leur demander leurs noms, par commodité.

Celle qui vous a fait entrer, l'intellectuelle un peu naïve, s'appelle Jana Tchizkova. La deuxième, la rêveuse sensuelle en jupe courte, s'appelle Klara Ponomareva. Vous leur demandez ce qu'elles font dans la vie. Jana est bibliothécaire et Klara est secrétaire.

Si vous les interrogez sur leurs voisins, rendez-vous au **13**.

Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **808**.

Si vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle « Hollywood », rendez-vous au **74**.

Si vous déclarez mener une enquête sur une organisation criminelle qui sévit dans le quartier, rendez-vous au **320**.

## 226

Jana dit qu'elles ne vont jamais à ce bar, parce qu'il est plein d'individus louches. « C'est si dégueulasse ! », s'exclame Klara. Elle admet y avoir été une fois, et que c'était plein d'ivrognes.

Pour ce qui est du Club du Progrès Enthousiaste, Jana dit qu'elles l'évitent, parce qu'il est « plein d'ivrognes et de maquereaux ». Klara ajoute que toute la nuit, ils sortent en passant par le palier, et frappent à leur porte en riant.

Vous leur demandez s'il n'y a pas eu d'événements particulièrement insolites dans l'immeuble. (Allez au **620**.)

Vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle Hollywood. (Allez au **569**.)

Vous leur posez des questions sur leurs voisins. (Allez au **160**.)

## 227

Rendez-vous immédiatement au **40**.

## 228

Voici un conseil pratique : prenez deux bouts de papier assez larges. Sur le premier, écrivez la première suite de lettres, de façon assez claire et aérée. Faites la même chose

pour la deuxième suite de lettres sur votre second de papier. Quand vous avez vos deux bouts de papier, jouez avec, manipulez-les, jusqu'à ce que vous trouviez quelque chose. Si vous ne trouvez pas, vous ne recevrez pas plus d'aide, et il faudra se résoudre à renoncer.

Si vous pensez avoir compris, rendez-vous au **410**.

Si vous remettez en place les documents originaux, et emportez les deux photographies au Département P en espérant que quelqu'un comprendra, rendez-vous au **793**.

Si vous apportez les originaux et les polaroïdes au département P, rendez-vous au **705**.

## 229

Vous ne pouvez pas vous permettre de juste cacher le sac de cocaïne derrière la cuvette des toilettes. Quelqu'un pourrait le récupérer. Soit vous prenez le risque de le garder sur vous, soit il faut vous résoudre à le détruire.

Si vous le gardez sur vous, rendez-vous au **563**.

Si vous le faites disparaître dans les toilettes du palier, rendez-vous au **999**.

## 230

Soudain, la porte s'ouvre, et un homme blond est poussé à l'intérieur. On referme derrière lui. Sa veste et son pantalon sont en jean, et il porte une chemise jaune. Il a les mains dans le dos, comme si elles étaient attachées. Il se met à parler avec un fort accent américain :

« Eh bien ! Si ce n'est pas Rita ! La petite amie de Verto qui a survécu le plus longtemps, si mes informations sont correctes. Quant à toi... inconnu au bataillon. Alors, dis-moi, qu'est-ce qu'on fait ? On lui brise la nuque à cette petite garce ? »

Cette fille serait donc une taupe mise par Verto... Mais est-il vraiment sérieux quand il propose de tuer, là maintenant, une fille sans défense, de sang froid ? Il cherche sans doute juste à lui faire peur.

« La tuer, pour quoi faire ?

- Oh, elle le mérite. Et puis, elle doit coûter trop cher en cocaïne à Verto. »

Si vous décidez d'entrer dans le jeu de l'Américain, et vous réjouir ouvertement de sa « bonne idée », rendez-vous au **338**.

Si vous voulez prendre la défense de la jeune fille, rendez-vous au **594**.

## 231

Vous frappez à la porte. Un homme costaud vous ouvre. Il est totalement chauve et a un double menton. Il porte une chemise et un pantalon à bretelles.

« Que puis-je faire pour vous ?

- Camarade Sytenko ?

- Oui ?

- Parlez moi donc de votre boucherie...

- Eh bien quoi ? Qu'est ce que vous lui voulez à ma boucherie ?

- Je viens de visiter votre chambre froide. Elle est... inhabituelle. »

Votre regard est de fer, votre ton nonchalant. Vous cachez votre horreur passée, parlant comme si c'était le sujet le plus naturel du monde. L'effet ne se fait pas attendre. Le boucher devient livide !

« Quoi ? Comment avez-vous... Non c'est impossible ! Vous auriez été...

- Suspendu à un croc de boucher ? Vous voulez parler de l'alarme sous la caisse, sans doute. Aucun problème. »

Vous lui faites votre sourire le plus effrayant.

« Je... Je vous en prie, pas sur le palier... Entrez. Je... J'expliquerai tout ! Oh, mon Dieu. Qu'est-ce qui va se passer, maintenant ? Qu'est-ce qui va se passer... »

Vous le suivez dans un séjour coquet, au papier-peint violet et un peu « grand-mère ». Une jolie jeune fille blonde avec une queue de cheval, et un jeune adolescent aux cheveux châtain courts sont assis à la table de diner. Le repas est visiblement terminé, mais la vaisselle n'a pas été desservie. Deux fauteuils à l'air confortable sont vides.

« Allez au lit, mes enfants ! Allez, maintenant !

- Qu'est-ce qu'il y a, père ? demande le garçon.

- Rien, mon fils. Au lit maintenant.

- Est-ce que c'est l'un d'entre eux ? demande la fille d'une voix effrayée.

- Je ne sais pas... S'il vous plaît...

- Bonne nuit père.

- Bonne nuit, bonne nuit ! »

Les deux jeunes gens quittent la pièce. Le boucher se tourne alors vers vous, l'air désespéré.

« Bon, alors vous savez ce qu'il y a dans ma pauvre boucherie. Qui êtes vous ? Qu'est-ce que vous voulez ? »

Si vous lui demandez qui mange ses victimes, rendez-vous au **159**.

Si vous lui ordonnez de commencer à parler, rendez-vous au **583**.

Si vous lui assénez qu'il va devoir payer pour ses crimes, rendez-vous au **166**.

Si vous lui demandez de vous parler de Hollywood, rendez-vous au **647**.

## 232

« Quoi ? Mais attends, ça n'a rien à voir avec un sondage... »

Les filles commencent à devenir suspicieuses... Vous n'avez pas d'autre choix que d'avouer que vous ne faites pas vraiment un sondage d'opinion : vous cherchez un groupe de meurtriers qui appartiennent à un groupe criminel.

« Alors pourquoi ce prétexte de sondage ? »

Vous expliquez que vous ne pouviez rien dire dans le couloir. Quelqu'un aurait pu entendre quelque chose ! Cette explication semble les satisfaire...

« Je comprends, fait la jeune femme qui vous a fait entrer. Maintenant que j'y pense, tu devrais interroger Pavel Belousov à l'appartement 5. Il a passé un an dans la prison de Lefortovo. Pour vol. Une nuit, il est venu ici, saoul et sanglotant, et il nous l'a dit. C'est peut-être ton homme ?

- Je me sentais navrée pour lui, au début, témoigne Klara. Mais après, il a ri et il s'est vanté de la façon dont ils les avaient tous roulés, ou quelque chose comme ça... Il est horrible !

- Quand il est sorti de Lefortovo, poursuit l'autre, son beau-frère, qui est directeur d'usine, lui a donné un travail et Belousov a eu un nouveau permis de résident à Moscou.

- Et il a essayé de violer Jana ! s'exclame subitement Klara. Quel sale porc ! »

Celle qui vous a fait entrer, l'intellectuelle un peu naïve, s'appelle Jana Tchizkova. La deuxième, la rêveuse sensuelle en jupe courte, s'appelle Klara Ponomareva. Vous leur demandez ce qu'elles font dans la vie. Jana est bibliothécaire et Klara est secrétaire. (N'oubliez pas de noter les indices que vous obtiendrez sur chaque appartement).

Si vous les interrogez sur le bar de la Rue Kursk et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez vous au **226**.

Si vous les interrogez sur les voisins, rendez vous au **605**.

Si vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle « Hollywood » et qui habite l'immeuble, rendez-vous au **553**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La prison de Lefortovo est située dans le quartier de Lefortovo, à Moscou, et doit son nom à François Lefort un proche ami du Tsar Pierre Ier de Russie. Elle est tristement célèbre pour avoir été utilisée par le NKVD pour des interrogatoires sous la torture, puis par le KGB comme prison, maison d'arrêt des enquêtes criminelles, et cellule d'isolement des prisonniers politiques.

## 233

Rendez-vous immédiatement au **589**.

## 234

Jana fronce le sourcil.

« Comment ça tu mènes une enquête ? Mais alors... tu es de la milice, ou quoi ? »

Si vous répondez que vous êtes Maksim Rukov, officier du KGB, et que vous participez à l'enquête officielle, rendez-vous au **55**.

Si vous répondez que vous n'êtes qu'un représentant commercial d'une usine de freins à vélo, appelé Kliment Krouglov, et que vous enquêtez pour des raisons personnelles, rendez-vous au **402**.

## 235

D'accord, par quoi commence votre plan ?

Si vous cachez le corps dans la cellule, rendez-vous au **648**.

Si vous éteignez la lumière, rendez-vous au **244**.

Si vous vous cachez derrière le canapé, rendez-vous au **988**.

## 236

Une fois dans le grand hall du département, vous ne patientez qu'une minute avant que le garde de service ne vous fasse signe : comme vous l'a dit Vovlov, vous êtes attendu immédiatement.

« Par ici, Camarade Capitaine. »

Vous entrez dans le bureau du Colonel Galushkin. Il est seul, cette fois. En entrant, vous êtes tout de suite pris par son aura de charisme et de bonhomie ! Il a beau être votre supérieur, vous ne pouvez vous empêcher de le trouver chaleureux. Ses cris de joie et d'éloges ne peuvent que contribuer à cette impression.

« Mon cher Rukov ! Excellent travail ! Ton père serait fier de toi ! La photo de tes parents est une surprise. Espérons que l'avenir éclaircira davantage cette affaire.

Malheureusement, nous n'avons aucune preuve matérielle des activités criminelles de ces gangsters. L'enquête tombe à l'eau... Cependant, ne t'inquiète pas ; tu as fait de ton mieux. Belov est muté, donc tu le remplaceras. La paperasserie, c'est probablement là où tu es le meilleur ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez trop pris à la lettre l'une des consignes de base des fouilles discrètes : toujours laisser tout dans l'état où on l'a trouvé. Obtenir des preuves matérielles est aussi un des buts d'une investigation criminelle !

## 237

Il est temps de commencer votre enquête dans l'immeuble de logements. Vous n'oubliez pas que votre mission est de découvrir quel est l'appartement du mystérieux Hollywood. Vous allez essayer de vous faire passer pour un sondeur d'opinion pour tirer des

renseignements de ses voisins. Vous vous dirigez vers la façade nord du bâtiment et entrez de nouveau. L'odeur de chou est toujours aussi peu supportable... Vous retournez frapper à l'appartement 7 de l'étage. La même femme vous répond. Elle voit le bloc-notes que vous tenez à deux mains, avec l'air le plus sérieux du monde.

« Ah ça y est, vous l'avez ! C'est à quel sujet, ce sondage ? Pas sur le problème agricole, j'espère ? »

Si vous voulez qu'elle vous fasse entrer, il va falloir proposer quelque chose susceptible de l'intéresser...

Vous dites que c'est un sondage sur le sport. Allez au **367**.

Vous dites que c'est un sondage sur la politique. Allez au **596**.

Vous dites que c'est un sondage sur le sexe opposé. Allez au **672**.

Vous dites que c'est un sondage sur le crime. Allez au **691**.

## 238

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. Nous avons pris la liberté de

récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **953**.

## 239

Il empoche les trois billets avec un grand sourire. N'oubliez pas de rayer 50\$ de votre inventaire. Puis, l'homme reprend d'une voix forte :

« Bienvenu Club du Progrès Enthousiaste, camarade ! Je m'appelle Valéri Andreïevitch. Permettez-moi de vous servir un verre de notre meilleure vodka, gracieusement offert par la maison. »

Vous suivez Valéri jusqu'au comptoir, dans l'autre salle... Poursuivez au **23**.

## 240

Avez-vous déjà essayé d'entrer dans la boucherie ? Si oui, rendez-vous au **473**. Sinon, rendez-vous au **1004**.

## 241

Il devient blanc.

« Je ne sais pas de quoi tu parles, bon Dieu !

- Tu n'as pas passé un an à Lefortovo ? demandez-vous d'une voix qui devient progressivement menaçante.

- Quoi ? Qui t'a dit cette connerie ? »

Vous sentez qu'avec ce genre de brute, il va falloir jouer les durs si vous voulez obtenir la vérité.

« Trop tard, Belousov, je sais tout ! Tu vas avoir des ennuis, crétin.

- Ah, ces deux connes de bavardes ! Écoute, je vis une vie honnête, maintenant. Je le jure !



- Décide-toi à parler, sinon ce permis de résident à Moscou sera déchiré !  
- Écoute ! Je ne sais rien ! Je n'ai rien à me reprocher ! Si tu cherches un criminel tu devrais t'intéresser à Ryoumine, de l'appartement 4 : cette crapule a passé cinq ans sur l'île Wrangel ! C'est un camp de travail pour les traîtres et les salauds de son espèce ! Ensuite, il a vécu à Novosibirsk ou autre maudit endroit, et s'il est revenu à Moscou c'est à cause de Sakharov et Gorbatchev. Le petit nabot passe sa vie à espionner. Le voilà ton criminel, pas moi ! Alors laisse-moi tranquille ! »

Il retourne dans son appartement et vous claque la porte au nez. Vous décidez d'utiliser aussitôt l'information que vous avez obtenue sur Ryoumine, et descendez l'escalier pour frapper à la porte de l'appartement 4.

Si vous avez déjà visité l'appartement 4, rendez-vous au **6**. Sinon, rendez-vous au **745**.

LE SAVIEZ-VOUS ? L'Île Wrangel est une île russe de l'océan Arctique, proche de la côte sibérienne. Elle doit son nom au baron Ferdinand von Wrangel, un explorateur polaire du 19ème siècle. L'existence d'un goulag à Wrangel, ou à son homonyme l'île de Wrangell en Alaska, pourrait bien être une légende.

## 242

« Ah vraiment ? Il se trouve que je suis le directeur du club. Je suis donc bien placé pour savoir que nous n'utilisons pas de cartes de membre, camarade. Je dois vous demander de partir. »

Vous le menacez de lui briser le cou s'il ne fait pas de vous un membre. (Allez au **83**).

Vous proposez de « contribuer aux finances du club ». (Allez au **827**).

## 243

« Tes ordres exigeaient la réussite, Rukov !

En dépit de ta témérité irréfléchie, tu n'as rien trouvé qui indique la nature des activités de ces gangsters. De plus, le message codé que tu as pris dans leur appartement ne servira à rien du tout, évidemment. Quand ils remarqueront qu'il a disparu, tes amis de la mafia changeront simplement leurs plans. Un tel échec est inexcusable, Rukov ! Tu seras bientôt transféré sur un iceberg inhospitalier où les maladroits ne peuvent faire aucun mal. Maintenant, sors ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié votre mission : fouiller l'appartement de Verto « Hollywood » et en apprendre un maximum.

## 244

Vous éteignez la lumière. Verto ne pourra pas voir le corps de Rita quand il entrera. Avec un peu de chance, il ne pourra pas vous voir dans la pénombre.

Si vous attendez Verto, rendez-vous au **462**.  
Si vous vous cachez, rendez-vous au **767**.

## 245

« Oui, c'est vrai, admet-il. Quelquefois. »

Il semble de plus en plus clair qu'il est déjà allé au club et sait où il se trouve. Vous lui demandez de vous aider à y aller. C'est un club réservé aux membres, mais peut-être peut il vous recommander ? Mais il refuse : il ne vous connaît pas. C'est une impasse. Roméo ne vous sera pas plus utile là-dessus.

Vous prenez congé et allez vous adresser au barman. Allez au **586**.  
Vous mettez fin à la conversation et retournez dans la salle. Allez au **301**.

## 246

Vous vous dites, avec raison, que si vous remettez cette drogue à la milice, elle sera de retour dans la rue pour être vendue dans la demi-heure ! Alors autant vous en débarrasser immédiatement, pour être sûr que cette saleté ne fera de mal à personne. Vous tirez la chasse. Le sachet disparaît définitivement dans le tourbillon de la victoire ! Une petite brasse pour l'homme, un grand bain pour... Bref...

Retenez bien ce mot de passe : pêche 236.

Vous retournez dans la salle du comptoir. À qui allez-vous parler à présent ?

Si vous rejoignez le jeune couple de clients, rendez-vous au **716**.

Si vous allez parler aux deux vauriens que vous aviez aperçus dans le hall, rendez-vous au **483**.

## 247

Vous bondissez de derrière le canapé... Soudain, Verto se retourne brusquement en pointant sur vous un pistolet à silencieux. Vous n'avez pas le temps de...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que Verto ait été plus fort que vous.

## 248

« Laisse tomber, pleurnichard. »

Visiblement, elle ne vous aime pas... Verto revient quelques minutes plus tard. Son irritabilité naturelle a été attisée. Ce qui vous arrive le matin suivant est un cauchemar, riche de nombreuses souffrances, qui dure un temps interminable avant de s'achever par une mort que vous accueillez comme une délivrance.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas été plus rusé.

## 249

Vous n'oubliez pas que votre mission est de découvrir l'appartement du mystérieux Hollywood. Vous vous rendez donc d'un pas résolu vers la face nord du bâtiment et vous passez la double-porte rectangulaire somptueusement gravée. L'odeur de chou se répand dans ce grand hall d'une banalité déprimante. Il y a quatre portes, deux de chaque côtés, numérotées sans surprise de 1 à 4. Au fond à gauche, une cinquième porte mène aux toilettes. À sa droite, vous trouvez l'escalier en colimaçon qui mène à l'étage. Juste à côté, sur le mur, il y a une plaque de cuivre gravée où on peut lire : « Complexe d'habitation du Brillant Avenir. Pour tous renseignements : Responsable, appartement 7, en haut ». Vous montez.

La pièce que vous découvrez pourrait être l'étage de n'importe quel immeuble d'habitation soviétique. Cette odeur de chou !

Comme au rez-de-de chaussée, la porte des toilettes est sur le même côté que l'escalier. Il y a deux portes sur votre gauche, et trois portes sur votre droite. Les portes sont numérotées de 5 à 8, sauf la troisième porte de droite qui a une plaque inscrite « Réservé aux membres ». Il s'agit certainement du Club du Progrès Enthousiaste, puisque Galushkin vous a confirmé qu'il était à cette adresse. De plus, cela correspond bien à ce que vous avez pu comprendre en enquêtant du côté de la brasserie.

Prendre des informations auprès du responsable vous paraît une idée aussi bonne qu'une autre pour commencer votre enquête sur les habitants de l'immeuble. Poursuivez au **861**.

## 250

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tes rossignols te seront rendus demain matin », annonce le borgne.

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **38**.

## 251

Rendez-vous immédiatement au **40**.

## 252

Vous approchez de la porte du bureau du Major Vovlov. Vous êtes sur le point de frapper, quand l'interphone fixé près de la porte du Colonel Galushkin se met subitement à hurler avec la voix de Vovlov.

« Amène-moi le Colonel Rukov ! »

Obéissant, le garde du hall ouvre la porte du bureau du Major, et vous repousse à l'intérieur.

La pièce, comme votre bureau, est immense. C'est vraiment beaucoup de place pour une seule personne. Mais le décor est, somme toute, assez sobre. Toujours les mêmes portraits convenus de Vladimir Ilitch Lénine et du Président Gorbatchev. La seule étagère a pour tout bibelot une horloge qui, apparemment, donne l'heure exacte deux fois toutes les 24 heures... Autour sont alignés des livres. Vous jetez un coup d'œil sur les titres. Il y a, d'une part, une sélection d'ouvrages sur les attitudes autorisées dans l'art, et d'autre part, quelques volumes sur la place du KGB dans une société de libre entreprise. Curieux mélange de conservatisme et de modernité. Seule touche un peu luxueuse de la pièce : deux gros fauteuils qui ont l'air bien confortables. Autant que vous puissiez en juger... Alors que votre supérieur est assis derrière son solide bureau, vous restez debout.

Le Major Vovlov est un homme d'une cinquantaine d'années. Tous ses cheveux sont déjà blancs (l'âge ou l'anxiété ?), et il a une calvitie assez avancée du front et des tempes. Il n'y a pas de retraite dans l'administration du renseignement civil, il semblerait. Ses sourcils fournis sont sévères, surtout que pour la première fois que vous le voyez, il est déjà furieux. Il a les traits ronds qu'on retrouve souvent chez ceux issus des paysans alcooliques.

« N'oublie pas camarade, il faut obéir aux ordres sur le champ ! Le conservatisme doit être écrasé ! »

Pour une première impression, cela part assez mal... Pas la première impression que vous avez de lui, celle qu'il va avoir de vous : vous êtes venu aussitôt qu'il l'a ordonné et, déjà, le camarade est furieux de votre retard ? Cela vous paraît largement injustifié... Peut-être se sent-il obligé de montrer son autorité au petit nouveau ? Vous préférez vous taire et garder vos pensées pour vous. C'est une chose qui vous a souvent servi au GRU, chaque fois que vous avez été confronté à des officiers de ce genre... et vous sentez que cela risque de vous servir souvent, ici, au KGB.

Poursuivez au **392**.

## 253

Soudain, la porte s'ouvre, et un homme blond est poussé à l'intérieur. On referme derrière lui. Sa veste et son pantalon sont en jean, et il porte une chemise jaune. Il a les mains dans le dos, comme si elles étaient attachées. Il se met à parler avec un fort accent américain :

« Eh bien ! Si ce n'est pas Rita ! La petite amie de Verto qui a survécu le plus longtemps, si mes informations sont correctes. Quant à toi... inconnu au bataillon. Alors, dis-moi, qu'est-ce qu'on fait ? On lui brise la nuque à cette petite garce ? »

Cette fille serait donc une taupe mise par Verto... Mais est-il vraiment sérieux quand il propose de tuer, là maintenant, une fille sans défense, de sang froid ? Il cherche sans doute juste à lui faire peur.

« La tuer, pour quoi faire ?

- Oh, elle le mérite. Et puis, elle doit coûter trop cher en cocaïne à Verto. »

Si vous décidez d'entrer dans le jeu de l'Américain, et vous réjouir ouvertement de sa « bonne idée », rendez-vous au **338**.

Si vous voulez prendre la défense de la jeune fille, rendez-vous au **991**.

## 254

Le Colonel Galushkin a l'air déçu. Il interrompt votre explication hasardeuse sur les raisons qui vous poussent à ce choix.

« Tu te raccroches à n'importe quoi, Rukov ! Tout ça c'est du vent ! Rien n'autorise une telle conclusion... Je suis étonné, Rukov ! Je n'étais pas disposé à croire le jugement que le Camarade Major Vovlov avait porté sur toi. Je me rends compte maintenant qu'il avait raison. Il est clair que tu n'as hérité en rien du magnifique talent de ton père. Naturellement, il ne peut y avoir d'avenir pour toi au département P. Je m'assurerai de ton transfert dans tes fonctions de simple garde sur la frontière sino-soviétique. Tu pourras peut-être ainsi servir la société de façon positive ! »

Votre aventure s'arrête ici. Vous n'avez visiblement rien compris au message codé... pourquoi avoir prétendu le contraire ? Il vous aurait donné des informations essentielles pour conduire l'enquête... et le KGB ne semble pas pratiquer le partage de l'information. Dommage pour vous.

## 255

Quel numéro est associé à ce mot de passe ?

Deux cent trente six (allez au **529**) - Trois cent quatre-vingt sept (allez au **485**) - Quatre cent huit (allez au **33**) - Quatre cent quarante-huit (allez au **544**) - Six cent vingt-trois (allez au **344**) - Six cent cinquante et un (allez au **329**).

## 256

Vous accompagnez donc Petka le futé et l'idiot de Lyonka hors du club. Ils sortent par la salle de derrière, donnent un coup de pied en riant à la porte de l'appartement 7 - ce qui apparemment les fait beaucoup rire -, descendent les escaliers et vous amènent dans la rue derrière le bâtiment.

Ils s'arrêtent. Vous vous retournez, faisant face à eux et la massive double-porte en bois du « Complexe du Brillant Avenir ».

« Désolé, dit Petka, mais il faut que tu nous montres tes poches. Question de sécurité, tu vois ? »

Si vous obéissez, rendez-vous au **602**.

Si vous leur répondez qu'il n'en est pas question, rendez-vous au **750**.

Si vous attaquez Petka, rendez-vous au **290**.

Si vous attaquez Lyonka, rendez-vous au **295**.

Si vous fuyez en courant, rendez-vous au **379**.

## 257

« Quelle belle vie ils doivent avoir, là-bas ! En attendant, tu ne veux pas me laisser t'emmener au paradis ? »

Si vous acceptez sa proposition, rendez-vous au **659**.

Si vous lui demandez son prix, rendez-vous au **924**.

Si vous l'interrogez sur le Club du Progrès enthousiaste, rendez-vous au **936**.

Si vous lui souhaitez une bonne soirée pour tenter d'aller fouiner dans le club, rendez-vous au **816**.

## 258

Comme vous l'avez déjà constaté, tout a déjà été fouillé par un professionnel. Vous ne trouvez rien d'intéressant. Les grandes armoires sont vides, vous trouvez juste une bouteille de vodka entamée et un verre. Dans les tiroirs du bureau de travail, vous trouvez un paquet de cigarettes et une boîte d'allumettes. Ce sont des cigarettes américaines, évidemment, pour rester fidèle au décor... Sur le bureau lui-même vous remarquez une large tache sombre. Comme si on avait essuyé une grosse tache de sang. Golitsin a probablement été exécuté ici-même, dans son bureau, avant que le meurtrier ne fasse disparaître les traces et le corps.

Vous pouvez prendre dans vos poches le verre, le paquet de cigarettes ou la boîte d'allumettes. Notez simplement le ou les objets que vous choisissez d'emporter dans votre inventaire.

En poursuivant vos fouilles, vous constatez que les tiroirs de la commode sont fermés à clé. Allez-vous demander à l'homme qui garde la porte si la milice possède la clé ? (Allez au **180**). Ou bien préférez-vous réfléchir à ce que vous pouvez inspecter d'autre ? (Allez au **42**).

## 259

En effet, cette cassette vidéo prend beaucoup de place dans votre poche intérieure, et pourrait vous gêner. Vous la posez derrière la cuvette des toilettes du palier. N'oubliez pas de la rayer de votre inventaire. Si vous vous débarrassez également d'un sachet plastique, rendez-vous au **774**. Sinon, rendez-vous au **615**.

## 260

« Étrange, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Si vous les interrogez sur le Bar du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **425**.

Si vous leur posez des questions sur leurs voisins, rendez-vous au **607**.

## 261

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 262

« Quoi ? Mais attends, ça n'a rien à voir avec un sondage... »

Les filles commencent à devenir suspicieuses... Vous n'avez pas d'autre choix que d'avouer que vous ne faites pas vraiment un sondage d'opinion. Vous expliquez que vous êtes sur la piste de quelques meurtriers. Elles s'alarment, pensant que vous les accusez d'avoir assassiné quelqu'un ! Vous les assurez que vous voulez seulement leur poser quelques questions : peut-être peuvent-elles vous aider à trouver ces assassins ?

« Alors pourquoi prétexter faire un sondage ? »

Vous expliquez que vous ne pouviez rien dire dans le couloir. Quelqu'un aurait pu entendre quelque chose ! Cette explication semble les satisfaire... Les voilà rassurées. Vous n'avez plus qu'à leur poser des questions. Vous commencez par leur demander leurs noms, par commodité.

Celle qui vous a fait entrer, l'intellectuelle un peu naïve, s'appelle Jana Tchizkova. La deuxième, la rêveuse sensuelle en jupe courte, s'appelle Klara Ponomareva. Vous leur demandez ce qu'elles font dans la vie. Jana est bibliothécaire et Klara est secrétaire. (N'oubliez pas de noter les indices que vous obtiendrez sur chaque appartement).



Si vous les interrogez sur le bar de la Rue Kursk et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez vous au **808**.

Si vous les interrogez sur les voisins, rendez vous au **13**.

Si vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle « Hollywood » et qui habite l'immeuble, rendez-vous au **74**.

Si vous déclarez mener une enquête sur une organisation criminelle basée dans le quartier, rendez-vous au **320**.

## 263

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Soudain, la porte s'ouvre violemment, vous envoyant quelques pas en arrière. Quelqu'un allume la lumière. Quatre personnes entrent dans la pièce et vous encerclent rapidement. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **713**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **62**).

## 264

La porte s'ouvre. Une vieille femme aux cheveux gris sort sur le palier. Elle porte une robe bleue, un gilet de laine jaune pâle et une écharpe verte. Elle tient un livre à la main.

« Bonsoir, jeune homme. Un peu tard pour une visite, non ? »

Si vous lui dites que vous faites un sondage, rendez-vous au **613**.

Si vous lui dites que vous êtes du « Comité Vaincre le Crime » et que vous voudriez entrer, rendez-vous au **507**.

Si vous lui dites que vous êtes détective privé, rendez-vous au **443**.

## 265

« Qu'est ce qu'il se passe si je ne réponds pas aux questions ?

- Est-ce que Lefortovo te dit quelque chose ? », répliquez vous d'une voix légèrement menaçante. Il devient blanc.

« Je ne sais pas de quoi tu parles, bon Dieu !

- Tu n'as pas passé un an à Lefortovo ?

- Quoi ? Qui t'a dit cette connerie ? »

Vous sentez qu'avec ce genre de brute, il va falloir jouer les durs si vous voulez obtenir la vérité.

« Trop tard, Belousov, je sais tout ! Tu vas avoir des ennuis, crétin.

- Ah, ces deux connes de bavardes ! Écoute, je vis une vie honnête, maintenant. Je le jure !

- Décide-toi à parler, sinon ce permis de résident à Moscou sera déchiré !

- Écoute ! Je ne sais rien ! Je n'ai rien à me reprocher ! Si tu cherches un criminel tu devrais t'intéresser à Ryoumine, de l'appartement 4 : cette crapule a passé cinq ans sur l'île Wrangel ! C'est un camp de travail pour les traîtres et les salauds de son espèce ! Ensuite, il a vécu à Novosibirsk ou autre maudit endroit, et s'il est revenu à Moscou c'est à cause de Sakharov et Gorbatchev. Le petit nabot passe sa vie à espionner. Le voilà ton criminel, pas moi ! Alors laisse-moi tranquille ! »

Il retourne dans son appartement et vous claque la porte au nez. Vous décidez d'utiliser aussitôt l'information que vous avez obtenue sur Ryoumine, et descendez l'escalier pour frapper à la porte de l'appartement 4.

Si vous avez déjà visité l'appartement 4, rendez-vous au **6**. Sinon, rendez-vous au **745**.

LE SAVIEZ-VOUS ? L'Île Wrangel est une île russe de l'océan Arctique, proche de la côte sibérienne. Elle doit son nom au baron Ferdinand von Wrangel, un explorateur polaire du 19ème siècle. L'existence d'un goulag à Wrangel, ou à son homonyme l'île de Wrangell en Alaska, pourrait bien être une légende.

## 266

Une femme brune dans la trentaine d'années entre dans la pièce. Elle est élégamment habillée avec une veste et une jupe turquoise, elle porte des chaussures à talons et une paire de boucles d'oreilles. Coquette, mais rien de très luxueux non plus. Elle a l'air hésitante.

« Vous êtes du KGB, non ? »

Vous lui montrez votre carte.

« Maksim Rukov, KGB. »

À votre tour, vous lui demandez ses papiers. Il s'agit d'Irina Romaschkova, mariée, institutrice.

« Pyotr aussi était de la Tchéka, avant de devenir un privé. Que se passe-t-il camarade ? »

Si vous comptez la traiter comme une suspecte, et l'interroger durement jusqu'à ce qu'elle vous révèle ce qu'elle sait, rendez-vous au **521**.

Si vous lui annoncez que son frère est mort, rendez-vous au **722**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La Tchéka est le nom de l'ancêtre du KGB, datant de 1917. En 1991, « Tchékiste » était encore utilisé comme surnom familial pour les agents du KGB.

## 267

À toutes les questions que vous lui posez, il commence par dire :  
« Oh ! Nous sommes inquiets, naturelle... »  
Mais sa femme le coupe, et répond à sa place. Vous feriez aussi bien de l'interroger elle.

Vous interrogez la femme sur les voisins. (Allez au **513**).  
Vous interrogez la femme sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste. (Allez au **909**).

## 268

Soudain, la porte s'ouvre, et un homme blond est poussé à l'intérieur. On referme derrière lui. Sa veste et son pantalon sont en jean, et il porte une chemise jaune. Il a les mains dans le dos, comme si elles étaient attachées. Il se met à parler avec un fort accent américain :

« Eh bien ! Si ce n'est pas Rita ! La petite amie de Verto qui a survécu le plus longtemps, si mes informations sont correctes. Quant à toi... inconnu au bataillon. Alors, dis-moi, qu'est-ce qu'on fait ? On lui brise la nuque à cette petite garce ? »

Cette fille serait donc une taupe mise par Verto... Mais est-il vraiment sérieux quand il propose de tuer, là maintenant, une fille sans défense, de sang froid ? Il cherche sans doute juste à lui faire peur.

« La tuer, pour quoi faire ?  
- Oh, elle le mérite. Et puis, elle doit coûter trop cher en cocaïne à Verto. »

Si vous décidez d'entrer dans le jeu de l'Américain, et vous réjouir ouvertement de sa « bonne idée », rendez-vous au **338**.

Si vous voulez prendre la défense de la jeune fille, rendez-vous au **56**.

## 269

Elle dit qu'ils n'ont jamais d'ennuis avec les voisins. Quand vous lui demandez si elle n'a jamais rien vu d'insolite, d'étrange ou d'inhabituel dans l'immeuble, elle vous conseille d'aller demander à la responsable, à l'appartement 7, car eux n'ont rien remarqué. Elle

semble ignorer qu'il n'y a plus de responsable depuis des années... Vous leur demandez quels sont leurs problèmes. Elle répond qu'ils n'en ont pas.

Si vous lui demandez s'ils connaissent quelqu'un qui s'appelle «Hollywood», rendez-vous au **576**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **822**.

## 270

Vous frappez à la porte. Une femme d'un certain âge, les cheveux blancs, le visage un peu ridé, vêtue d'une vieille robe bleue et d'un châle, sort sur le palier.

« Oui ? »

Si vous lui dites que vous faites un sondage d'opinion, rendez-vous au **477**.

Si vous lui dites que vous êtes un détective privé et que vous voulez lui poser des questions, rendez-vous au **84**.

Si vous lui dites que vous appartenez au « Comité Vaincre le Crime » et que vous voudriez entrer, rendez-vous au **1007**.

Si vous lui dites que vous devez absolument lui parler, rendez-vous au **566**.

## 271

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 272

Rendez-vous immédiatement au **262**.

## 273

Vous ouvrez le tiroir. Il contient plusieurs vidéocassettes. Probablement les productions de ce studio amateur. Elles sont toutes étiquetées. Mais aucun titre n'a été marqué, seulement des dates, qui couvrent l'année passée avec une certaine régularité. On peut dire qu'ils sont productifs ! Vous n'avez pas le temps de tout regarder avant de filer, bien sûr, mais vous devez pouvoir regarder les premières minutes pour voir de quel genre de film il s'agit. Vous prenez une cassette au hasard et l'introduisez dans le magnétoscope. Vous allumez le téléviseur, réduisez le son et appuyez sur le bouton lecture. Au bout de quelques secondes, une étrange scène apparaît...

Une jeune femme séduisante est assise nue et terrifiée sur une chaise. Ses mains semblent attachées derrière son dos et sa bouche est couverte d'une bande de sparadrap. Deux hommes en uniforme de KGB s'approchent. Ils la violent en la traitant de traître et de « catin à prêtre ». Quand ils ont fini, ils allument des cigarettes et appliquent les bouts incandescents sur ses seins... L'horreur continue avec des mauvais traitements du même genre jusqu'à ce que, finalement, l'un des gardes sorte un couteau à cran d'arrêt qu'il montre à la caméra, et ouvre avec démonstration. Pendant que son collègue tire la tête de la fille en arrière, il lui plonge la lame dans un côté du cou et l'égorge lentement. Elle se tord de douleur et le sang jaillit de la blessure grande ouverte. Peu de temps après, elle a une dernière convulsion, puis son corps devient flasque. Le garde la laisse tomber comme une masse sur le sol, qui est recouvert d'une bâche de plastique transparent éclaboussée de sang. Les deux gardes se tournent vers la caméra et sourient. Vous les reconnaissez. Vous les avez vus au club. Vous rangez la cassette. Vous hésitez entre tout laisser en l'état pour ne pas trahir votre passage, et voler une ou deux cassettes en guise de preuve à charge.

Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste, et qui étaient les gardes du KGB dans la vidéo ! Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **152**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **30**).

## 274

Vous tirez la chasse. Le sachet disparaît définitivement dans le tourbillon de la victoire ! Au moins cette saleté ne pourra plus faire de mal à personne. Une petite brassée pour l'homme, un grand bain pour... Bref...

Retenez bien ce mot de passe : pêche 236.

Poursuivez au **615**.

## 275

Il n'est bien sûr pas question de détruire une pièce à conviction. La milice saura quoi en faire. N'oubliez pas de noter le sachet de cocaïne dans votre inventaire.

Vous retournez dans la salle du comptoir. À qui allez-vous parler à présent ?

Si vous rejoignez le jeune couple de clients, rendez-vous au **762**.

Si vous allez voir le jeune homme qui vous a fait signe quand vous êtes arrivé, rendez-vous au **456**.

Si vous allez parler aux deux vauriens que vous aviez aperçus dans le hall, rendez-vous au **483**.

## 276

Vous auriez pu avoir ces vauriens facilement : ils ne sont pas de taille au combat à mains nues contre votre entraînement de Spetsnaz. Malheureusement, l'un des deux vous poignarde par surprise dans le flanc. Pendant que vous vous crispez sur votre blessure, ils se sauvent avec le contenu de vos poches. Par chance, un passant finit par appeler une ambulance. Vous serez rétabli dans quelques semaines, et vous pourrez entrer dans vos nouvelles fonctions ! En effet, cet échec va vous valoir une mutation de cinq ans sur une petite île située quelque part dans le cercle polaire.

Brrr !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas été plus prudent.

## 277

Jana fronce le sourcil.

« Comment ça tu mènes une enquête ? Mais alors... tu es de la milice, ou quoi ? »

Si vous répondez que vous êtes Maksim Rukov, officier du KGB, et que vous participez à l'enquête officielle, rendez-vous au **55**.

Si vous répondez que vous n'êtes qu'un représentant commercial d'une usine de freins à vélo, appelé Kliment Krouglov, et que vous enquêtez pour des raisons personnelles, rendez-vous au **652**.

## 278

« Tu commences à m'ennuyer, crétin... »

Vous avez perdu son attention... Verto revient quelques minutes plus tard. Son irritabilité naturelle a été attisée. Ce qui vous arrive le matin suivant est un cauchemar, riche de nombreuses souffrances, qui dure un temps interminable avant de s'achever par une mort que vous accueillez comme une délivrance.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas été plus rusé.

## 279

Rayez toute somme d'argent de votre inventaire. Allez-vous vous débarrasser d'autre chose ? Si oui, rendez-vous au **919**. Sinon, rendez-vous au **531**.

## 280

Rendez-vous immédiatement au **941**.

## 281

Toujours caché derrière la porte, vous éteignez la lumière. Vous n'attendez pas longtemps dans le noir avant d'entendre que quelqu'un essaie d'ouvrir la porte de l'appartement. Verto entre dans le noir. Sa main droite tient un pistolet à silencieux.

Si vous bondissez sur lui, rendez-vous au **32**.  
Si vous attendez la suite, rendez-vous au **488**.

## 282

« Et qui est-ce que tu cherchais ? »  
Elle semble vraiment vouloir tout savoir sur vous.

Si vous lui racontez toute la vérité, rendez-vous au **887**.  
Si vous préférez arrêter de répondre, rendez-vous au **670**.

## 283

Vous retournez vous accouder au comptoir, et félicitez Valéri pour la bonne tenue de son club.

« Nous le trouvons plutôt sympathique, camarade. »

Vous lui demandez un peu plus. Outre que c'est un endroit tranquille, Valéri vous explique que c'est normalement réservé aux gens qui ont une « activité dans le privé ». En clair, à ceux qui font du marché noir. Mais vous le saviez déjà. Vous cherchez à savoir si les

autres membres font des jeux d'argent et quels sont les types de trafic qu'on peut trouver ici... Mais Valéri vous conseille juste de vous mêler aux autres membres et de voir avec eux. Il est probable qu'il laisse faire tout ce qu'il peut se passer ici d'illicite, mais sans vouloir être au courant de quoi que ce soit, au cas où il serait interrogé par la milice... Vous cherchez à en savoir plus sur lui, et ce qui a pu l'amener à être directeur du Club du Progrès Enthousiaste.

« Avant, je tenais des sanitaires publiques. La valeur de mes compétences m'ont conduit à être embauché comme directeur de ce club très fermé. Les propriétaires semblent satisfaits. »

Aussi intéressant que son passé dans les toilettes publiques puissent paraître, le vrai indice c'est qu'il y a apparemment d'autres personnes derrière ce club. Peut-être Hollywood ?

Si vous avez 2\$, vous pouvez vous payer un autre verre de vodka pour le mettre dans de meilleures conditions. Allez alors au **319**.

Si vous l'interrogez sur les propriétaires du club, rendez-vous au **559**.

Si vous voulez connaître son avis sur la propriété privée, le gangstérisme, le futur de l'Union Soviétique, rendez-vous au **466**.

Si vous jugez temps d'aller interroger une autre personne, rendez-vous au **530**.

## 284

« Oui, notamment quand il s'est enfui.

En dépit de ta témérité irréfléchie, tu n'as rien trouvé qui indique la nature des activités de ces gangsters. De plus, le message codé que tu as pris dans leur appartement ne servira à rien du tout, évidemment. Quand ils remarqueront qu'il a disparu, tes amis de la mafia changeront simplement leurs plans. Un tel échec est inexcusable, Rukov ! Tu seras bientôt transféré sur un iceberg inhospitalier où les maladroits ne peuvent faire aucun mal. Maintenant, sors ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié votre mission : fouiller l'appartement de Verto « Hollywood » et en apprendre un maximum.

## 285

Soudain, la porte s'ouvre, et un homme blond est poussé à l'intérieur. On referme derrière lui. Son visage ressemble à l'homme au chapeau que vous avez vu par la fenêtre du bureau de Golitsin. Sa veste et son pantalon sont en jean, et il porte une chemise jaune. Il a les mains dans le dos, comme si elles étaient attachées. Il se met à parler avec un fort accent américain :

« Eh bien ! Si ce n'est pas Rita ! La petite amie de Verto qui a survécu le plus longtemps, si mes informations sont correctes. Quant à toi, tu dois être le type que j'ai vu



chez Golitsin cet après-midi. Alors, dis-moi, qu'est-ce qu'on fait ? On lui brise la nuque à cette petite garce ? »

Cette fille serait donc une taupe mise par Verto... Mais est-il vraiment sérieux quand il propose de tuer, là maintenant, une fille sans défense, de sang froid ? Il cherche sans doute juste à lui faire peur.

« La tuer, pour quoi faire ?

- Oh, elle le mérite. Et puis, elle doit coûter trop cher en cocaïne à Verto. »

Si vous décidez d'entrer dans le jeu de l'Américain, et vous réjouir ouvertement de sa « bonne idée », rendez-vous au **338**.

Si vous voulez prendre la défense de la jeune fille, rendez-vous au **56**.

## 286

Vraiment ? Vous ne trouvez pas quelque chose qui ressemble à des mots familiers ? Par exemple, la première suite de lettres est « LNNRD6OT5PRLDG ». Vous ne trouvez pas que « LNNRD » évoque un peu « Léningrad » ?

Si vous pensez avoir compris, rendez-vous au **410**.

Si vous avez besoin d'un dernier coup de pouce, rendez-vous au **228**.

Si vous remettez en place les documents originaux, et emportez les deux photographies au Département P en espérant que quelqu'un comprendra, rendez-vous au **793**.

Si vous apportez les originaux et les polaroïdes au département P, rendez-vous au **705**.

## 287

« Ah justement, je t'attendais, répond-il avec un certain enthousiasme. Nous allons-voir Hollywood tout de suite. »

Il se tourne vers les escaliers et se met à appeler quelqu'un.

« Gleb ! Oleg ! Il est là. Allons-y. »

Rapidement, deux hommes descendent des escaliers.

Ce sont deux jumeaux, assez baraqués, et particulièrement laids. Leur crâne est rasé de près, et leur visage est comme tuméfié. Ils portent des blousons de cuir noir, avec de petits insignes métalliques épinglés un peu partout. Leur démarche de caïd et leur expression froide les rendent vraiment patibulaires. La seule différence entre les deux est que celui de droite a un duvet de fourrure brune sur les rabats de son col, alors que le blouson de celui de gauche est intégralement noir.

Roméo reprend la parole :

« Si tu es Golitsin, je suis la vieille grand-mère de Youri Gagarine ! Tu as fait une erreur, mon ami... »

La suite est particulièrement rude pour vous... Les autres clients font semblant de ne rien voir pendant que les deux horribles jumeaux vous donnent des coups de pieds dans la tête jusqu'à ce que mort s'en suive.

Votre aventure s'arrête ici. Vous saviez pourtant que c'est Roméo qui était le contact de Golitsin avec le gang de la rue Koursk. C'est justement parce que Roméo était censé ne pas être là pour le présenter à Hollywood que Golitsin aurait eu besoin de se présenter sous le nom de code « Acheteur 2 ». Il était donc évident que Roméo et Golitsin s'étaient déjà rencontrés. Connaissant le visage du détective privé, Roméo ne pouvait que vous démasquer. Dommage que vous ne l'ayez pas compris plus tôt, cela vous aurait évité cette mort douloureuse.

LE SAVIEZ-VOUS ? Youri Alexeïevitch Gagarine, célèbre cosmonaute, est le premier homme à avoir effectué un vol dans l'espace.

## 288

Rendez-vous immédiatement au **552**.

## 289

« Laisse tomber, Ivan Russekov... Je ne parlerai ni à toi, ni à tes amis gangsters... »  
Vous haussez les épaules, et procédez à la fouille de la pièce. Malheureusement, rien d'utile. Pas un outil, pas la moindre fenêtre qui pourrait servir d'issue... Juste une table avec des chaises. Vous passez votre main sur et dessous la table. Vous sentez quelque chose ! Vous retirez un micro espion. Conception soviétique. Ce n'est pas parce que vous n'avez pas encore de plan que Verto devrait pouvoir l'écouter. Vous le jetez à terre, et l'écrasez d'un grand coup de semelle. L'Américain vous regarde faire avec enthousiasme.

« Tu commences à me plaire, toi ! Je retire ce que j'ai dit. Une idée pour sortir d'ici ? »

Vous jetez un coup d'œil au-dessus de la porte. Il y a toujours ce boîtier en plastique. Vous tendez la main pour soulever le couvercle. C'est une alarme électronique avec plusieurs fils électriques.

« Je me demande ce qui déclenche cette alarme » fait votre compagnon de cellule.  
Qu'allez-vous répondre ?

**358)** Que c'est peut-être relié à l'alarme de la chambre froide de la boucherie. (Allez au

Que c'est peut-être l'alarme de la porte d'entrée de l'appartement. (Allez au **668**)  
Qu'elle sonne quand il oublie de prendre son accent américain bidon. (Allez au **771**)

## 290

Petka n'est pas un problème. En un coup, vous l'avez mis par terre. Lyonka, cependant, vous enfonce quelque chose de méchamment pointu dans le flanc ! Pendant que vous tombez à terre, crispé sur votre blessure, les deux truands se sauvent avec le contenu de vos poches. Vous perdez connaissance...

Par chance, un passant finira par appeler une ambulance. Vous serez rétabli dans quelques semaines, et vous pourrez entrer dans vos nouvelles fonctions. Votre échec déplorable au Club du Progrès Enthousiaste vous a fait gagner une mutation de cinq ans dans un endroit qui s'appelle la Baie de Nordvik, sur la mer de Laptev. Vous allez passer le plus clair de votre temps à donner des interrogatoires aux stalactites de glace. Passionnant.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous vous soyez laisser surprendre.

## 291

C'est une échoppe de boucherie assez banale, avec un petit comptoir en coin sur lequel est posé la caisse enregistreuse. Sur le mur opposé à la vitrine, il y a deux portes, la porte en bois qui mène à la salle de repos d'où vous venez, et une seconde porte blanche et lisse, gainée d'aluminium, immédiatement derrière le comptoir. En hauteur, il y a deux rangées de crocs de boucher. Mais il n'y a aucune viande. Au seul crochet utilisé pend une masse brune informe, que vous avez du mal à identifier... Un vieux torchon grassex, une serpillère ou peut-être un sac en tissu dégouttant de jus de viande. Sous les crochets, il y a un long établi qui doit servir à la fois de bloc de boucher et de placards. À l'intérieur, tout est vide. Sur le côté, plusieurs gros couteaux sont suspendus dans un râtelier. Les lames sont toutes tachées de sang. Cet endroit ne passerait jamais une inspection sanitaire ! Pour un établissement sans viande, il y a une odeur bien désagréable...

Si vous passez la porte blanche, rendez-vous au **679**.

Si vous jetez un œil à la caisse enregistreuse, rendez-vous au **959**.

## 292

Jana fronce le sourcil.

« Comment ça tu mènes une enquête ? Mais alors... tu es de la milice, ou quoi ? »

Si vous répondez que vous êtes Maksim Rukov, officier du KGB, et que vous participez à l'enquête officielle, rendez-vous au **55**.

Si vous répondez que vous n'êtes qu'un représentant commercial d'une usine de freins à vélo, appelé Kliment Krouglov, et que vous enquêtez pour des raisons personnelles, rendez-vous au **512**.

## 293

Rendez-vous immédiatement au **883**.

## 294

Vous posez la coupure de journal et le magnétophone sur le bureau, et commencez à fouiller dans les tiroirs. Vous trouvez un paquet de cigarettes et une boîte d'allumettes. Ce sont des cigarettes américaines, évidemment, pour rester fidèle au décor...

Vous pouvez prendre dans vos poches le paquet de cigarettes ou la boîte d'allumettes. Notez simplement le ou les objets que vous choisissez d'emporter dans votre inventaire.

On frappe à la porte, c'est Legonov qui vous appelle.  
« La sœur de Golitsin est ici. Voulez-vous l'interroger ? »

Si vous lui demandez de la faire entrer, allez au **967**.  
Si vous lui répondez qu'elle ne vous intéresse pas, allez au **326**.

## 295

Lyonka est un poids lourd, d'accord... mais il n'est pas de taille contre vous. Un coup de Sambo sur la nuque, et il s'effondre. Son partenaire prend ses jambes à son cou. Vous laissez fuir ce petit poisson, et vous penchez pour examiner le colosse que vous venez de terrasser.

Il est mort. Et de manière définitive, en plus... Vous le fouillez. Il tenait à la main un couteau, qu'il dissimulait dans sa poche. Vous évitez de le toucher - il ne faudrait pas qu'on vous relie à des meurtres ou des agressions précédentes. Dans une poche arrière, vous trouvez également deux petits objets métalliques, longs et fins. Vous reconnaissez qu'il s'agit de rossignols : un tendeur et un crochet, pour crocheter les serrures. Le crochet permet de « racler » chaque goupille, jusqu'à ce qu'elles soient toutes alignées sur la ligne de césure. Une fois que le cylindre de la serrure n'est plus immobilisé, le tendeur permet de le faire pivoter sur le côté comme on le ferait avec une clé. Vous fourrez les deux outils dans votre poche. (N'oubliez pas de noter « rossignols » dans votre inventaire).

Si vous traînez le cadavre à gauche de la porte, rendez-vous au **188**.  
Si vous traînez le cadavre à droite de la porte, rendez-vous au **864**.  
Si vous prenez vos jambes à votre cou, rendez-vous au **240**.

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **953**.

## 297

« Tu trouves que ça ressemble à des toilettes ici ? Fiche-le camp ! C'est privé ! Tu n'as rien à faire là ! »

Il vous reconduit dans la brasserie. Vous restez un peu le temps que les choses se calment... Puis, quand plus personne ne fait attention à vous, vous ressortez dans la rue, et retournez à la porte de service. Par chance, elle est toujours ouverte. Peut-être que le verrou est cassé ?

Avez-vous une boîte d'allumettes ?

Si oui, allez au **912**. Sinon, allez au **394**.

## 298

Clic. Quelques secondes plus tard, un instantané du papier blanc. Clic. Quelques secondes. Un instantané du papier bleu. Vous inspectez les deux photographies. C'est gagné ! Des lettres apparaissent ! Sur la photographie du papier blanc, vous pouvez lire « LNNRD6OT5PRLDG ». Sur la photographie du papier bleu, « EIGA1AU1HACAOA ». C'est manifestement un code ! Vous y réfléchissez quelques minutes...

Si vous pensez avoir compris le code, rendez-vous au **410**.

Si vous avez besoin d'un coup de pouce, rendez-vous au **695**.

Si vous remettez en place les documents originaux, et emportez les deux photographies au Département P en espérant que quelqu'un comprendra, rendez-vous au **793**.

Si vous apportez les originaux et les polaroïdes au département P, rendez-vous au **705**.

## 299

Vous surprenez une conversation entre Rita et Verto.

« Tu avais dit que tu me donnerais une bonne dose si j'entrais là. Alors donne-la moi, Verto ! S'il te plait !

- Je te l'ai déjà dit, elle n'est pas arrivée à destination ce soir ! Un voleur a piqué la cocaïne dans les toilettes du club. Attends jusqu'à demain.

- Oh non, Verto ! Je ne peux pas ! Je vais devenir folle !

- Il va bien falloir t'y faire ! Maintenant, ferme la. »

Vous entendez des cris de frustration. Puis les voix baissent et vous n'entendez plus rien.

Si vous interrogez l'Américain avant de continuer à inspecter la pièce, rendez-vous au **311**.

Si vous inspectez la pièce à la recherche de quelque chose pour vous aider, rendez-vous au **556**.

## 300

« Que voulez-vous ? Soyez bref, s'il vous plaît, ma femme est souffrante. »

Vous lui demandez s'il sait qui dans l'immeuble n'est pas digne de confiance. (Allez au **371**).

Vous déclarez chercher quelqu'un qui s'appelle « Hollywood ». (Allez au **703**).

## 301

Vous repartez au fond de la pièce vous installer seul à une des tables rondes. Vous pensez que vous ne pourrez pas tirer plus d'informations à ces gens. D'autres clients sont arrivés depuis que vous êtes entrés. Vous avez l'impression d'une forte connivence entre la plupart d'entre eux. Roméo et le barman sont amis, c'est assez évident... Mais la plupart des jeunes gens aux airs de truands sont aussi relativement familiers. Il ne vous étonnerait pas que tout ce petit monde appartienne à un même gang.

Il est temps d'agir. Qu'allez-vous faire ?

Si vous grimpez l'escalier volant qui est contre le mur de droite, rendez-vous au **1002**.

Si vous vous dirigez vers la porte derrière le comptoir, allez au **115**.

Si vous sortez de cette brasserie, allez au **538**.

## 302

« Pas mal. Mais ta réponse suppose un fatalisme superstitieux.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **5**. Sinon, allez au **124**.

## 303

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Cent huit (allez au **20**) - Cent cinquante et un (allez au **976**) - Deux cent douze (allez au **838**) - Deux cent quatre-vingt dix (allez au **852**) - Quatre cent cinquante sept (allez au **736**) - Six cent quatre-vingts (allez au **447**).

## 304

Vous n'aviez rien eu le temps de fouiller avant d'être pris la première fois. Cette fois, vous commencez directement par le séjour. Vous commencez par fouiller Rita, mais elle n'a rien sur elle. Vous vous dirigez vers la commode. Il y a trois placards et trois tiroirs. Rapidement, vous les ouvrez un à un. Rien de spécial dans la plupart des placards... Juste ce que vous imaginerez dans le placard d'un séjour : de la vaisselle, quelques bibelots... Finalement, dans le dernier placard, vous retrouvez tous les objets qui vous ont été confisqués, y compris les rossignols. (Vous retrouvez tout votre inventaire, et pouvez effacer les parenthèses).

Vous découvrez également un objet qui n'est pas à vous : un passeport américain avec la photo de votre compagnon d'infortune. Il était donc bien vraiment américain... Le nom présenté est « Nathaniel Greenberg ». Il a 35 ans et sa profession est journaliste. Mais bien sûr... Journaliste... Il vous a clairement donné l'impression de quelqu'un d'entraîné. Votre petit doigt vous dit qu'il s'agit probablement d'un agent secret, lui aussi.

Dans l'un des tiroirs, vous trouvez quelque chose d'autre d'intéressant : des photos. Vous feuillotez le petit tas... Il s'agit de photos polaroïdes. La plupart montre des soldats soviétiques posant ensemble. Vous avez déjà vu ce genre de décor sur des photos de votre père et de votre oncle, vous pensez donc que ces photos ont dû être prises en Afghanistan. Certaines représentent des hommes du KGB.

Dans le dernier tiroir, vous trouvez un morceau de papier blanc. Pas une feuille de papier vierge... non... il semble avoir été plié pour le conserver précieusement, mais c'est juste un papier tout blanc. S'il y a quelque chose à voir, vous ne pouvez pas le voir. Si vous décidez de l'emporter, n'oubliez pas de noter « papier blanc » dans votre inventaire. Sinon, vous le remettez à sa place exacte.

Il est inutile d'aller fouiller la cellule. Vous passez donc par l'autre porte, qui vous est encore inconnue. Poursuivez au **751**.

## 305

Rendez-vous immédiatement au **970**.

## 306

Si vous vous débarrassez d'une cassette vidéo, rendez-vous au **162**. Si vous vous débarrassez d'un sachet plastique, rendez-vous au **623**.



## 307

Votre chambre est comme d'habitude. Un vieux lit qui grince, baigné de la lumière du soleil par les deux grandes fenêtres aux vitres à peu près propres. Au dessus de la vieille commode, une photo encadrée de vous, à douze ans, avec vos parents. Un paysage d'hiver en tableau, suspendu au dessus de votre lit. Une grande et solide armoire où vous rangez vos vêtements civils.

Votre regard est attiré par le miroir au dessus de la table de chevet. Vous avez sérieusement besoin de longues vacances au bord de la Mer Noire ! L'anxiété ne vous embellit pas...

Avec humour, vous considérez le « suspect » qui apparaît dans le cadre. Peut-être devriez vous le suivre ? Il faut « le » mettre sous surveillance visuelle, et signaler tout ce qu'il y a de suspect... D'ailleurs, si vous comptez vous espionner... Bienvenue au club !

Mais il est temps de mettre fin à votre persécution policière de cet individu, et de vous détourner du miroir. Après tout, un peu de compassion, il sera peut-être un jour le père de vos enfants.

Vous posant sur votre lit, vous inspectez machinalement du doigt votre petite étagère de bibliothèque. Avec émotion, vous retrouvez là tous les héros soviétiques des bandes-dessinées de votre enfance. Batcamarade. Supercamarade. Spider-Camarade. Tracteurcamarade.

Tout est en ordre dans vos affaires. Vous savez que dans le tiroir de votre meuble de chevet, il y a 60 dollars américains, qu'il vous reste d'opérations à l'étranger. Vous pouvez les emporter si vous le souhaitez. N'oubliez pas de noter cette somme dans votre inventaire.

Mais le temps passe, et il est temps d'aller au Département P pour faire votre rapport au Major Vovlov. N'oubliez pas que vous aviez rendez-vous à 18 h ! Poursuivez au **663**.

## 308

« Oui, notamment quand il s'est enfui.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **5**. Sinon, allez au **124**.

## 309

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Continuez votre aventure au **801**, et n'en parlons plus.

## 310

Vous voici dans le large hall du Département P. C'est une grande pièce cubique qui connecte tous les bureaux du département. Vous faites quelques pas. Au centre de la pièce, vos yeux sont attirés par une statue de cuivre. Oh surprise, l'œuvre est inspirée de l'art officiel soviétique. Il s'agit de l'étoile rouge soviétique, avec en son centre l'emblème de la faucille et du marteau tracé en dorures. L'étoile, découpée de façon aérienne, est enchâssée par quatre branches dans autant de feuilles de lauriers dorés, lesquelles reposent directement sur le support.

Sur le mur du fond, à côté d'un large portrait de Lénine, se trouve la double-porte, luxueusement recouverte de cuir, qui mène au bureau du chef de département, le Camarade Colonel Galushkin. Elle doit être insonorisée. Un interphone permet de communiquer avec le garde posté à l'entrée. Les deux portes du mur de gauche mènent respectivement au bureau du Major Vovlov, et au bureau que vous partagez avec deux autres collègues. En face, sur le mur de droite, la première porte conduit au service de l'équipement - sans doute là où les agents partant en mission se voient remettre leurs armes et tous leurs gadgets de surveillance... La seconde porte, devant laquelle se dresse le garde déjà mentionné, est tout simplement la sortie, vers l'extérieur ou les autres services de la Direction du KGB de Moscou.

Au-dessus des deux portes de droite, les portraits de cinq grandes figures du renseignement soviétique sont accrochés. Vous levez le nez et les observez un par un. F.E. Dzerjinski, le chef de la Tchéka. G.G. Yagoda, directeur du NKVD. L.P. Beria, chef de l'OGPU. V.N. Merkulov, directeur du NKGB. Y.V. Andropov, ancien président du KGB.

Si vous en profitez pour vous remémorer le mémo sur l'historique et les origines du KGB qui vous a été remis à votre arrivée, rendez-vous au **318** pour en savoir plus sur les organisations qui ont précédé le KGB, ou au **88** pour en savoir plus sur les chefs du KGB qui se sont succédés.

Si vous préférez revenir dans votre bureau et interroger le Capitaine Belov pour en apprendre davantage sur lui et vos autres collègues, allez au **144**.

Vous pouvez aussi décider de patienter dans le hall jusqu'à ce que le Major Vovlov vous fasse demander. Allez alors au **974**.

Mais si vous êtes trop impatient pour attendre, vous pouvez essayer de frapper directement au bureau du Major Vovlov. Rendez-vous au **877**.

## 311

« Laisse tomber, Ivan Russekov... Je ne parlerai ni à toi, ni à tes amis gangsters... »

Vous haussez les épaules, et procédez à la fouille de la pièce. Malheureusement, rien d'utile. Pas un outil, pas la moindre fenêtre qui pourrait servir d'issue... Juste une table avec des chaises. Vous passez votre main sur et dessous la table. Vous sentez quelque chose ! Vous retirez un micro espion. Conception soviétique. Ce n'est pas parce que vous n'avez pas encore de plan que Verto devrait pouvoir l'écouter. Vous le jetez à terre, et l'écrasez d'un grand coup de semelle. L'Américain vous regarde faire avec enthousiasme.

« Tu commences à me plaire, toi ! Je retire ce que j'ai dit. Une idée pour sortir d'ici ? »

Vous jetez un coup d'œil au-dessus de la porte. Il y a toujours ce boîtier en plastique. Vous tendez la main pour soulever le couvercle. C'est une alarme électronique avec plusieurs fils électriques.

« Je me demande ce qui déclenche cette alarme » fait votre compagnon de cellule.  
Qu'allez-vous répondre ?

**190)** Que c'est peut-être relié à l'alarme de la chambre froide de la boucherie. (Allez au

Que c'est peut-être l'alarme de la porte d'entrée de l'appartement. (Allez au **668**)

Qu'elle sonne quand il oublie de prendre son accent américain bidon. (Allez au **771**)

## 312

Vous ouvrez les deux battants. Elle est presque vide, à part quelques appareils de tournage. Il y a également un appareil photo. Vous le saisissez machinalement. C'est un appareil polaroïde. Un modèle occidental récent avec flash intégré. Il reste encore quatre photos à l'intérieur. Vous le reposez à l'intérieur et fermez l'armoire. Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **323**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **783**).

## 313

Votre tête commence à tourner. Vous n'avez jamais tellement supporté l'alcool.

Souhaitez-vous continuer à boire ? Rendez-vous au **348**.

Souhaitez-vous ranger la bouteille au placard et vous rendre dans votre chambre ?  
Rendez-vous au **354**.

Si vous pensez qu'il est temps de vous rendre au Département P pour faire votre rapport, rendez vous au **798**.

## 314

Il y en a cinq, les deux dernières étant juchées sur les trois premières. Elles sont marquées « bière ». Vous saisissez une bouteille. C'est de la vodka. Les caisses en sont pleines ! Vous vérifiez également le frigo. Il est plein, lui aussi, de bouteilles de vodka. La brasserie du rez-de-chaussée ne devrait fournir que de la bière... Il est clair qu'on vend de l'alcool au marché noir, ici !

Vous pensez avoir appris tout ce que vous pouviez de ce bar. Vous redescendez et retournez dans la rue. Poursuivez au **249**.

## 315

Avez-vous noté un de ces mots de passe ?

Béret (allez au **111**) - Bonnet (allez au **196**) - Chapeau (allez au **821**) - Casquette (allez au **479**) - Képi (allez au **616**) - Toque (allez au **409**).

Un mot de passe qui n'est pas dans cette liste (allez au **728**).

## 316

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Cent vingt-quatre (allez au **431**) - Deux cent trente quatre (allez au **251**) - Trois cent vingt-trois (allez au **285**) - Trois cent cinquante six (allez au **996**) - Trois cent soixante-dix-huit (allez au **453**) - Six cent vingt-trois (allez au **851**).

## 317

Soudain, la porte s'ouvre, et un homme blond est poussé à l'intérieur. On referme derrière lui. Son visage ressemble à l'homme au chapeau que vous avez vu par la fenêtre du bureau de Golitsin. Sa veste et son pantalon sont en jean, et il porte une chemise jaune. Il a les mains dans le dos, comme si elles étaient attachées. Il se met à parler avec un fort accent américain :

« Eh bien ! Si ce n'est pas Rita ! La petite amie de Verto qui a survécu le plus longtemps, si mes informations sont correctes. Quant à toi, tu dois être le type que j'ai vu chez Golitsin cet après-midi. Alors, dis-moi, qu'est-ce qu'on fait ? On lui brise la nuque à cette petite garce ? »

Cette fille serait donc une taupe mise par Verto... Mais est-il vraiment sérieux quand il propose de tuer, là maintenant, une fille sans défense, de sang froid ? Il cherche sans doute juste à lui faire peur.

« La tuer, pour quoi faire ?

- Oh, elle le mérite. Et puis, elle doit coûter trop cher en cocaïne à Verto. »

Si vous décidez d'entrer dans le jeu de l'Américain, et vous réjouir ouvertement de sa « bonne idée », rendez-vous au **338**.

Si vous voulez prendre la défense de la jeune fille, rendez-vous au **498**.

## 318

Voici l'histoire des origines du KGB, telle que vous l'avez lue dans les mémos transmis par le Major Vovlov :

### **ORIGINES DU KGB**

Depuis plus d'un siècle, il y a toujours eu une importante force de police politique en Russie et en Union Soviétique. Après l'assassinat du Tsar Alexandre, le gouvernement créa l'Okhrana pour neutraliser les groupes anti-monarchistes - et « pour la protection de la sécurité et de l'ordre public ». Cette organisation s'appuyait sur des informateurs payés et sur la terreur ; elle avait la réputation d'extorquer des confessions à quiconque. Des éléments de cet ancien groupe continuèrent à travailler pour le gouvernement jusqu'en 1920, et certaines de leurs méthodes ont perduré bien au delà de cette date.

Les responsabilités actuelles de la police politique comprennent la sécurité des centrales nucléaires, des frontières, des objectifs militaires, et, d'une manière générale, de tous les secteurs politiquement sensibles. Tous les groupes cités plus bas ont prouvé de manière systématique le bien-fondé des doctrines de Lénine et Staline : tout crime peut être justifié s'il est au service de la classe laborieuse. Ceci fut la cause d'un vent de terreur qui souffla sur beaucoup d'innocents.

Leurs méthodes de torture étaient détestables. Les armes employées étaient le poing, les tuyaux en caoutchouc et matraques, les ceinturons, les bottes, les sacs plein de sable ou de limaille, les drogues, les chevalets de torture, les bouteilles et les plaques chauffantes. Lis ce qui suit attentivement, si tu as besoin de motivations supplémentaires pour ta mission.

### **1917-1922 : TCHÉKA**

À la suite de notre glorieuse révolution, Lénine employa Félix Dzerjinski pour combattre ses opposants, et pour organiser une force politique de renseignements connue sous le nom de « Commission Spéciale de Lutte contre la Contre-Révolution », ou Tchéka. En mars 1918, elle fut transférée à Moscou, et courant novembre ses pouvoirs furent limités - Jusqu'à cette date, l'organisation avait été responsable de la « Terreur Rouge », jugements rendus par des tribunaux de trois personnes. Entre 1917 et 1921 le nombre « d'agents opérationnels » passa de 100 à plus de 30.000, informateurs et gardes pour la plupart, souvent de cultures et de nationalités sans rapport avec celles de leurs prisonniers.

### **1919 : GRU**

Établi par Trotsky, alors Commissaire de l'armée, pour contrebalancer le pouvoir de la Tchéka. Il fut créé en tant que département de l'Armée Rouge, et fut baptisé « Administration Principale des Renseignements » (GRU). Son premier directeur, le Général Jan Berzin, fut exécuté pendant la purge de 1937. Le GRU était lui-même espionné par le département étranger de la Tchéka, l'INO.

### **1922-1934 : GPU/OGPU**

La Tchéka fut abolie en 1922 et remplacée par l'Administration Politique d'État le GPU (Guépéou), sous le contrôle du Commissariat du Peuple pour les Affaires Internes, le NKVD (voir plus bas). Dzerjinski dirigeait les deux, et renomma le GPU « OGPU » en novembre 1923. Menjinski succéda à Dzerjinsky à sa mort en 1926, et restructura les renseignements étrangers et les réseaux d'espionnage, tout en renforçant la Section du NKVD pour la Terreur et la Diversion, le SMERSH. Entre 1929 et 1940, 23 millions de personnes moururent sur ordre de Staline.

J'espère que tu restes attentif Rukov. Je pourrais bien ne pas être le seul qui souhaitera tester tes connaissances, à l'avenir.

### **1934-1943 : NKVD**

En 1934, les fonctions de l'OGPU furent complètement absorbées par l'organisation mère, le NKVD. La puissance de cette nouvelle organisation augmenta jusqu'à inclure des unités paramilitaires et blindées, prêtes à écraser le moindre signe de résistance. Les camps de travail, utilisés depuis 1919 pour punir les contrevenants, furent réorganisés en Goulags ; et, à la suite de l'assassinat de Kirov en décembre 1934, Staline décréta que le NKVD pouvait imposer des sentences d'emprisonnement ou de mort à partir du moment où leurs tribunaux jugeaient quelqu'un coupable. Les purges étaient devenues incontrôlables, bien que la politique d'arrestations massives fut stoppée en 1938 par Lavrenti Beria.

### **1943-1946 : NKGB**

La récompense finale de Beria fut de réorganiser la police politique en KGB : le Commissariat du Peuple pour la Sécurité d'État. Le NKVD continuait à administrer les camps de travail, mais le KGB était à présent responsable de la détection des éléments peu fiables de la société. Pour l'anecdote, on peut signaler que Beria, à ce qu'il paraîtrait, consacra le reste de son existence aux exécutions, à la torture, et aux dépravations sexuelles avec des jeunes vierges et des enfants. Il mourut en 1953.

### **1946-1953 : MGB**

Tous les « Commissariats du Peuple » furent finalement remplacés par des ministères, et c'est ainsi que le MGB apparut ; de même, le NKVD devint le MVD. Le Ministère de la Sécurité d'État nouvellement formé existait depuis sept ans à la mort de Beria - Il fut tué d'une balle.

### **1954-AUJOURD'HUI : KGB**

En 1954 une restructuration intervint, qui vit le MVD assumer la responsabilité de toutes les questions criminelles, et le MGB devenir le KGB : le « Komitet Gosudarstvennoy Bezopasnoti », ou Comité pour la Sécurité d'État. Le Comité Central du Parti Communiste décréta que le Procureur Général serait placé sous le régime de toutes les lois applicables en URSS, et responsable uniquement devant celles-ci. Ce fut le début de la plus grande et la plus durable organisation de police politique dans notre pays.

Les quartiers généraux du KGB, comme tu le sais, sont basés dans le bâtiment grandiose sis dans le bien-nommé square Dzerjinsky. De là, nous contrôlons une vaste organisation de plus de 200.000 hommes, de millions d'informateurs, et d'environ 23.000 gardes-frontières en uniforme, qui, bien qu'étant partie intégrante des forces armées, ne sont pas supervisés par le Ministère de la Défense. Kryoutchov, notre président actuel, est le premier des libéraux, ayant accordé du temps et des efforts aux relations publiques, avec même un film qui décrit le travail du KGB. Naturellement, la plupart de notre travail de ces dernières années a été clandestin, et il y a encore deux ans il nous était impossible de communiquer le détail de notre budget au Congrès des Députés du Peuple. Néanmoins, nous pouvons te fournir un bref historique de notre organisation par l'intermédiaire de ses présidents. Tout cela est détaillé ci-dessous...

Si vous désirez lire l'historique des chefs du KGB, poursuivez au **88**.

Si vous désirez vous souvenir des quelques mots que le Major Vovlov à ajouter sur la structure du KGB et sur les camps de travail, poursuivez au **403**.

Sinon, vous pouvez revenir au **310** et faire un autre choix.

## **319**

Votre tête commence à tourner. Vous n'avez jamais tellement supporté l'alcool.

Souhaitez-vous continuer à boire ? Rendez-vous au **965**.

Souhaitez-vous interroger Valéri sur les propriétaires du club ? Rendez-vous au **559**.  
Souhaitez-vous connaître son opinion sur la propriété privée, le gangstérisme, le futur de l'Union Soviétique... ? Rendez-vous au **466**.

## 320

Jana fronce le sourcil.

« Comment ça tu mènes une enquête ? Mais alors... tu es de la milice, ou quoi ? »

Si vous répondez que vous êtes Maksim Rukov, officier du KGB, et que vous participez à l'enquête officielle, rendez-vous au **55**.

Si vous répondez que vous n'êtes qu'un représentant commercial d'une usine de freins à vélo, appelé Kliment Krouglov, et que vous enquêtez pour des raisons personnelles, rendez-vous au **406**.

## 321

« N'imagine pas que tu peux me duper avec des affirmations fanfaronnes et sans fondement !

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **528**. Sinon, allez au **112**.

## 322

« Comment puis-je être sûr que vous ne leur direz pas de toute façon ? »

Vous expliquez que ce n'est pas lui qui vous intéresse... Vous voulez juste des informations.

« Que voulez-vous savoir ? Les conditions de vie sur l'île Wrangel ? »

Si vous lui dites que vous cherchez à savoir où est Hollywood, rendez-vous au **703**.

Si vous lui demandez pour quels crimes odieux il a pu être envoyé au goulag de Wrangel, rendez-vous au **565**.



## 323

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées, annonce le borgne. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **334**.

## 324

Elle vous fait un grand sourire. Heureuse comme tout, elle prend l'argent et le met dans son sac à main. Puis, elle se tourne vers vous d'un air gentil.

« Allez, suis-moi, mon mignon. Et ne marche pas sur Toutou ! »

Après, tout, qu'est-ce qu'une heure de plus ou de moins en si sympathique compagnie ? Une fois comblé par votre Nadiejka, vous retournez rue Kursk. (N'oubliez pas de rayer les 60 dollars de votre inventaire). Poursuivez au **816**.

## 325

« Bien. Maintenant, retournez dans la cellule ! En avant ! »

Si vous refusez de bouger, rendez-vous au **372**.

Si vous profitez de ses réflexes de droguée en manque pour vous ruer sur elle, rendez-vous au **60**.

Si vous essayez de la persuader de lâcher le pistolet, rendez-vous au **476**.

Si vous tentez de fuir, rendez-vous au **752**.

Si vous essayez de la persuader de vous donner le pistolet, rendez-vous au **52**.

## 326

Vous sortez de l'immeuble. Legonov chasse une femme, probablement la sœur de Golitsin qu'il vient de vous annoncer, en lui disant que personne n'a le droit d'entrer dans le bureau de Golitsin. Vous la voyez repartir, d'un air déconcerté et inquiet.

Vous remettez la clé du tiroir à Legonov, et quittez la rue Octobre Rouge.

Comme il vous reste un peu de temps avant 18 heures, vous passez vous reposer un peu chez vous. Puis, vous retournez au Département P.

« Je t'écoute. », dit simplement le Major Vovlov quand vous arrivez dans son bureau.

« Vos ordres ont été exécutés parfaitement, Camarade Major. Je n'ai rien trouvé de particulier chez le camarade Golitsin.

- Très bien ! répond-il. Mission accomplie, tu peux retourner dans ton bureau. Au fait, Belov ne t'a pas dit ? Il a été muté. Tu vas reprendre son poste dans l'administration ! »

Félicitations, Maksim Mikhailovitch ! Des tas de papiers vous attendent. Vous ne ferez plus de missions risquées. Commencez à taper, camarade, en triple exemplaire !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez ignoré des pistes, vous auriez pu découvrir le début d'une grande affaire...

## 327

Il prend un air particulièrement méprisant, à la limite de l'agressif, mais reste particulièrement poli :

« J'ai bien peur que cela ne couvre pas tous les frais, cher Monsieur. »

Si vous proposez plutôt 20\$, rendez-vous au **714**.  
Si vous proposez plutôt 30\$, rendez-vous au **179**.  
Si vous proposez plutôt 40\$, rendez-vous au **685**.  
Si vous proposez plutôt 50\$, rendez-vous au **239**.  
Si vous proposez plutôt 60\$, rendez-vous au **412**.  
Si vous n'avez pas plus d'argent, rendez-vous au **835**.

## 328

« Tu es sûr ? Parfaitement sûr ?

- Oui ! répondez-vous.

- Dieu merci. Qui es-tu ? »

Si vous lui dites que vous êtes un ami, rendez-vous au **995**.

Si vous lui dites que vous cherchez quelqu'un dans l'immeuble, rendez-vous au **931**.

## 329

Rendez-vous immédiatement au **309**.

## 330

Elle a l'air dubitative. D'un ton moqueur, elle vous répond :

« Ah oui, vraiment ? Et comment ? »

Si vous lui jurez que vous pouvez lui procurer toute la cocaïne dont elle aura besoin, rendez-vous au **135**.

Si vous lui dites : « Rita... Tu ne vas pas bien... Tu as besoin de coke... Là, maintenant... », rendez-vous au **75**.

Si vous lui proposez de l'emmener loin de Verto, rendez-vous au **370**.

## 331

« Tu étais au bar, ou au club, ou quoi ? »

Vous remarquez qu'elle ponctue ses phrases de reniflements. Elle doit avoir un rhume ou un problème au nez. À moins que ce ne soit juste pour se donner un genre. Le chic vulgaire ?

**667.** Si vous dites que vous cherchiez quelqu'un, et que vous avez fini ici, rendez-vous au

Si vous préférez éviter de répondre, rendez-vous au **126**.

## 332

« Comment ça, tu attendais ? Ici ? »

Si vous lui dites que vous n'avez pas pu aller à l'autre endroit, rendez-vous au **16**.  
Si vous lui dites que cela vous semblait le meilleur endroit, rendez-vous au **455**.

## 333

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent

parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **346**.

## 334

Avez-vous noté un mot de passe ? Si oui, rendez-vous au **202**. Sinon, rendez-vous au **511**.

## 335

L'homme de la milice est un grand blond auburn, en bonne condition physique. Il est vêtu de l'uniforme et du képi verts et rouges de la milice. Son expression contractée en dit long sur la méfiance qu'il éprouve à votre égard, en tant qu'agent du KGB !

« Quel est votre nom ? lui demandez-vous.

- Loginov. »

Il vous présente ses papiers d'identité : Loginov, Svevolod. Milice de Moscou.

Vous tentez de lui poser des questions sur Pyotr Golitsin, mais il sait seulement qu'il est mort. Apparemment, il a uniquement été chargé de garder la porte, et n'est au courant de rien sur l'enquête. L'interroger ne vous mènera nulle part.

Par politesse, vous continuez la conversation, parlant de tout et de rien. Rendez-vous au **35**.

Désirant mieux le cerner, vous orientez la conversation sur la ligne actuelle du Parti. Rendez-vous au **384**.

Pensant que vous avez perdu assez de temps, vous poussez la porte après lui avoir demandé de vous prévenir si jamais quelqu'un arrivait. Rendez-vous au **134**.

## 336

Ils ne vont jamais ni au bar, ni au club. Vous leur demandez ce qu'ils pensent du crime dans le quartier. Elle dit que parfois, ils voient rôder des jeunes gens, et que ce sont peut-être des toxicomanes.

« Ils sont si perdus, les pauvres... »

Si vous leur dites que vous cherchez quelqu'un qui s'appelle « Hollywood », rendez-vous au **576**.

Si vous préférez prendre congé, rendez-vous au **822**.

## 337

Vous descendez les escaliers et sortez dans la rue. Vous retrouvez l'agent de la milice, et lui demandez s'il a la clé des tiroirs de la commode. Sans vous répondre, il vous remet une petite clé. Il semble donc bien que la milice ait fouillé le bureau de Golitsin avant vous. S'ils ont pu y trouver la clé, c'est que le meurtrier a pu avoir accès à tout ce que peut contenir la commode.

Néanmoins, vous remontez, et déverrouillez les tiroirs. Ils sont tous vides sauf un, qui dévoile une coupure de journal et un appareil de dictaphone.

Vous jetez un œil à la coupure de journal, et remarquez qu'il est écrit en anglais. C'est un article découpé dans un journal américain, illustré par une photo de Golitsin. Il traite en termes exagérés de l'expansion de la libre entreprise en URSS.

Vous regardez ensuite l'appareil. C'est un magnétophone à microcassette fabriqué au Japon. Il est vide : aucune cassette à l'intérieur.

Vous pouvez à présent fouiller les tiroirs du bureau, ce que vous n'avez pas encore fait. Allez alors au **294**.

Si vous préférez vous arrêter là, allez au **405**.

## 338

« Bonne idée ! Tuons la ! »

Vous vous approchez de la fille avec un grand sourire sadique. Paniquée, elle se jette sur la porte de sortie, et tambourine des deux poings.

« Verto ! Verto ! Ils vont me tuer ! »

Oleg lui ouvre et referme derrière elle. Vous vous retrouvez seul avec l'Américain. Il fixe la porte des yeux, avec un sourire en coin.

« Bien ! Ça nous a débarrassés d'elle. »

Il vous reluque de haut en bas, et vous le dévisagez en retour. Il est blond aux yeux bleus, et frisé. Il a de petites oreilles fines et décollées. Son nez est droit et aquilin. Il a une solide mâchoire et un solide menton. Il pourrait passer pour un slave du nord ou un scandinave, s'il n'avait pas un accent aussi prononcé. Sa stature est assez moyenne et passe-partout, mais vous devinez la musculature d'un homme qui fait très attention à sa condition physique - comme un sportif ou un militaire. Son léger sourire malgré la situation peu encourageante dans laquelle vous vous trouvez, et son regard ferme et vigilant, ont un effet étrange sur vous... C'est comme si vous retrouviez un ancien collègue. Il a quelque chose de sympathique, et en même temps, vous vous doutez qu'il ne doit pas être inoffensif. De son côté, il a l'air d'hésiter à vous faire confiance. Cependant, il est le premier de vous deux à interrompre votre jaugeage respectif en vous adressant la parole :

« Je me demande si toi aussi, tu es un mouchard placé là pour me faire parler...

- Américain, hein ? Qu'est-ce que tu fais ici ? »

Il fait un grand sourire de toutes ses dents.

« Une longue histoire, mon ami. Une longue histoire ! Et toi ? »

Vous souriez à votre tour.

« Une longue histoire... »

Il acquiesce d'un air entendu...

« C'est quoi ton nom ? lui demandez-vous.

- Mon nom ? Mickey Duck, fils de Donald Mouse, bien sûr ! Et le tien ?

- Joseph Staline. »

Il a un accès de rire nerveux. Puis il fait un signe de tête vers la porte.

« Jolie petite vipère, hein ?

- Tu la connais ?

- Bien sûr ! Rita n'est qu'une gamine, nourrie à la cocaïne que Verto lui donne. »

Poursuivez au **761**.

## 339

Rendez-vous immédiatement au **970**.

## 340

Il vous demande qui vous êtes et ce que vous voulez.

Si vous lui dites que vous êtes du « Comité Vaincre le Crime », rendez-vous au **82**.

Si vous lui dites que vous êtes détective privé et que vous voulez poser des questions, rendez-vous au **935**.

## 341

Vous les suivez sur le palier de l'étage. Comme vous vous en doutiez ils poussent la porte portant la plaque « RÉSERVÉ AUX MEMBRES ». Vous pressez le pas, mais la porte se referme derrière eux. Il faut agir vite. Pris d'une intuition, vous jugez plus sûr avant d'entrer de vous débarrasser...

...de votre argent. Rendez-vous au **205**.  
...de vos faux papiers. Rendez-vous au **760**.  
...du bloc-notes de « sondage » que vous tenez à la main. Rendez-vous au **418**.  
...de la boîte d'allumettes trouvée dans le bureau de Golitsin. Rendez-vous au **836**.  
...de la coupure de journal parlant de Golitsin pliée dans la poche arrière de votre pantalon. Rendez-vous au **617**.  
(Attention, vous ne vous débarrasserez que d'un seul de ces objets...)

## 342

« Si tu cherches un homme, tu es dans le mauvais appartement.  
- Non, Klara, il veut dire : dans l'immeuble.  
- Oh... »  
Les filles disent connaître tout le monde dans l'immeuble. Mais personne qui s'appelle Hollywood, ou qui a ce surnom.  
« Ce n'est pas vraiment un nom de toute façon, fait Klara.  
- Ça fait... aventurier ! J'aimerais bien connaître quelqu'un qui s'appelle vraiment comme ça ! »  
Vous dites que c'est le genre d'individu qui pourrait appartenir à une sorte de mafia. Elles vous conseillent de vous introduire en cachette dans le club.

Vous leur posez des questions sur leurs voisins. Poursuivez au **534**.

## 343

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :  
« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !  
- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »  
Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.  
« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »  
L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.  
« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et



maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **525**.

## 344

Rendez-vous immédiatement au **309**.

## 345

« N'imagine pas que tu peux me duper avec des affirmations fanfaronnes et sans fondement !

En dépit de ta témérité irréfléchie, tu n'as rien trouvé qui indique la nature des activités de ces gangsters. Un tel échec est inexcusable, Rukov ! Tu seras bientôt transféré sur un iceberg inhospitalier où les maladroits ne peuvent faire aucun mal. Maintenant, sors ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié votre mission : fouiller l'appartement de Verto « Hollywood » et en apprendre les plus possible.

## 346

Avez-vous noté un mot de passe ? Si oui, rendez-vous au **380**. Sinon, rendez-vous au **511**.

## 347

Rendez-vous immédiatement au **941**.

## 348

Vous commencez à boire plus que de raison. Il vous semble à chaque verre que le prochain sera celui qui noiera dans le néant le stress de votre affectation au KGB, la douleur de la mort de vos parents et la tristesse de voir votre oncle s'enfoncer dans la sénilité. Votre conscience s'engouffre dans une mélasse noire...

Vous vous réveillez le lendemain avec un mal de bu du diable... Et vous vous apercevez que vous avez manqué votre rendez-vous avec Vovlov. Tant bien que mal, vous vous rendez au Département P.

« Mal à la tête, Rukov ? Je ne suis pas surpris. Bien entendu, tu ne rappelles pas que tu as essayé de détruire un bar, la nuit dernière. Les nombreuses années que tu passeras à marcher péniblement dans la neige le long de la frontière sino-soviétique devraient te fournir une bonne occasion de méditer sur ta médiocrité. Va t'en. »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de mesure.

## 349

Vous lui posez des questions sur le Club du Progrès Enthousiaste. Il vous demande pourquoi vous cherchez à savoir. Vous dites qu'un ami vous en a parlé, et qu'il vous a dit que c'était un bon endroit pour faire des « affaires ». Il vous demande si vous êtes plutôt un acheteur ou un vendeur... Vous prétendez faire un peu des deux.

« Si j'ai bonne mémoire, c'est un club privé. Réservé aux membres. », vous prévient-il.

Cette réponse indiquerait que le Club du Progrès Enthousiaste est bien un lieu de marché noir, et que le barman est dans le coup. Vous essayez donc de lui demander comment vous devez faire pour devenir membre.

« Ça prend quelques jours. Un membre doit te proposer, puis tu attends. S'il n'y a pas de problèmes, tu paies, et c'est fait. »

Voilà qui ne vous convient pas... Quelques jours, c'est trop long pour vous. Vous devez en découvrir un maximum ce soir. De plus, vous n'avez personne pour vous recommander. Mais s'il faut payer, peut-être que plus d'argent pourrait régler le problème ?

Vous lui dites que vous êtes prêt à payer maintenant.

« Désolé, je ne peux pas t'aider. La dernière fois que j'ai laissé quelqu'un monter ces escaliers, on m'a passé un savon ! »

L'escalier volant conduit donc au Club du Progrès Enthousiaste... Inutile, après cette conversation, d'essayer de monter par là. Le barman vous arrêterait tout de suite.

« Si tu veux entrer au club, à l'avenir, il te suffit de contourner l'arrière du bâtiment, et de passer par l'étage comme tout le monde. »

Vous n'en apprendrez pas plus ici. Il est temps d'agir. Qu'allez-vous faire ?

Si vous vous dirigez vers la porte derrière le comptoir, allez au **115**.

Si vous sortez de cette brasserie, allez au **538**.

## 350

Après avoir terminé de fouiller les grandes armoires, vous décidez de passer au bureau de bois de Golitsin. Dans les tiroirs, vous trouvez un paquet de cigarettes et une boîte d'allumettes. Ce sont des cigarettes américaines, évidemment, pour rester fidèle au décor...

Vous pouvez prendre dans vos poches le paquet de cigarettes ou la boîte d'allumettes. Notez simplement le ou les objets que vous choisissez d'emporter dans votre inventaire.

Il ne vous reste plus que le placard et la commode à fouiller. Poursuivez au **495**.

## 351

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer d'autant plus à lui. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **38**.

## 352

Pour changer de sujet, vous demandez à Vanya ce qu'il regarde à la télé en ce moment. Mais il vous répond qu'il refuse catégoriquement de regarder cette télévision « privée ». Vous avez beau lui dire que le Parti ne peut pas espérer garder l'entière mainmise sur toutes les diffusions, il a l'air de considérer que c'est un drame... Vous allez répliquer quand il prend congé.

« Je suis un peu fatigué, Maks. Je crois que je vais aller dans ma chambre. »

Il fait signe à Yégor, qui le pousse jusque dans sa chambre. Ils ferment à clé derrière eux.

Souhaitez-vous visiter un peu votre chambre ? Rendez-vous au **721**.

Souhaitez-vous sortir la bouteille de vodka du placard, et vous envoyer un petit verre pour vous remonter le moral ? Rendez-vous au **505**.

Si vous préférez vous rendre immédiatement au Département P, rendez-vous au **63**.

## 353

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 354

Votre chambre est comme d'habitude. Un vieux lit qui grince, baigné de la lumière du soleil par les deux grandes fenêtres aux vitres à peu près propres. Au dessus de la vieille commode, une photo encadrée de vous, à douze ans, avec vos parents. Un paysage d'hiver en tableau, suspendu au dessus de votre lit. Une grande et solide armoire où vous rangez vos vêtements civils.

Votre regard est attiré par le miroir au dessus de la table de chevet. Vous avez sérieusement besoin de longues vacances au bord de la Mer Noire ! L'anxiété ne vous embellit pas...

Avec humour, vous considérez le « suspect » qui apparaît dans le cadre. Peut-être devriez vous le suivre ? Il faut « le » mettre sous surveillance visuelle, et signaler tout ce qu'il y a de suspect... D'ailleurs, si vous comptez vous espionner... Bienvenue au club !

Mais il est temps de mettre fin à votre persécution policière de cet individu, et de vous détourner du miroir. Après tout, un peu de compassion, il sera peut-être un jour le père de vos enfants.

Vous posant sur votre lit, vous inspectez machinalement du doigt votre petite étagère de bibliothèque. Avec émotion, vous retrouvez là tous les héros soviétiques des bandes-dessinées de votre enfance. Batcamarade. Supercamarade. Spider-Camarade. Tracteurcamarade.

Tout est en ordre dans vos affaires. Vous savez que dans le tiroir de votre meuble de chevet, il y a 60 dollars américains, qu'il vous reste d'opérations à l'étranger. Vous pouvez les emporter si vous le souhaitez. N'oubliez pas de noter cette somme dans votre inventaire.

Mais le temps passe, et il est temps d'aller au Département P pour faire votre rapport au Major Vovlov. N'oubliez pas que vous aviez rendez-vous à 18 h ! Poursuivez au **21**.

## 355

Vous approchez de la devanture de la boucherie. Le rideau de fer est baissé. Vous remarquez, à un endroit, une déformation en forme de creux. Comme si le volet avait pris un choc très violent... Vous essayez la porte, mais elle est verrouillée. D'après vos sensations quand vous tirez sur la poignée, et le fait qu'il n'y a aucune serrure apparente, vous déduisez qu'elle est barrée de l'intérieur par un lourd verrou métallique. Il doit y avoir une porte de service. Vous jetez un œil autour de vous, et passez le coin de la rue.

Vous trouvez ce que vous cherchez. C'est une lourde porte - il vous serait impossible de l'enfoncer. Celle-ci a une serrure. Évidemment, c'est fermé à clé. Il vous faudra trouver un autre moyen d'entrer dans cette boutique...

Vous êtes interrompu dans vos observations par une passante qui arrive dans la rue. C'est une jeune femme qui promène son chien.

Si vous abordez la passante, rendez-vous au **457**.

Si vous retournez dans l'immeuble et passez la porte marquée « RÉSERVÉ AUX MEMBRES », rendez-vous au **816**.

## 356

Vous leur demandez à toutes les deux « Pensez-vous que l'amour n'est qu'un autre mot pour parler du sexe ? » et « Pensez-vous que l'amour est possible ? » Klara dit ne pas savoir, et vous demande votre propre avis. L'autre femme répond que le sexe et l'amour sont les deux aspects de la passion.

« Du moins c'est ce que Pouchkine pensait. »

Vous répliquez, avec un sourire en coin, que pour votre part, vous avez toujours trouvé que Pouchkine avait une vision un peu pessimiste...

« Comment pouvez-vous dire ça ? s'estomache-t-elle. La tension sous-jacente est si positive ! »

Quoi que ça puisse vouloir dire... À la question de savoir si l'amour est possible, elle répond :

« Oh oui ! Tourguéniev savait ça ! »

Vous commentez que, décidément, ses goûts littéraires ne sont pas spécialement modernes, à quoi elle rétorque que ce qui est éternel ne sera jamais dépassé. C'est apparemment une femme très sensible.

« Parfois, j'aimerais ne pas l'être... »

Elle se rend soudain compte que vous n'avez même pas de stylo pour écrire les réponses sur votre bloc-notes. Pas plus déconcertée que cela, elle se contente de vous en tendre un. Vous ne revenez pas de sa naïveté, mais vous trouvez que la plaisanterie a assez duré.

Si vous décidez qu'il est temps de leur révéler que vous n'êtes pas vraiment là pour un sondage, rendez-vous au **225**.

Si vous les interrogez sur le bar de la Rue Kursk et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez vous au **262**.

Si vous les interrogez sur les voisins, rendez vous au **49**.

Si vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle « Hollywood » et qui habite l'immeuble, rendez-vous au **272**.

Si vous annoncez de but en blanc que vous menez une enquête sur une organisation criminelle du quartier, rendez-vous au **232**.

LE SAVIEZ-VOUS ? Alexandre Pouchkine (1799-1837) était un poète, dramaturge et romancier russe. C'est le premier auteur de grande littérature à écrire en russe moderne. Son œuvre poétique est plutôt solaire, joueuse et heureuse - en contraste avec sa vie qui était assez romantique. Il a été exilé puis censuré par le Tsar, et est mort avant 40 ans. Ivan Tourguéniev (1818-1883) était un écrivain et dramaturge, ami de Gustave Flaubert et Émile Zola. Il appartient au courant du réalisme, ayant notamment été assigné à résidence par le Tsar pour avoir écrit ce qu'il pensait du servage. Son roman le plus célèbre est *Pères et Fils* où il oppose des jeunes nihilistes et subversifs à la génération de leurs pères, plus traditionnels.

## 357

« Oui, notamment quand il s'est enfui.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... Il faut admettre au moins cela. Par contre, le message codé que tu as pris dans l'appartement des gangsters ne servira à rien du tout, naturellement. Quand ils remarqueront qu'il a disparu, tes amis de la mafia changeront simplement leurs plans. Il se trouve qu'ils ont déjà changé d'adresse. Bien sûr, nous les retrouverons. Du reste, ton incompetence, qui a coûté beaucoup de temps, est une source de déception pour le Camarade Colonel Galushkin. Pour ma part, je n'attendais pas mieux de ta part. Ton transfert pour des fonctions de garde-frontière sur la frontière sino-sibérienne est effective à partir d'aujourd'hui. Tu peux partir. »

Vote aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas respecté l'une des règles de base des fouilles discrètes : toujours laisser les choses dans l'état où on les a trouvées.

## 358

« La chambre froide ? Ah oui ! La pièce favorite du cannibale... »

Un léger rire vous échappe. Visiblement, vous n'êtes pas le seul à avoir fouiné par là.

« Ça me donne une idée, poursuit votre compagnon. Avec de la chance, je devrais pouvoir bricoler les fils de cette boîte et déclencher l'alarme. Qu'est-ce que t'en penses ? »

Vous soupesez le pour et le contre, mais vous n'avez pas vraiment d'autre solution. Vous passez derrière lui et détachez ses liens.

« D'accord, fais-le. »

Vous lui faites la courte échelle et il arrive au niveau du boîtier. Il ouvre le couvercle d'une pichenette et commence à bricoler les fils.

Avez-vous appuyé une nouvelle fois sur le bouton de la diode après être sorti de la chambre froide ?

Si oui, rendez-vous au **137**. Sinon, rendez-vous au **701**.

## 359

« Du crime ? Dans la grande capitale soviétique ? Impossible voyons ! »  
Difficile de dire si son ton est sensé être ironique.

Si vous lui posez des questions sur « Hollywood », allez au **800**.  
Si vous lui demandez des renseignements sur le barman, allez au **696**.

## 360

Rendez-vous immédiatement au **589**.

## 361

Vous lui demandez ce qu'il sait sur le Club du Progrès Enthousiaste.

« Rien de spécial », répond-il.

Vous dites que vous cherchez où il se trouve. Il vous demande si vous connaissez quelqu'un qui en fait partie.

Vous répondez que non, mais qu'on vous a dit que c'était un bon endroit pour parler « affaires ». Allez au **245**.

Vous dites que vous connaissez Hollywood, et que vous voulez aller le retrouver au Club. Allez au **800**.

Vous voulez surtout savoir si lui connaît quelqu'un du Club. Allez au **603**.

## 362

Malheureusement, vous avez mal mené votre interrogatoire. Il vous manque un indice essentiel pour continuer votre enquête. Vous feriez mieux de recommencer cette scène. Retournez au **154**.



## 363

Vous ouvrez les deux battants métalliques. À part une colonie de cafards, vous ne trouverez strictement rien. Votre deuxième allumette s'éteint. Vous en rallumez une autre, puis...

Vous regardez le bureau. Rendez-vous au **888**.  
Vous montez l'escalier. Rendez-vous au **400**.

## 364

Vous prétendez que vous n'êtes qu'un simple représentant commercial de l'usine de la bannière rouge, à Zagorsk, et que votre meilleur ami, qui habite Moscou, a été assassiné par quelqu'un qui habite dans cet immeuble.

« C'est affreux ! », s'émeut Jana, avant de vous demander pourquoi la milice ne fait pas une enquête. Toujours dans votre personnage, vous racontez que la milice refuse de bouger parce qu'ils disent qu'il n'y a pas de preuve. Mais pour venger votre meilleur ami, vous êtes prêt à trouver vous-même toutes les preuves nécessaires.

Les filles sont totalement accrochées par votre histoire ! Jana dit même ne pas être surprise de l'immobilisme de la milice.

« Tu crois qu'il y a des criminels, ici ? Ils sont au club, j'en suis sûr. Tu sais, le club au-dessus de la brasserie... Maintenant que j'y pense, tu devrais interroger Pavel Belousov à l'appartement 5. Il a passé un an dans la prison de Lefortovo. Pour vol. Une nuit, il est venu ici, saoul et sanglotant, et il nous l'a dit. C'est peut-être ton homme ?

- Je me sentais navrée pour lui, au début, témoigne Klara. Mais après, il a ri et il s'est vanté de la façon dont ils les avaient tous roulés, ou quelque chose comme ça... Il est horrible !

- Quand il est sorti de Lefortovo, poursuit l'autre, son beau-frère, qui est directeur d'usine, lui a donné un travail et Belousov a eu un nouveau permis de résident à Moscou.

- Et il a essayé de violer Jana ! s'exclame subitement Klara. Quel sale porc ! »

Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **369**.

Si vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle « Hollywood » et qui habite l'immeuble, rendez-vous au **869**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **759**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La prison de Lefortovo est située dans le quartier de Lefortovo, à Moscou, et doit son nom à François Lefort un proche ami du Tsar Pierre Ier de Russie. Elle est tristement célèbre pour avoir été utilisée par le NKVD pour des interrogatoires sous la torture, puis par le KGB comme prison, maison d'arrêt des enquêtes criminelles, et cellule d'isolement des prisonniers politiques.

## 365

Vous ouvrez la portière du réfrigérateur. Vous découvrez qu'il est bourré à craquer de bouteilles de vodka ! Vous refermez et allez vérifier s'il y a la même chose dans les caisses. Elles sont marquées « bière », mais vous aviez vu juste : elles sont pleines, elles aussi, de bouteilles de vodka. La brasserie du rez-de-chaussée ne devrait fournir que de la bière... Il est clair qu'on vend de l'alcool au marché noir, ici !

Vous pensez avoir appris tout ce que vous pouviez de ce bar. Vous redescendez et retournez dans la rue. Poursuivez au **158**.

## 366

Vous surprenez une conversation entre Rita et Verto.

« Tu avais dit que tu me donnerais une bonne dose si j'entrais là. Alors donne-la moi, Verto ! S'il te plait !

- Je te l'ai déjà dit, elle n'est pas arrivée à destination ce soir ! Un voleur a piqué la cocaïne dans les toilettes du club. Attends jusqu'à demain.

- Oh non, Verto ! Je ne peux pas ! Je vais devenir folle !

- Il va bien falloir t'y faire ! Maintenant, ferme la. »

Vous entendez des cris de frustration. Puis les voix baissent et vous n'entendez plus rien.

Si vous interrogez l'Américain avant de continuer à inspecter la pièce, rendez-vous au **490**.

Si vous inspectez la pièce à la recherche de quelque chose pour vous aider, rendez-vous au **175**.

## 367

« Le sport ? Oh, eh bien, ce n'est pas très intéressant ! Vous ne pouvez pas m'interroger sur autre chose ? »

C'est raté. Mais il vaut mieux profiter de ce qu'elle soit assez crédule pour penser qu'un sondeur peut changer de sujet d'étude sur un coup de tête...

Si vous acceptez de l'interroger sur le sexe opposé, rendez-vous au **672**.

Si vous acceptez de l'interroger sur le crime, rendez-vous au **691**.

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un.

D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.

- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »

Sur les Belousov, de l'appartement 5 :

« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.

- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »

Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :

« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.

- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »

Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.

« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande... »

- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »

Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.

« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.

- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Il vous manque des informations sur les appartements 2 et 4...

Si vous leur demandez s'il n'y a personne d'étrange dans l'immeuble, rendez-vous au

**764.**

Si vous prétendez mener une enquête sur une organisation criminelle dans le quartier, rendez-vous au **487.**

Si vous dites que vous cherchez un homme appelé « Hollywood », rendez-vous au **217.**

## 369

Jana dit qu'elles ne vont jamais à ce bar, parce qu'il est plein d'individus louches.  
« C'est si dégueulasse ! », s'exclame Klara. Elle admet y avoir été une fois, et que c'était plein d'ivrognes.

Pour ce qui est du Club du Progrès Enthousiaste, Jana dit qu'elles l'évitent, parce qu'il est « plein d'ivrognes et de maquereaux ». Klara ajoute que toute la nuit, ils sortent en passant par le palier, et frappent à leur porte en riant.

Vous leur demandez s'il n'y a pas eu d'événements particulièrement étranges dans l'immeuble. (Allez au **536**.)

Vous dites que vous cherchez un homme appelé « Hollywood ». (Allez au **746**.)

Vous prenez congé. (Allez au **759**.)

## 370

« C'est idiot. Pourquoi je devrais fuir loin de Verto ? »

Si vous lui faites remarquer que sa dépendance à la cocaïne commence à lui coûter cher, rendez-vous au **278**.

Si vous lui faites croire que Verto l'a coupée volontairement de la cocaïne, rendez-vous au **75**.

Si vous lui assurez que Verto est dangereux, même pour elle, rendez-vous au **141**.

## 371

« Les gens du club, bien sûr. Allez là-bas si vous en cherchez. Ce sont tous des gangsters athées.

- Comment le savez-vous ?

- Oh, pas pour y être entré. Nous n'irions jamais là-bas ! Je ne connais personnellement aucun d'entre eux... Mais il suffit de les voir pour savoir qu'ils sont mauvais ! »

Si vous l'interrogez sur les activités de gangsters qu'il mène actuellement, rendez-vous au **923**.

Si vous lui demandez de vous raconter tout ce que ses voisins font de criminel, rendez-vous au **181**.

## 372

Soudain, elle craque.

« Tu me fais chier, espèce de crétin ! »

Elle tire plusieurs coups dans ta direction. Dans son état, elle tire n'importe où, mais certains coups atteignent leur cible. Vous tombez au sol, vous vidant de votre sang...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez hésité à passer à l'action.

## 373

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer d'autant plus à lui. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **346**.

## 374

« L'opinion que j'avais sur toi depuis le début était la bonne, Rukov. Tu es un menteur et un idiot. Il n'y a pas de place pour les gens de ton espèce dans nos rangs ! »

Cela ressemble à un billet de voyage en Sibérie pour vous, camarade !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas donné assez d'attention aux indices. La prochaine fois, n'oubliez pas de mieux inscrire les détails de l'enregistrement dans votre prise de notes.

## 375

Il y en a cinq, trois sur le sol, et deux juchés sur les précédents. Ce sont des containers en acier inoxydable. Ils sont marqués « bière » sur le côté. Plutôt logique pour l'arrière-boutique d'une brasserie. Vous regardez à l'intérieur d'un des containers du dessus. C'est bien de la bière.

Votre deuxième allumette s'éteint. Vous en rallumez une autre, puis...

Vous regardez le bureau. Rendez-vous au **888**.

Vous montez l'escalier. Rendez-vous au **400**.

## 376

Votre tête commence à tourner. Vous n'avez jamais tellement supporté l'alcool.

Souhaitez-vous continuer à boire ? Rendez-vous au **348**.

Souhaitez-vous ranger la bouteille au placard et vous rendre dans votre chambre ?  
Rendez-vous au **307**.

Si vous pensez qu'il est temps de vous rendre au Département P pour faire votre rapport, rendez vous au **892**.

## 377

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Retournez au **579**, et n'en parlons plus.

## 378

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?  
Cent vingt-quatre (allez au **419**) - Deux cent trente quatre (allez au **902**) - Trois cent vingt-trois (allez au **748**) - Trois cent cinquante six (allez au **24**) - Trois cent soixante-dix-huit (allez au **825**) - Six cent vingt-trois (allez au **195**).

## 379

C'est plus ou moins la réaction à laquelle ils s'attendaient... Poursuivez au **276**.

## 380

Avez-vous noté l'un de ses mots de passe ?

Bière (allez au **883**) - Cercueil (allez au **404**) - Linceul (allez au **114**) - Suaire (allez au **954**) - Tombe (allez au **921**) - Tombeau (allez au **773**)  
Aucun de cette liste (allez au **511**).

## 381

« Non, pas question. Dis-moi où elle est. »

Si vous attendez de voir ce que Rita va faire, rendez-vous au **372**.

Si vous lui dites que la drogue est cachée dans le canapé, rendez-vous au **882**.  
Si vous prétendez avoir caché la drogue dans le bureau derrière le bar, rendez-vous au **325**.  
Si vous avouez avoir jeté la drogue dans les toilettes, rendez-vous au **642**.  
Si vous essayez de la persuader de lâcher le pistolet, rendez-vous au **614**.  
Si vous essayez de la persuader de vous donner le pistolet, rendez-vous au **117**.  
Si vous tentez de fuir, rendez-vous au **752**.  
Si vous profitez de ses réflexes de droguée en manque pour vous ruer sur elle, rendez-vous au **60**.

## 382

« Tu étais au bar, ou au club, ou quoi ? »  
Vous remarquez qu'elle ponctue ses phrases de reniflements. Elle doit avoir un rhume ou un problème au nez. À moins que ce ne soit juste pour se donner un genre. Le chic vulgaire ?

Si vous dites que vous cherchiez quelqu'un, et que vous avez fini ici, rendez-vous au **667**.  
Si vous préférez éviter de répondre, rendez-vous au **126**.

## 383

Si vous descendez l'escalier pour aller rendre visite aux Nakhimov (appartement 3), rendez-vous au **815**.  
Si vous comptez aller le voir plus tard, rendez-vous au **674**.

## 384

Quand vous commencez à parler de la ligne actuelle du Parti, l'homme de la milice vous arrête tout de suite. « Ce n'est pas un sujet sur lequel je suis apte à discuter, camarade. » Peut-être n'est-il pas membre du Parti et ne s'intéresse pas à la politique ? Plus probablement, il est suffisamment prudent pour ne pas parler du Parti à un membre du KGB. Qui sait si tout signe de contestation politique ne serait pas utilisé par vous contre lui plus tard ?

Vous choisissez de continuer la conversation en évitant les sujets politiques. Rendez-vous au **35**.

Vous préférez couper court à cette conversation en demandant à Loginov de vous prévenir si quelqu'un arrivait devant l'immeuble, puis vous montez dans le bureau de Golitsin. Rendez-vous au **134**.



Vous ouvrez le tiroir. Il contient plusieurs vidéocassettes. Probablement les productions de ce studio amateur. Elles sont toutes étiquetées. Mais aucun titre n'a été marqué, seulement des dates, qui couvrent l'année passée avec une certaine régularité. On peut dire qu'ils sont productifs ! Vous n'avez pas le temps de tout regarder avant de filer, bien sûr, mais vous devez pouvoir regarder les premières minutes pour voir de quel genre de film il s'agit. Vous prenez une cassette au hasard et l'introduisez dans le magnétoscope. Vous allumez le téléviseur, réduisez le son et appuyez sur le bouton lecture. Au bout de quelques secondes, une étrange scène apparaît...

Une jeune femme séduisante est assise nue et terrifiée sur une chaise. Ses mains semblent attachées derrière son dos et sa bouche est couverte d'une bande de sparadrap. Deux hommes en uniforme de KGB s'approchent. Ils la violent en la traitant de traître et de « catin à prêtre ». Quand ils ont fini, ils allument des cigarettes et appliquent les bouts incandescents sur ses seins... L'horreur continue avec des mauvais traitements du même genre jusqu'à ce que, finalement, l'un des gardes sorte un couteau à cran d'arrêt qu'il montre à la caméra, et ouvre avec démonstration. Pendant que son collègue tire la tête de la fille en arrière, il lui plonge la lame dans un côté du cou et l'égorge lentement. Elle se tord de douleur et le sang jaillit de la blessure grande ouverte. Peu de temps après, elle a une dernière convulsion, puis son corps devient flasque. Le garde la laisse tomber comme une masse sur le sol, qui est recouvert d'une bâche de plastique transparent éclaboussée de sang. Les deux gardes se tournent vers la caméra et sourient. Vous les reconnaissez. Vous les avez vus au club. Vous rangez la cassette. Vous hésitez entre tout laisser en l'état pour ne pas trahir votre passage, et voler une ou deux cassettes en guise de preuve à charge.

Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste, et qui étaient les gardes du KGB dans la vidéo ! Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **693**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **39**).

## 386

Rayez toute somme d'argent de votre inventaire. Allez-vous vous débarrasser d'autre chose ? Si oui, rendez-vous au **306**. Sinon, rendez-vous au **595**.

## 387

« Tu travailles pour la Tchéka, Maks. Alors dis leur ce qu'ils veulent entendre. »

C'est probablement la chose la plus sensée que Vanya vous ait dit depuis le début de cette conversation... De l'impression que vous avez de ce pète-sec implacable de Vovlov, c'est en fait probablement plus sûr de garder pour vous votre esprit critique.

Sans vraiment y penser, vous commencez à lui parler de l'affaire de Golitsin... Vous évoquez la micro cassette, qui semble impliquer un membre du KGB dans son meurtre. Vanya trouve que l'idée d'un « Tchékiste » corrompu n'est pas surprenante. Mais il ne veut rien savoir davantage de votre mission.

Vous vous excusez. Vous savez que vous ne devriez pas lui parler ainsi d'une affaire en cours, mais il est la seule personne en qui vous ayez vraiment confiance.

À ces mots, votre oncle semble touché. Une émotion plus douce se lit brièvement sur son visage.

« Merci Maks... Mais n'oublie pas que je ne fais plus partie du GRU, et que je ne peux pas t'être d'un grand secours. »

Pendant un instant, vous pensez avoir retrouvé votre oncle autoritaire, mais affectueux.

Quelques minutes plus tard, il reprend ses diatribes envers la société pervertie d'aujourd'hui. Il parle des jeunes gens comme vous, fous de hamburgers et bons à rien, pervers par le consumérisme occidental. Pas étonnant qu'ils aient sans cesse besoin des conseils de leurs aînés ! Mais ils ne les écoutent jamais...

Vous lui dites qu'il exagère, que les jeunes d'aujourd'hui, pour la plupart, veulent simplement la démocratie et la liberté.

« Non, ce qu'ils veulent, c'est une bonne dose de discipline militaire ! C'est de ça qu'ils ont besoin ! »

Le voyant s'exciter ainsi, vous lui conseillez de prendre un peu de repos.

« Quand j'aurai besoin de tes conseils, Maksim Mikhailovitch, je le dirai. » répond-il sèchement.

Cependant, il fait signe à Yégor, qui le pousse jusque dans sa chambre. Ils ferment à clé derrière eux.

Souhaitez-vous visiter un peu votre chambre ? Rendez-vous au **354**.

Souhaitez-vous sortir la bouteille de vodka du placard, et vous envoyer un petit verre pour vous remonter le moral ? Rendez-vous au **588**.

Si vous préférez vous rendre immédiatement au Département P, rendez-vous au **798**.

LE SAVIEZ-VOUS ? la Tchéka est le nom de l'ancêtre du KGB, datant de 1917. En 1991, « Tchékiste » était encore utilisé comme surnom familial pour les agents du KGB.

## 388

Pour changer de sujet, vous demandez à Vanya ce qu'il regarde à la télé en ce moment. Mais il vous répond qu'il refuse catégoriquement de regarder cette télévision « privée ». Vous avez beau lui dire que le Parti ne peut pas espérer garder l'entière mainmise sur toutes les diffusions, il a l'air de considérer que c'est un drame... Vous allez répliquer quand il prend congé.

« Je suis un peu fatigué, Maks. Je crois que je vais aller dans ma chambre. »

Il fait signe à Yégor, qui le pousse jusque dans sa chambre. Ils ferment à clé derrière eux.

Souhaitez-vous visiter un peu votre chambre ? Rendez-vous au **307**.

Souhaitez-vous sortir la bouteille de vodka du placard, et vous envoyer un petit verre pour vous remonter le moral ? Rendez-vous au **737**.

Si vous préférez vous rendre immédiatement au Département P, rendez-vous au **892**.

## 389

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un. D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.

- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »

Sur les Belousov, de l'appartement 5 :  
« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.  
- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »

Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :  
« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.  
- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »

Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.  
« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande... »

- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »  
Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.  
« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.  
- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Enfin, vous demandez qu'elles vous parlent du « voisin étrange » de l'appartement 2.  
« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !  
- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

Il vous manque des informations sur l'appartement 4...  
Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **130**.  
Si vous prétendez mener une enquête sur une organisation criminelle dans le quartier, rendez-vous au **292**.

## 390

Youri, le barman, n'apprécie visiblement pas le Président Gorbatchev. Il dit ne pas aimer comment il laisse les petites républiques « nous marcher dessus ». Si c'est ça la démocratie, il préférerait encore qu'on ramène Brejnev - avec lui, au moins, les choses « avaient le mérite de ne pas changer ».

À propos de la coupe du monde de football, il ne voit pas pourquoi ce sont les Américains qui devraient l'organiser. Certes, une telle affluence ferait beaucoup d'étrangers à surveiller, mais les étrangers sont de belles occasions pour faire des affaires : loisirs, divertissements. Au lieu de ça, la Russie est condamnée à la pauvreté, et les autres pays s'enrichissent d'autant plus sur notre dos. Il n'y a que les riches qui s'enrichissent. Les pauvres ne s'enrichissent pas, ou alors, ils ne sont pas honnêtes.

Pour ce qui est des jolies filles, il vous signale que vous êtes un peu au mauvais endroit. Il n'en voit pas souvent ici. Vous regardez autour de vous et ne voyez que des hommes, d'un air un peu truand. Sans compter l'aspect miteux de cette brasserie : ce n'est pas vraiment le lieu où une jeune fille bien voudrait traîner.

Vous dites que vous ne cherchez pas à rencontrer des filles, mais que vous avez besoin de « compagnie ». Allez au **9**.

Vous lui demandez si, dans tous les gens qu'il rencontre, il y a des gens louches, ou de type mafieux. Allez au **508**.

Vous lui posez des questions sur le Club du Progrès Enthousiaste. Allez au **349**.

## 391

Rendez-vous immédiatement au **40**.

## 392

« Ta première mission pour le Département P sera largement à ta portée, Rukov. Va immédiatement au bureau de Pyotr Denisovitch Golitsin, au numéro 17 de la rue Octobre Rouge. Golitsin, était un prétendu détective privé. Son corps a été repêché dans le fleuve de la Volga ce matin. Et ce n'était pas un suicide : il avait reçu une balle de pistolet dans la nuque. D'après les spécialistes, il est vraisemblablement mort dans les 24 heures. »

A priori, un simple homicide devrait relever des attributions de la milice... vous vous demandez ce que vient faire le département P là-dedans.

« Il y a quelques années encore, poursuit Vovlov, Golitsin était un officier du KGB. »

Voilà qui répond à votre question. En contrôlant l'identité du mort, la milice doit avoir découvert son ancienne profession, et était donc tenue légalement de prévenir le KGB... En bref, cette enquête s'annonce comme un contrôle de routine.

« Nous devons simplement nous assurer que sa mort n'a pas d'implications au niveau de la sécurité de l'État. Va voir dans son bureau s'il y a quelque chose d'intéressant. Fais-moi ton rapport à 18 heures. »

Vous n'en croyez pas vos oreilles. Pendant deux ans, vous êtes intervenu dans des opérations commando aéroportées derrière les lignes ennemies, vous avez été remarqué pour vos aptitudes à l'infiltration... et on vous envoie pour un petit contrôle de routine ? Clairement, le Major n'a pas, lui non plus, choisi votre transfert, et il veut vous le faire sentir. Vous allez répliquer quand Vovlov poursuit :

« Ne perds pas de temps sur ce travail de routine, camarade. Je ne veux aucune plainte de la milice à propos de la maladresse du KGB. »

Parfait, vous dites-vous. C'est donc un test. Vous ravalez votre ego, approuvez les ordres, saluez comme il convient et sortez du bureau. Décidé à ne pas perdre de temps, vous foncez rue Octobre Rouge. Poursuivez au **92**.

## 393

« Excellent, Rukov. Sauf qu'il s'est enfui.

En dépit de ta témérité irréfléchie, tu n'as rien trouvé qui indique la nature des activités de ces gangsters. De plus, le message codé que tu as pris dans leur appartement ne servira à rien du tout, évidemment. Quand ils remarqueront qu'il a disparu, tes amis de la mafia changeront simplement leurs plans. Un tel échec est inexcusable, Rukov ! Tu seras bientôt transféré sur un iceberg inhospitalier où les maladroits ne peuvent faire aucun mal. Maintenant, sors ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié votre mission : fouiller l'appartement de Verto « Hollywood » et en apprendre un maximum.

## 394

Malheureusement, il vous manque un objet essentiel à votre mission. Vous ne pourrez pas trouver les indices nécessaires sans lui, et vous n'avez pas le temps pour retourner le chercher. Il ne vous reste plus qu'à recommencer cette aventure depuis le début, en étant cette fois plus vigilant dans vos fouilles, ou plus perspicace dans le choix des objets que vous décidez d'emporter...

## 395

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 396

Rendez-vous immédiatement au **941**.

## 397

« 'Soir.

- Content de vous voir enfin. Nouveau ici ? »

Il serait idiot de risquer de mentir si c'est un habitué. Surtout qu'il a dû vous voir marchander avec le directeur.

« C'est la première fois que je viens. Et vous ?

- Je viens parfois voir s'il y a de l'action.

- Et il y en a ce soir ?

- Pas beaucoup. Je suis patient... »

Il y a un court silence. Vous ne savez toujours pas pourquoi il vous a fait signe de venir... Vous faites mine de partir.

« Attendez. Je fais le commerce de films étrangers de grande qualité. Sur cassette vidéo. Ça vous intéresserait, *Le Faucon maltais* ? Je vous garantis que vous ne le trouverez dans aucun de ces maudits magasins d'État. »

Voilà un garçon qui aurait plu à Pyotr Golitsin, le détective privé « américain » perdu en Russie Soviétique. Le Faucon maltais est un de ces « films noirs » des années 40, non ?

Ce jeune homme pourrait il être « Hollywood » ? Le nom de code irait bien à ce trafiquant de films américains... Mais est-ce qu'on aurait tué Golitsin pour ce genre de petit trafic ? D'ailleurs, Golitsin n'avait il pas parler d'un « distributeur étranger » ?

« Vous devriez vraiment acheter ce film, vous savez. Vous allez l'adorer.

- Combien ?

- Mmm, voyons... Pour vous, mon ami, 5 dollars américains seulement. »

Si vous achetez la cassette, rendez-vous au **889**.

Si vous dites que vous n'avez pas l'argent, rendez-vous au **178**.

## 398

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Deux cent soixante trois (allez au **167**) - Quatre cent trente six (allez au **753**) - Quatre cent quarante cinq (allez au **293**) - Cinq cent douze (allez au **414**) - Cinq cent vingt-deux (allez au **452**) - Six cent quarante six (allez au **731**).

## 399

« Quand j'aurai besoin de tes conseils, Maksim Mikhailovitch, je le dirai. » répond-il sèchement.

Cependant, il fait signe à Yégor, qui le pousse jusque dans sa chambre. Ils ferment à clé derrière eux.

Souhaitez-vous visiter un peu votre chambre ? Rendez-vous au **721**.

Souhaitez-vous sortir la bouteille de vodka du placard, et vous envoyer un petit verre pour vous remonter le moral ? Rendez-vous au **505**.

Si vous préférez vous rendre immédiatement au Département P, rendez-vous au **63**.

## 400

Vous montez les marches en tentant de faire le moins de bruit possible. Vous trouvez à l'étage un bureau semblable, avec la même petite table carrée et la même armoire, sauf que cette fois, elles sont du même côté de la pièce. Ici, les tonneaux ont été remplacés par un petit tas de caisses à bouteilles. Chose nouvelle, un réfrigérateur est branché près de l'escalier. De l'autre côté de la pièce, il y a un interrupteur électrique à côté d'une porte. Celle-ci devrait logiquement mener dans une pièce se trouvant immédiatement au-dessus du bar. Vous entendez une certaine animation.

Votre allumette s'éteint.

Vous allumez la lumière en appuyant sur l'interrupteur. Allez au **734**.

Vous passez la porte pour aller là où il y a de la lumière. Allez au **872**.

Vous allumez une nouvelle allumette et allez jeter un coup d'œil aux caisses de bouteilles. Allez au **692**.

Vous allumez une nouvelle allumette et regardez ce qu'il y a l'intérieur du frigo. Allez au **862**.

Vous allumez une nouvelle allumette et fouillez l'armoire. Allez au **606**.

## 401

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Soudain, la porte s'ouvre violemment, vous envoyant quelques pas en arrière. Quelqu'un allume la lumière. Quatre personnes entrent dans la pièce et vous encerclent rapidement. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **203**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **133**).

## 402

Vous prétendez que vous n'êtes qu'un simple représentant commercial de l'usine de la bannière rouge, à Zagorsk, et que votre meilleur ami, qui habite Moscou, a été assassiné par quelqu'un qui habite dans cet immeuble.

« C'est affreux ! », s'émeut Jana, avant de vous demander pourquoi la milice ne fait pas une enquête. Toujours dans votre personnage, vous racontez que la milice refuse de



bouger parce qu'ils disent qu'il n'y a pas de preuve. Mais pour venger votre meilleur ami, vous êtes prêt à trouver vous-même toutes les preuves nécessaires.

Les filles sont totalement accrochées par votre histoire ! Jana dit même ne pas être surprise de l'immobilisme de la milice.

« Tu crois qu'il y a des criminels, ici ? Ils sont au club, j'en suis sûr. Tu sais, le club au-dessus de la brasserie... Maintenant que j'y pense, tu devrais interroger Pavel Belousov à l'appartement 5. Il a passé un an dans la prison de Lefortovo. Pour vol. Une nuit, il est venu ici, saoul et sanglotant, et il nous l'a dit. C'est peut-être ton homme ?

- Je me sentais navrée pour lui, au début, témoigne Klara. Mais après, il a ri et il s'est vanté de la façon dont ils les avaient tous roulés, ou quelque chose comme ça... Il est horrible !

- Quand il est sorti de Lefortovo, poursuit l'autre, son beau-frère, qui est directeur d'usine, lui a donné un travail et Belousov a eu un nouveau permis de résident à Moscou.

- Et il a essayé de violer Jana ! s'exclame subitement Klara. Quel sale porc ! »

Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **812**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **759**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La prison de Lefortovo est située dans le quartier de Lefortovo, à Moscou, et doit son nom à François Lefort un proche ami du Tsar Pierre Ier de Russie. Elle est tristement célèbre pour avoir été utilisée par le NKVD pour des interrogatoires sous la torture, puis par le KGB comme prison, maison d'arrêt des enquêtes criminelles, et cellule d'isolement des prisonniers politiques.

## 403

Voici quelques mots ajoutés par le Major Vovlov sur la structure actuelle du KGB, d'une part, et sur les camps de travail, d'autre part.

### STRUCTURE DU KGB

Camarade Rukov, conserve à l'esprit que tu te situes très loin en bas de l'édifice hiérarchique ! Le département P n'est qu'une petite partie de la Section des Départements et des Services du Directoire Principal. Celui-ci, à son tour, est soumis aux ordres de la direction du KGB, qui doit répondre de ses actes devant le Politburo, lequel, enfin, n'est soumis qu'au président lui-même !

Néanmoins, à cause de son importance politique, le KGB reste une organisation inébranlablement secrète. Sois prudent dans tes méthodes et tes investigations ! Sois poli avec les suspects potentiels, à moins que des méthodes de dernier recours ne s'imposent ! Ne liquide pas les suspects avant de les avoir questionnés ! Ta punition pourrait être pire que la rétrogradation - cela pourrait être les camps de travail ! Si tu ne prends pas déjà ces menaces au sérieux, laisse-moi t'éclairer quelque peu :

### NOTE SUR LES CAMPS

Les camps furent établis pour la première fois en 1918, sous la tutelle de Lénine et de Trotsky. Leur but initial était d'éloigner les ennemis potentiels du nouvel État, mais ils devinrent rapidement des lieux où des traitements correctifs étaient appliqués à tous les contrevenants. Ce traitement se présentait habituellement sous la forme de travaux forcés qui donnèrent naissance à de nombreux exploits du génie civil, tel que le canal de la Mer Blanche à la Baltique, le canal de Moscou à la Volga, le canal du fleuve Amour au lac Baïkal et un dixième des centrales électriques. Ils construisirent même des cités entières dans des régions éloignées de notre grand pays !

Les purges des années trente virent les anciens officiels du gouvernement s'ajouter à la liste des prisonniers qu'ils avaient eux-mêmes contribué à emprisonner. Mais la plus grande purge de toutes - l'abominable répression stalinienne de 1936 - vit plusieurs millions de prisonniers déferler dans les camps. La sévérité de l'emprisonnement était variable, depuis les dures prisons de travail du Katorga, où peu survivaient, jusqu'aux enceintes moins sévères où les gens pouvaient continuer à exercer d'importants emplois supervisés par le gouvernement.

Les camps n'existent plus aujourd'hui à un degré aussi terrible qu'autrefois - mais avec un changement de gouvernement et la réintroduction de lignes politiques plus dures, qui sait ? Ne prend pas ta tâche à la légère !

Vous pouvez retourner au **310** pour faire un autre choix, et continuer votre aventure.

## 404

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Deux cent soixante trois (allez au **167**) - Quatre cent trente six (allez au **753**) - Quatre cent quarante cinq (allez au **293**) - Cinq cent douze (allez au **975**) - Cinq cent vingt-deux (allez au **452**) - Six cent quarante six (allez au **731**).

## 405

Vous faites un tour de la pièce des yeux, satisfait. Vous pensez avoir tout fouillé ce qui pouvait l'être.

Alors que vous alliez partir, confiant que vous ne pouvez rien découvrir de plus, on frappe à la porte. C'est l'homme de la milice, Legonov, qui vous appelle.

« La sœur de Golitsin est ici. Voulez-vous l'interroger ? »

Si vous répondez qu'elle ne vous intéresse pas, allez au **326**.

Si vous lui demandez de la faire entrer, allez au **967**.

## 406

Vous prétendez que vous n'êtes qu'un simple représentant commercial de l'usine de la bannière rouge, à Zagorsk, et que votre meilleur ami, qui habite Moscou, a été assassiné par quelqu'un qui habite dans cet immeuble.

« C'est affreux ! », s'émeut Jana, avant de vous demander pourquoi la milice ne fait pas une enquête. Toujours dans votre personnage, vous racontez que la milice refuse de bouger parce qu'ils disent qu'il n'y a pas de preuve. Mais pour venger votre meilleur ami, vous êtes prêt à trouver vous-même toutes les preuves nécessaires.

Les filles sont totalement accrochées par votre histoire ! Jana dit même ne pas être surprise de l'immobilisme de la milice.

« Tu crois qu'il y a des criminels, ici ? Ils sont au club, j'en suis sûr. Tu sais, le club au-dessus de la brasserie... Maintenant que j'y pense, tu devrais interroger Pavel Belousov à l'appartement 5. Il a passé un an dans la prison de Lefortovo. Pour vol. Une nuit, il est venu ici, saoul et sanglotant, et il nous l'a dit. C'est peut-être ton homme ?

- Je me sentais navrée pour lui, au début, témoigne Klara. Mais après, il a ri et il s'est vanté de la façon dont ils les avaient tous roulés, ou quelque chose comme ça... Il est horrible !

- Quand il est sorti de Lefortovo, poursuit l'autre, son beau-frère, qui est directeur d'usine, lui a donné un travail et Belousov a eu un nouveau permis de résident à Moscou.

- Et il a essayé de violer Jana ! s'exclame subitement Klara. Quel sale porc ! »

Si vous les interrogez sur le bar de la Rue Kursk et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez vous au **226**.

Si vous les interrogez sur les voisins, rendez vous au **605**.

Si vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle « Hollywood » et qui habite l'immeuble, rendez-vous au **553**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La prison de Lefortovo est située dans le quartier de Lefortovo, à Moscou, et doit son nom à François Lefort un proche ami du Tsar Pierre Ier de Russie. Elle est tristement célèbre pour avoir été utilisée par le NKVD pour des interrogatoires sous la torture, puis par le KGB comme prison, maison d'arrêt des enquêtes criminelles, et cellule d'isolement des prisonniers politiques.

## 407

« Il disait que je devais venir ici après mon travail. C'est tout. Je ne sais pas pourquoi. Les activités de mon frère ne me regardent pas. »

Vous soupirez. Elle ne vous apprendra probablement rien de plus.

« Merci de m'avoir consacré du temps, dites-vous gentiment. Vous pouvez partir maintenant. »

Elle vous arrête.

« Ça peut être important. Pyotr a laissé ça dans ma boîte aux lettres.

Elle vous tend une microcassette audio.

« Au revoir, camarade. », vous salue-t-elle d'un air un peu triste.

Elle sort. Vous aimeriez bien savoir ce que contient l'enregistrement du défunt Pyotr Golitsin. Malheureusement, vous ne disposez sur vous d'aucun appareil qui vous permette de lire cette microcassette. Qu'allez-vous faire ?

Si vous sortez dans la rue pour demander au garde si la milice a la clé de la commode, rendez-vous au **977**.

Si vous préférez vous rendre directement au Département P, pour pouvoir faire votre rapport au Major Vovlov à 18 h, rendez-vous au **157**.

## 408

Rendez-vous immédiatement au **552**.

## 409

Rendez-vous immédiatement au **111**.

## 410

N'oubliez pas d'écrire le message décodé dans vos notes. À présent, il est temps de quitter les lieux. Vous avez un rapport à faire au Département P, demain matin.

Si vous prenez soin de bien remettre tous les documents en place, rendez-vous au **590**.

Si vous emportez le papier blanc et le papier bleu, rendez-vous au **551**.

## 411

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Personne de l'autre côté. Vous entrez et fermez la porte derrière vous. Vous prenez une nouvelle allumette. La pièce que vous découvrez semble avoir été une sorte de bureau - à en juger par la table de bureau et l'armoire en fer - mais elle a été transformée en studio de cinéma. Un projecteur de qualité se dresse dans un coin, et une caméra vidéo est posée sur le buffet en métal du fond. En coin, sur une table à tiroir, un magnétoscope est branché à un poste de téléviseur. Sur la table, et dans un carton au sommet de l'armoire métallique, divers appareils électroniques, de son ou d'éclairage, ont été laissés. Sur le mur, le portrait de Lénine, la carte de l'URSS et quelques autres images réglementaires du genre vous rappellent quelque peu les bureaux du KGB.

Vous jetez un œil de plus près au magnétoscope. Il est conçu pour des cassettes VHS étrangères. La télévision est tout à fait ordinaire, mais vous voyez qu'on y a laissé un dossier avec une couverture plastique. Sur une grosse étiquette, du genre cahier scolaire, on peut lire les mots « Police d'Assurance » écrits à la main. Vous l'ouvrez machinalement. Vous trouvez deux photos en noir et blanc, qui représentent...

Votre main tremble. Ce que vous voyez vous prend par surprise : ce sont vos parents. C'est impossible... Pourtant, c'est bien cela. Sur la première photo, vous pouvez voir votre père, votre mère et votre oncle Vanya monter dans une voiture. La deuxième photo a été coupée en deux, et il en manque la moitié. Néanmoins, on voit clairement la voiture de vos parents qui explose. Vous êtes soudain pris de tournis. Vous vous asseyez au bureau. Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Quel rapport les criminels ont-ils avec vos parents ? Pourquoi ces photos ? Contre toute règle de prudence, mais mu par quelque chose de plus fort, vous glissez les deux photos dans votre poche intérieure. (N'oubliez pas de noter « photos en noir et blanc » dans votre inventaire.) Vous vous ressaisissez. Qu'allez-vous fouiller maintenant ?

Si vous regardez ce qu'il y a dans l'armoire métallique, rendez-vous au **514**.  
Si vous fouillez le tiroir de la table de télévision, rendez-vous au **600**.

## 412

Il empoche la liasse de billets avec un grand sourire. N'oubliez pas de rayer 60\$ de votre inventaire. Puis, l'homme reprend d'une voix forte :

« Bienvenu Club du Progrès Enthousiaste, camarade ! Je m'appelle Valéri Andreïevitch. Permettez-moi de vous servir un verre de notre meilleure vodka, gracieusement offert par la maison. »

Vous suivez Valéri jusqu'au comptoir, dans l'autre salle... Poursuivez au **23**.

## 413

Vous ouvrez les deux battants métalliques. À part une colonie de cafards, vous ne trouverez strictement rien. Votre deuxième allumette s'éteint. Vous en rallumez une autre, puis...

Vous inspectez les tonneaux métalliques. Rendez-vous au **469**.  
Vous montez l'escalier. Rendez-vous au **400**.

Vos ravisseurs doivent vraiment être confiants que vous ne pourrez pas vous échapper, car vous ne semblez pas être attaché. Vous frottez de vos mains votre corps endolori... Vous regardez sous votre manche de pantalon. Ce coup va laisser un sacré bleu. Votre tempe semble un peu enflée, mais il ne devrait pas y avoir de trace après une bonne nuit de sommeil. Vous tâtez vos vêtements... On vous a évidemment pris tout ce que vous aviez sur vous. (Mettez tout ce que vous avez dans votre inventaire entre parenthèses). Vous vous levez pour examiner la pièce. Comme vous l'aviez déjà vu, il n'y a pas grand chose. À part la table et les chaises, elle est totalement vide. Les morceaux de la peinture écaillée du mur poussiéreux tombent sur le sol. On a essayé d'arracher une affiche de propagande représentant Lénine qui pointe du doigt vers les usines soviétiques, mais il reste encore des lambeaux. La seule porte en bois a l'air solide. Vous remarquez un petit boîtier en plastique juste au dessus du chambranle.

Soudain, la porte s'ouvre, et quelqu'un est poussé à l'intérieur, avant d'être enfermé avec vous.

« Eh ! Qu'est-ce... Laissez-moi sortir, je veux rentrer chez moi ! »

Il s'agit d'une jeune fille. Elle est séduisante, à la manière occidentale vulgaire. Ses cheveux noirs sont ébouriffés, à la mode des années 80. Ses boucles d'oreilles d'émail blanc sont très voyantes. Son blouson bleu marine, garni de rivets et d'épinglettes, est largement ouvert sur ses seins plus que corrects. Elle ne semble pas porter de sous-vêtements, et sa poitrine tombe légèrement. Elle porte une jupe noire très courte, qui dépasse à peine du blouson. Ses longues jambes nues sont légèrement trop maigres pour être sexy. Elle grimpe s'asseoir sur la table, ce qui fait remonter d'autant plus la jupe sur ses jambes. Essaierait-elle de vous montrer si elle porte des sous-vêtements ou non de ce côté là ? Elle semble vous observer, indécise. Vous êtes le premier à prendre la parole :

« Comment t'appelles-tu ?

- Nan mais vous êtes qui, vous ? Je veux sortir ! »

Vous faites un sourire moqueur.

« Bienvenu au club !

- Oh, ferme la !

- Décidément, ça devrait faire un grand film !

- De quoi il parle, lui ? Bon sang je suis enfermée avec un ivrogne !

- Bon, qu'est-ce que vous faites ici ?

- Comment je le saurais ? »

Vous ne savez si c'est votre ton amical, votre tentative d'humour malgré l'aspect désespéré de la situation, ou juste l'effet du temps, mais elle commence à se détendre. Elle sort une cigarette de son blouson, l'allume et prend une bouffée. Elle pose le filtre et la paume de sa main sur sa joue, de façon négligée, et vous regarde intensément. Elle a un reniflement vulgaire.

« Je m'appelle Rita, se décide-t-elle finalement à dire. Qui es-tu ? Et qu'est-ce qui se passe ici ?

- Et toi, pourquoi tu te retrouves ici ?

- Ce beau garçon, Roméo. Il m'a invitée ici. Il m'a dit qu'il cherchait des actrices pour un film. Et toi, comment tu t'appelles ? »

Si vous dites que vous êtes Kliment Krouglov, rendez-vous au **980**.

Si vous dites que vous êtes Maksim Rukov, rendez-vous au **574**.

## 415

La porte s'ouvre. Un homme aux cheveux gris, en costume cravate, sort dans le hall.  
« Êtes-vous du Club ? »

Si vous répondez oui, rendez-vous au **86**.  
Si vous répondez non, rendez-vous au **340**.  
Si vous lui demandez pourquoi il veut le savoir, rendez-vous au **458**.

## 416

Jana dit qu'elles ne vont jamais à ce bar, parce qu'il est plein d'individus louches.  
« C'est si dégueulasse ! », s'exclame Klara. Elle admet y avoir été une fois, et que c'était plein d'ivrognes.

Pour ce qui est du Club du Progrès Enthousiaste, Jana dit qu'elles l'évitent, parce qu'il est « plein d'ivrognes et de maquereaux ». Klara ajoute que toute la nuit, ils sortent en passant par le palier, et frappent à leur porte en riant.

Vous leur demandez s'il n'y a pas eu d'événements particulièrement étranges dans l'immeuble. (Allez au **906**.)

Vous leur posez des questions sur leurs voisins. (Allez au **201**.)

## 417

Vous arrivez dans le bel appartement de Moscou de votre oncle Vanya Rukov. C'est aussi chez vous : vous avez emménagé avec lui il y a quelques jours, suite à votre transfert au KGB qui vous a fait retourner à la capitale. Vanya a bien voulu vous laisser occuper la moitié de l'appartement. Vous avez ainsi retrouvé votre chambre de jeune homme... Après la mort de vos parents, vous avez vécu avec votre oncle handicapé, jusqu'à ce que vous soyez en âge de partir faire des études à l'université de Razyan.

Votre oncle est dans une chaise roulante depuis l'attentat à la bombe qui a coûté la vie de vos deux parents, au Tadjikistan. Vanya a toujours été quelqu'un d'assez rigoureux, discipliné... un vrai militaire. Lui et votre père vous ont certainement inspiré votre carrière de Spetsnaz. Mais Vanya avait aussi, dans votre jeunesse, un côté un peu malin qui n'était pas perceptible à tous. Alors qu'il parlait toujours avec le ton le plus sérieux, on pouvait percevoir un sous-entendu ou un double-sens humoristique à ses paroles, si on était vigilant. Sous des allures inflexibles, peut-être était-il un fanfaron qui ne s'avouait pas ? De votre côté, vous vous amusiez à toujours l'appeler « Oncle Vanya », comme dans la pièce. En plus de son humour très discret, Vanya a toujours été un homme de valeur, un grand soutien pour vous, un parent affectueux. Mais il semblerait que le temps est assassin. Ses

derniers jours passés avec lui vous ont donné l'impression d'un vieillard réactionnaire, qui méprise la jeunesse et se plaint des changements de son époque. Qu'est-ce qui a bien pu arriver au grand Vanya que vous connaissiez ? Peut-être que toutes ces années à vivre sans vous, cloué sur une chaise roulante, ont été trop dures pour lui ? Heureusement qu'il n'est jamais vraiment tout seul, il y a toujours ce brave Yégor.

Quand vous arrivez dans le séjour, Vanya n'est pas là. Vous jetez un œil à la porte de sa chambre et constatez qu'elle est fermée à clé.

Si vous tentez d'entrer dans sa chambre, allez au **918**.

Si vous vous dirigez vers votre chambre, allez au **658**.

LE SAVIEZ-VOUS ? « Oncle Vania » est une pièce de théâtre en quatre actes d'Anton Tchekov datant de 1897, qui mélange le drame et le comique. C'est le personnage de Ivan Voïnitski, surnommé « Vania » par sa nièce Sonia, qui donne le nom à la pièce.

## 418

Vous entrez dans le club. C'est un assez large ensemble, avec deux pièces communiquant par un couloir sans porte. Vous êtes apparemment dans l'arrière-salle, et de l'autre côté est la pièce du bar. Il y a plusieurs tables carrées éparpillées dans les deux pièces. La décoration est assez claire : papier peint bleu, moquette pourpre. Mais tout est poussiéreux.

Le barman s'avance vers vous. Il a l'air sérieux.

« J'ai bien peur que ce soit un club réservé aux membres, camarade. »

Si vous lui dites que vous avez oublié votre carte de membre chez vous, rendez-vous au **242**.

Si vous lui dites que vous êtes censé rencontrer quelqu'un ici, rendez-vous au **129**.

Si vous prétendez que le barman d'en bas vous avait pourtant dit qu'il n'y avait pas de problème, rendez-vous au **841**.

Si vous essayez de l'acheter, rendez-vous au **827**.

## 419

Rendez-vous immédiatement au **440**.



## 420

Vous ne savez rien sur l'appartement 4. Peut-être voulez-vous remonter à l'étage, le temps d'en apprendre plus...

Si vous restez en bas et frappez à l'appartement 4, rendez-vous au **415**.  
Si vous préférez garder l'appartement 4 pour plus tard, rendez-vous au **612**.

## 421

Rayez tous les objets de votre inventaire, à l'exception de la boîte d'allumettes et des rossignols. Puis, poursuivez au **531**.

## 422

Quel numéro est associé à ce mot de passe ?

Deux cent trente six (allez au **25**) - Trois cent quatre-vingt sept (allez au **485**) -  
Quatre cent huit (allez au **33**) - Quatre cent quarante-huit (allez au **544**) - Six cent vingt-trois (allez au **344**) - Six cent cinquante et un (allez au **329**).

## 423

Avez-vous noté un de ces mots de passe ?

Chasse (allez au **309**) - Pêche (allez au **22**) - Cueillette (allez au **956**) - Agriculture (allez au **725**) - Élevage (allez au **107**) - Ostréiculture (allez au **587**).

Aucun de cette liste (allez au **801**).

## 424

« Bordel, comment je saurais quelque chose sur Lefortovo, connasse ? Débile de dire ça !

- Je t'ai dit que ce serait... commence sa femme.
- Ferme ton bec, garce ! Je ne sais rien sur Lefortovo ! Pourquoi je devrais savoir quelque chose ? Quel genre de question...
- Pacha est un bon citoyen, intervient sa mère. Son père a combattu à...
- Question idiote ! coupe Belousov.

- Tu n'as pas passé un an à Lefortovo ? demandez-vous d'une voix qui devient progressivement menaçante.

- Quoi ? Qui t'a dit cette connerie ? »

Vous sentez qu'avec ce genre de brute, il va falloir jouer les durs si vous voulez obtenir la vérité.

« Trop tard, Belousov, je sais tout ! Tu vas avoir des ennuis, crétin.

- Ah, ces deux connes de bavardes ! Écoute, je vis une vie honnête, maintenant. Je le jure !

- Tu veux dire que tu tournais encore autour de ces deux là ? hurle sa femme. Je t'ai dit...

- Ce n'était rien, Nonna ! Elles m'ont chauffé, mais elle se payaient juste ma tête.

- C'est tout comme. Peuvent pas résister à un vrai homme, fait sa mère.

- Un vrai homme, cet ivrogne avec une cervelle de moineau ? hurle encore l'épouse.

Et ces putains en chaleur !

- Bon, d'accord. S'est rien passé. On a juste parlé un peu... tu sais bien !

- Oui je sais. Tête de pois.

- Décide-toi à parler, Belousov, reprenez-vous. Sinon ce permis de résident à Moscou sera déchiré !

- Écoute ! Je ne sais rien ! Je n'ai rien à me reprocher ! Si tu cherches un criminel tu devrais t'intéresser à Ryoumine, de l'appartement 4 : cette crapule a passé cinq ans sur l'île Wrangel ! C'est un camp de travail pour les traîtres et les salauds de son espèce ! Ensuite, il a vécu à Novosibirsk ou autre maudit endroit, et s'il est revenu à Moscou c'est à cause de Sakharov et Gorbatchev. Le petit nabot passe sa vie à espionner. Le voilà ton criminel, pas moi ! Alors laisse-moi tranquille ! »

Vous vous retrouvez rapidement sur le palier. On vous claque la porte au nez. Vous décidez d'utiliser aussitôt l'information que vous avez obtenue sur Ryoumine, et descendez l'escalier pour frapper à la porte de l'appartement 4.

Si vous avez déjà visité l'appartement 4, rendez-vous au **6**. Sinon, rendez-vous au **745**.

LE SAVIEZ-VOUS ? L'Île Wrangel est une île russe de l'océan Arctique, proche de la côte sibérienne. Elle doit son nom au baron Ferdinand von Wrangel, un explorateur polaire du 19ème siècle. L'existence d'un goulag à Wrangel, ou à son homonyme l'île de Wrangell en Alaska, pourrait bien être une légende.

## 425

Jana dit qu'elles ne vont jamais à ce bar, parce qu'il est plein d'individus louches.

« C'est si dégueulasse ! », s'exclame Klara. Elle admet y avoir été une fois, et que c'était plein d'ivrognes.

Pour ce qui est du Club du Progrès Enthousiaste, Jana dit qu'elles l'évitent, parce qu'il est « plein d'ivrognes et de maquereaux ». Klara ajoute que toute la nuit, ils sortent en passant par le palier, et frappent à leur porte en riant.

Vous les interrogez sur leurs voisins. Poursuivez au **534**.

## 426

« Qui s'intéresse au sport, de nos jours ? Maintenant c'est juste l'argent, les hamburgers et ce qu'ils appellent la « liberté ». La liberté ! La liberté de quoi ? De consommer des produits à « obsolescence programmée » et rêver d'acheter plus ? Génial !

- Gricha, vas-tu arrêter ? Faut toujours que tu te plaines ! Tu vas donner une mauvaise impression aux gens ! L'image, c'est important, tu sais. Nous, les actrices, on apprend ça dès le début.

- Les actrices ! Tu ne comprendras donc jamais rien...

- Eh bien, Lilechka est une star américaine, maintenant ! »

Quand vous passez au sujet de la vie nocturne, les deux prétendent n'en rien savoir, sous prétexte qu'ils « travaillent ». Ils ont dû oublier quelle heure il est, et où vous êtes à l'instant même...

Si vous leur demandez ce qu'ils savent de quelqu'un qui s'appellerait Hollywood, rendez-vous au **871**.

Si vous prenez congé pour parler au jeune trafiquant qui vous avait fait signe, rendez-vous au **397**.

Si vous voulez prendre congé, et parler aux deux truands, rendez-vous au **483**.

## 427

« 'Soir.

- Content de vous voir. Nouveau ici ? »

Il serait idiot de risquer de mentir si c'est un habitué. Surtout qu'il a dû vous voir marchander avec le directeur.

« C'est la première fois que je viens. Et vous ?

- Je viens parfois voir s'il y a de l'action.

- Et il y en a ce soir ?

- Pas beaucoup. Je suis patient... »

Il y a un court silence. Vous ne savez toujours pas pourquoi il vous a fait signe de venir... Vous faites mine de partir.

« Attendez. Je fais le commerce de films étrangers de grande qualité. Sur cassette vidéo. Ça vous intéresserait, *Le Faucon maltais* ? Je vous garantis que vous ne le trouverez dans aucun de ces maudits magasins d'État. »

Voilà un garçon qui aurait plu à Pyotr Golitsin, le détective privé « américain » perdu en Russie Soviétique. Le Faucon maltais est un de ces « films noirs » des années 40, non ?

Ce jeune homme pourrait il être « Hollywood » ? Le nom de code irait bien à ce trafiquant de films américains... Mais est-ce qu'on aurait tué Golitsin pour ce genre de petit trafic ? D'ailleurs, Golitsin n'avait il pas parler d'un « distributeur étranger » ?

« Vous devriez vraiment acheter ce film, vous savez. Vous allez l'adorer.

- Combien ?

- Mmm, voyons... Pour vous, mon ami, 5 dollars américains seulement. »

Si vous achetez la cassette, rendez-vous au **207**.

Si vous dites que vous n'avez pas l'argent, rendez-vous au **629**.

## 428

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Soudain, la porte s'ouvre violemment, vous envoyant quelques pas en arrière. Quelqu'un allume la lumière. Quatre personnes entrent dans la pièce et vous encerclent rapidement. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **250**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **516**).

## 429

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un.

D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.  
- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »  
Sur les Belousov, de l'appartement 5 :  
« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.  
- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »  
Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :  
« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.  
- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »  
Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.  
« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande...  
- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »  
Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.  
« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.  
- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Enfin, vous demandez qu'elles vous parlent du « voisin insolite » de l'appartement 2.  
« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !  
- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

Il vous manque des informations sur l'appartement 4...  
Si vous dites que vous cherchez un homme appelé « Hollywood », rendez-vous au **217**.  
Si vous prétendez mener une enquête sur une organisation criminelle dans le quartier, rendez-vous au **277**.

## 430

« Oh mon Dieu Édik ! Il croit que tu es un criminel !  
- Il fallait s'y attendre, ma chérie. Nous devons être forts ! Qui êtes-vous jeune homme ? »

Si vous vous présentez comme un agent du KGB pour le forcer à parler, rendez-vous au **681**.

Si vous prétendez être Kliment Krougov, représentant de l'unité de production de freins à vélo de la Bannière Rouge, rendez-vous au **300**.

Si vous le faites chanter et menacez de révéler son passé criminel à tout l'immeuble s'il refuse de parler, rendez-vous au **322**.

## 431

Rendez-vous immédiatement au **40**.

## 432

Il prend un air particulièrement méprisant, à la limite de l'agressif, mais reste particulièrement poli :

« J'ai bien peur que cela ne couvre pas tous les frais, cher Monsieur. »

Si vous proposez plutôt 30\$, rendez-vous au **179**.

Si vous proposez plutôt 40\$, rendez-vous au **685**.

Si vous proposez plutôt 50\$, rendez-vous au **239**.

Si vous proposez plutôt 60\$, rendez-vous au **412**.

Si vous n'avez pas plus d'argent, rendez-vous au **835**.

## 433

« Très bien camarade, je vais peut être pouvoir vous être utile... »

Il vous abandonne quelques instants pour parler à quelques personnes de la salle du bar. Puis il revient vers vous.

« En effet ! Vous êtes attendu, camarade. »

Le directeur vous conduit vers deux gorilles à l'air peu commode, et très occupés à prendre l'air peu commode. Ce sont deux jumeaux, assez baraqués, et particulièrement laids. Leur crâne est rasé de près, et leur visage est comme tuméfié. Ils portent des blousons de cuir noir, avec de petits insignes métalliques épinglés un peu partout. Leur attitude de caïd et leur expression froide les rendent vraiment patibulaires. La seule différence entre les deux est que celui de droite a un duvet de fourrure brune sur les rabats de son col, alors que le blouson de celui de gauche est intégralement noir. Le barman vous présente :

« Oleg Yourévitch ! Gleb Yourévitch ! Voici l'homme qui s'appelle Acheteur 2.

- Ah ouais ? C'est bien ! répond celui au col de fourrure. Glebka, va chercher gueule d'amour. Il voudra faire partie du coup. »

Son frère acquiesce et descend les escaliers. Vous vous retrouvez seul face à Oleg...

« Z'êtes un peu en retard, je crois ? On vous attendait à 20 heures...

- J'avais une ou deux choses à faire, désolé, improvisez-vous...

- Ouais, c'est bien ce que je pensais, répond-il pas vraiment embêté.

- Alors c'est vous Hollywood ? Pas vraiment ce à quoi je m'attendais.

- À quoi vous vous attendiez ? »

Vous n'êtes toujours pas persuadé qu'il s'agit bien d'Hollywood, et pas d'un de ses hommes. Vous avez tenté de l'appeler ainsi juste pour vérifier, et voir comment il réagirait... En réalité, vous vous attendiez à quelqu'un qui a moins l'air d'une brute, et plus d'un trafiquant expérimenté. Peut-être moins jeune, et moins musclé...

« Juste à quelqu'un de moins... impressionnant, j'imagine ?

- Ah mais justement, ça fait partie de l'astuce, vous voyez ? Bon... Quand est-ce qu'ils reviennent les deux, là... »

Quelques instants après, Gleb remonte avec quelqu'un que vous avez déjà vu : Roméo. Celui-ci vous regarde, étonné, pendant que les jumeaux se placent de part et d'autre de vous. Puis, il s'adresse à vous d'une voix railleuse :

« Si tu es Golitsin, je suis la vieille grand-mère de Youri Gagarine ! Tu as fait une erreur, mon ami... »

La suite est particulièrement rude pour vous... Les autres membres font semblant de ne rien voir pendant que les deux horribles jumeaux vous donnent des coups de pieds dans la tête jusqu'à ce que mort s'en suive.

Votre aventure s'arrête ici. Rappelez-vous que c'est Roméo qui était le contact de Golitsin avec le gang de la rue Kursk. C'est justement parce que Roméo était censé ne pas être là pour le présenter à Hollywood que Golitsin aurait eu besoin de se présenter sous le nom de code « Acheteur 2 ». Il était donc évident que Roméo et Golitsin s'étaient déjà rencontrés. Connaissant le visage du détective privé, Roméo ne pouvait que vous démasquer. Dommage que vous ne l'ayez pas compris plus tôt, cela vous aurait évité cette mort douloureuse.

LE SAVIEZ-VOUS ? Youri Alexeïevitch Gagarine, célèbre cosmonaute, est le premier homme à avoir effectué un vol dans l'espace.

## 434

« Étrange, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Du coup, vous les interrogez sur ce Yasakev.

« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !

- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

Elles n'ont plus rien à vous apprendre. Vous prenez congé. Poursuivez au **859**.

## 435

« Soir, faites-vous.

- Si tu le dis grand-père.

- On se tutoie, alors ? Bon, tu permets que je me joigne à toi ?

- Tant que tu ne m'ennuies pas, grand-père. »

Celui-ci aussi pourrait être un trafiquant. Après tout, c'est censé être une foire au marché noir, ici. Vous tentez quelque chose.

« Tu vends ?  
- On verra ça plus tard... À quoi tu carbures ?  
- Eh bien, qu'est-ce que tu as ?  
- De l'herbe sibérienne. Mais je peux te fournir tout ce que tu veux. La plupart du temps.  
- Et des renseignements, tu en vends aussi ?  
- Quel genre d'informations ?  
- Mettons, sur les hommes d'affaires importants d'ici...  
- Non, j'ai peur de t'aider grand-père.  
- Parle moi simplement des autres membres du club, alors.  
- Trop vieux. Pas assez d'action. Accros à la vodka. Pauvres.  
- Pourquoi tu viens alors ?  
- Pour les affaires...  
- Donc ya quand même des personnes avec du bon argent frais.  
- Une ou deux.  
- Et qu'est-ce qu'ils achètent ?  
- Ils ont de l'argent, donc ils achètent des produits chers.  
- Du genre ?  
- Tu parles comme la loi, vieux. Ça sent mauvais. Je te conseille de te détendre. »  
Pour redormir son attention, vous lui parlez de choses et d'autres, comme la politique, l'industrie du film... Mais visiblement, ces sujets l'ennuient profondément et il vous baille au nez. Pince-sans-rire, vous vous mettez alors à déplorer la toxicomanie à Moscou.

« La toxicomanie ? Tu veux dire les somnifères, les médicaments, tout ça ? Ah oui, c'est horrible...

- Ah, et tu ne penses pas que le plus horrible, ce sont les drogues qui tuent, plutôt ? La cocaïne, l'héroïne...

- Mais non. L'alcool tue les gens. Ou la guerre, ou Tchernobyl. C'est ça, les vrais tueurs, grand-père. »

Vous ne tirerez rien de cet idiot. Il est temps de passer à autre chose.

Si vous retournez dans l'arrière-salle voir ce que veut le jeune homme qui vous a fait signe, rendez-vous au **427**.

Si vous allez interroger Valéri sur son club, rendez-vous au **283**.

Si vous essayez de parler aux deux jumeaux qui gardent une porte, rendez-vous au **854**.

## 436

Vos ravisseurs doivent vraiment être confiants que vous ne pourrez pas vous échapper, car vous ne semblez pas être attaché. Vous frottez de vos mains votre corps endolori... Vous regardez sous votre manche de pantalon. Ce coup va laisser un sacré bleu. Votre tempe semble un peu enflée, mais il ne devrait pas y avoir de trace après une bonne nuit de sommeil. Vous tâchez vos vêtements... On vous a évidemment pris tout ce que vous aviez sur vous. (Mettez tout ce que vous avez dans votre inventaire entre parenthèses). Vous vous levez pour examiner la pièce. Comme vous l'aviez déjà vu, il n'y a pas grand



chose. À part la table et les chaises, elle est totalement vide. Les morceaux de la peinture écaillée du mur poussiéreux tombent sur le sol. On a essayé d'arracher une affiche de propagande représentant Lénine qui pointe du doigt vers les usines soviétiques, mais il reste encore des lambeaux. La seule porte en bois a l'air solide. Vous remarquez un petit boîtier en plastique juste au dessus du chambranle.

Soudain, la porte s'ouvre, et quelqu'un est poussé à l'intérieur, avant d'être enfermé avec vous.

« Eh ! Qu'est-ce... Laissez-moi sortir, je veux rentrer chez moi ! »

Il s'agit d'une jeune fille. Elle est séduisante, à la manière occidentale vulgaire. Ses cheveux noirs sont ébouriffés, à la mode des années 80. Ses boucles d'oreilles d'émail blanc sont très voyantes. Son blouson bleu marine, garni de rivets et d'épinglettes, est largement ouvert sur ses seins plus que corrects. Elle ne semble pas porter de sous-vêtements, et sa poitrine tombe légèrement. Elle porte une jupe noire très courte, qui dépasse à peine du blouson. Ses longues jambes nues sont légèrement trop maigres pour être sexy. Elle grimpe s'asseoir sur la table, ce qui fait remonter d'autant plus la jupe sur ses jambes. Essaierait-elle de vous montrer si elle porte des sous-vêtements ou non de ce côté là ? Elle semble vous observer, indécise. Vous êtes le premier à prendre la parole :

« Comment t'appelles-tu ?

- Nan mais vous êtes qui, vous ? Je veux sortir ! »

Vous faites un sourire moqueur.

« Bienvenu au club !

- Oh, ferme la !

- Décidément, ça devrait faire un grand film !

- De quoi il parle, lui ? Bon sang je suis enfermée avec un ivrogne !

- Bon, qu'est-ce que vous faites ici ?

- Comment je le saurais ? »

Vous ne savez si c'est votre ton amical, votre tentative d'humour malgré l'aspect désespéré de la situation, ou juste l'effet du temps, mais elle commence à se détendre. Elle sort une cigarette de son blouson, l'allume et prend une bouffée. Elle pose le filtre et la paume de sa main sur sa joue, de façon négligée, et vous regarde intensément.

« Je m'appelle Rita, se décide-t-elle finalement à dire. Qui es-tu. Et qu'est-ce qui se passe ici ?

- Et toi, pourquoi tu te retrouves ici ?

- Ce beau garçon, Roméo. Il m'a invitée ici. Il m'a dit qu'il cherchait des actrices pour un film. Et toi, comment tu t'appelles ? »

Si vous dites que vous êtes Kliment Krouglov, rendez-vous au **499**.

Si vous dites que vous êtes Maksim Rukov, rendez-vous au **46**.

## 437

« Précisément ! Et tu ne l'étais pas. Ton incompetence pleurnicharde est révoltante.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **1011**. Sinon, allez au **519**.

## 438

Vous n'attendez pas longtemps avant de voir que quelqu'un essaie d'ouvrir la porte de l'appartement. Verto entre. Il semble surpris de ne pas voir Rita en arrivant.

« Où cette garce est-elle allée ? » marmonne-t-il.

Il s'avance vers le milieu de la pièce.

Si vous bondissez sur lui, rendez-vous au **2**.

Si vous attendez la suite, rendez-vous au **488**.

## 439

Dans les poches de l'imperméable, vous trouvez deux dollars américains. Non, décidément, Golitsin n'avait rien du formaté ! Si vous désirez emporter avec vous cet argent étranger, n'oubliez pas de le noter dans votre inventaire.

Si vous commencez à fouiller les grandes armoires, allez au **564**.

Si vous commencez à fouiller le placard et la commode, allez au **686**.

Si vous fouillez les tiroirs du bureau, allez au **494**.

## 440

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Continuez votre aventure au **806**, et n'en parlons plus.

## 441

Vous lui répondez que vous êtes désolé, mais que vous comptez rester pour découvrir tout ce que vous pouvez. Vous lui souhaitez tout de même bonne chance.

« Comme tu veux ! C'est ton problème ! Mais viens pas te plaindre quand tu seras mort... »

Il file. Qu'allez-vous faire ?

Si vous fouillez l'appartement le plus vite possible, rendez-vous au **818**.  
Si vous préparez un piège pour Verto, rendez-vous au **235**.

## 442

« Tu étais au bar, ou au club, ou quoi ? »

Vous remarquez qu'elle ponctue ses phrases de reniflements. Elle doit avoir un rhume ou un problème au nez. À moins que ce ne soit juste pour se donner un genre. Le chic vulgaire ?

**98.** Si vous dites que vous cherchiez quelqu'un, et que vous avez fini ici, rendez-vous au

Si vous préférez éviter de répondre, rendez-vous au **118**.

## 443

« J'ai bien peur d'avoir quelques problèmes d'oreille ! Vous devriez aller demander au camarade Belousov, à l'appartement 5. »

Elle retourne dans l'appartement et vous ferme la porte au nez. Vous frappez chez Belousov. Poursuivez au **592**.

## 444

« Tes ordres exigeaient la réussite, Rukov !

En dépit de ta témérité irréfléchie, tu n'as rien trouvé qui indique la nature des activités de ces gangsters. Un tel échec est inexcusable, Rukov ! Tu seras bientôt transféré sur un iceberg inhospitalier où les maladroits ne peuvent faire aucun mal. Maintenant, sors ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié votre mission : fouiller l'appartement de Verto « Hollywood » et en apprendre les plus possible.

## 445

« Essaie de demander aux Ryoumine de l'appartement 4. Ils tiennent probablement un registre de toutes les visites aux toilettes ! »

Il rentre dans l'appartement.

Si vous frappez aussitôt à la porte de l'appartement 4, rendez-vous au **415**.

Si vous montez à l'étage, rendez-vous au **612**.

## 446

Vous introduisez la cassette que vous a vendue le jeune trafiquant du Club du Progrès Enthousiaste pour cinq dollars. Vous appuyez sur le bouton lecture, et le film démarre. Vous le reconnaissez. C'est bien le *Faucon Maltais*, un film noir et blanc de 1941 de John Huston. Euh... Enfin, un film perversi du monde occidental capitaliste, qu'en tant que bon citoyen soviétique, vous n'avez aucune raison de connaître.

Vous regardez le début : il y a un manque certain d'imagination visuelle, mais les personnages et l'intrigue promettent d'être intéressants. Golitsin devait sûrement être un grand fan... Vous appuyez sur le bouton d'éjection et vous reprenez la cassette. Il semble que vous puissiez considérer que le jeune homme du club n'a aucun lien avec une possible distribution des vidéos snuff du gang de Verto.

Vous avez fait le tour de tout ce qui pouvait prêter de l'intérêt dans cet appartement. Qu'allez-vous faire ?

Si vous voulez quitter l'appartement avant que Verto ne se réveille, rendez-vous au **961**.

Si vous voulez utiliser l'appareil polaroïde, rendez-vous au **875**.

Si vous voulez élucider le mystère du papier blanc et du papier bleu, rendez-vous au **890**.

Si vous quittez l'appartement en emportant le papier blanc et le papier bleu pour que le Département P élucide le mystère, rendez-vous au **899**.

## 447

Rendez-vous immédiatement au **589**.

## 448

Le barman vous sert une bière. Vous buvez. Pas mauvais. Vous lui demandez son nom.

« Youri ».

Plutôt laconique, le bonhomme ! Vous lui demandez comment vont les affaires, mais il vous répond qu'il s'agit d'une brasserie publique, pas d'une entreprise privée. Il ne fait donc pas d'affaires. Vous lui demandez à quelle heure il ferme : dix heures et demi. Il vous reste donc moins de quatre heures pour trouver des indices dans cette brasserie... Vous faites parler Youri de son travail. Pas vraiment enthousiaste, il répond que c'est justement cela : un travail. Il rencontre beaucoup de gens, mais ce sont surtout des gens saouls. Les alcooliques ne le dérangent pas - du moment qu'ils ne vomissent pas partout.

Vous continuez la conversation en parlant de tout et de rien : la politique de Gorbatchev, le temps qu'il fait, les jolies filles, la coupe du monde de football... Allez au **390**.

Vous lui demandez si, dans tous les gens qu'il rencontre, il y a des gens louches, ou de type mafieux. Allez au **894**.

Vous lui posez des questions sur le Club du Progrès Enthousiaste. Allez au **349**.

## 449

Après avoir terminé de fouiller les tiroirs du bureau, vous décidez de passer au petit placard en bois. Comme vous l'aviez déjà constaté en arrivant, ce meuble poussiéreux a déjà été fouillé. Vous ne trouvez rien d'intéressant. Vous soupçonnez que tout ce qui aurait pu donner une piste à été emporté par le meurtrier. Quand vous passez à la commode, vous remarquez que les tiroirs sont fermés à clé. Quelque chose à l'intérieur aurait-il pu échapper à l'assassin ?

Voulez-vous essayer de demander au garde à l'entrée si la milice possède la clé ? (Allez au **180**).

Ou finissez-vous votre fouille par les grandes armoires ? (Allez au **405**).

Si vous pensez ne rien trouver d'intéressant dans les grandes armoires, puisque tout a déjà été inspecté, vous pouvez vous arrêter là. (Allez au **719**).

## 450

Vous arrivez au Département P à 18 h 05. Vous êtes légèrement en retard. Le Major Vovlov sort de son bureau, et vous trouve dans le hall.

« Ah ! Rukov ! Dans mon bureau. »

Vous le suivez.

« Je t'écoute. », dit-il simplement une fois assis.

« Vos ordres ont été exécutés parfaitement, Camarade Major.

- Bien entendu ! Rien de particulier à signaler, j'espère ?

- J'ai trouvé un micro caché, de fabrication étrangère. Quelqu'un surveillait ses conversations téléphoniques. »

Vous lui tendez le micro-espion. Il le saisit et l'examine attentivement...

« Heureusement que la diode éteinte indique que l'appareil est hors tension. Autrement tu aurais aidé activement les saboteurs étrangers à enregistrer des informations au sein même du KGB ! Rien d'autre ?

- J'ai interrogé la sœur de Golitsin.

- Et ?

- Elle m'a remis une microcassette que Golitsin avait laissée dans sa boîte aux lettres.

- Donne-la moi ! »

Vous lui tendez la cassette. Vovlov prend un petit magnétophone dans son bureau et passe l'enregistrement. Vous ne pouvez rien entendre puisqu'il écoute avec un casque ! D'un air glacial, il vous examine sous toutes les coutures, puis range l'équipement dans son tiroir. Il reprend :

« As-tu écouté cette cassette ?

- Cela semblait judicieux...

- Naturellement. À l'avenir, cependant, évite ce genre d'initiatives personnelles sans autorisation ! Autant que je m'en souviens, tes ordres n'incluaient pas l'écoute de cassettes ! »

Il a un court silence. Vous continuez à l'écouter docilement. Son attitude vous exaspère, puisque vous vous doutez qu'il vous aurait tout aussi bien reproché d'avoir ignoré un indice capital. Mais vous vous gardez bien de vous exprimer.

Le Major Vovlov décide de vous tester. Il vous demande quel était le nom de code du contact que Golitsin devait rencontrer ce soir. Vous lui répondez...

« Globe Oculaire ». Rendez-vous au **374**.

« Neige Noire ». Rendez-vous au **913**.

« Hollywood ». Rendez-vous au **867**.

« Vaisseau Spatial ». Rendez-vous au **630**.

« Mickey Mouse ». Rendez-vous au **96**.

## 451

Vous vous réveillez en sang sur le trottoir de la rue Kursk. Ces hommes sont des brutes... Vous semblez avoir plusieurs côtes fêlées, et votre bras gauche est fracturé au-dessous et au-dessus du coude. D'une manière ou d'une autre, vous finissez par atterrir dans un hôpital.

Après plusieurs semaines de convalescence, vous êtes muté pour cinq ans en Sibérie.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de plus de discrétion.

## 452

Rendez-vous immédiatement au **883**.

## 453

Rendez-vous immédiatement au **40**.

## 454

Rendez-vous immédiatement au **552**.

## 455

Il fait une grimace.

« Eh bien, c'est trop tard, maintenant ! Peut-être demain... »

Il disparaît dans la nuit... Vous devez maintenant retourner au « Complexe du Brillant Avenir » et monter à l'appartement 6. Poursuivez au **231**.

## 456

« 'Soir.

- Content de vous voir enfin. Nouveau ici ? »

Il serait idiot de risquer de mentir si c'est un habitué. Surtout qu'il a dû vous voir marchander avec le directeur.

« C'est la première fois que je viens. Et vous ?

- Je viens parfois voir s'il y a de l'action.

- Et il y en a ce soir ?

- Pas beaucoup. Je suis patient... »

Il y a un court silence. Vous ne savez toujours pas pourquoi il vous a fait signe de venir... Vous faites mine de partir.

« Attendez. Je fais le commerce de films étrangers de grande qualité. Sur cassette vidéo. Ça vous intéresserait, *Le Faucon maltais* ? Je vous garantis que vous ne le trouverez dans aucun de ces maudits magasins d'État. »

Voilà un garçon qui aurait plu à Pyotr Golitsin, le détective privé « américain » perdu en Russie Soviétique. Le Faucon maltais est un de ces « films noirs » des années 40, non ?

Ce jeune homme pourrait il être « Hollywood » ? Le nom de code irait bien à ce trafiquant de films américains... Mais est-ce qu'on aurait tué Golitsin pour ce genre de petit trafic ? D'ailleurs, Golitsin n'avait il pas parler d'un « distributeur étranger » ?

« Vous devriez vraiment acheter ce film, vous savez. Vous allez l'adorer.  
- Combien ?  
- Mmm, voyons... Pour vous, mon ami, 5 dollars américains seulement. »

Si vous achetez la cassette, rendez-vous au **41**.  
Si vous dites que vous n'avez pas l'argent, rendez-vous au **754**.

## 457

C'est une jolie jeune femme, rousse, avec une queue de cheval. Elle porte une jupe marron particulièrement courte, qui laisse voir des jambes ravissantes.

Quand vous la saluez, elle vous répond avec le sourire. Vous vous étonnez qu'une jolie femme sorte ainsi seule, tard le soir.

« Oh, mais avec un peu de chance, je ne serai pas seule longtemps », répond-elle avec un petit sourire mutin.

Vous lui demandez son nom.

« Tu peux m'appeler Nadiejka. En général, ça plait bien à mes clients. »

Son chien est une petite chose noire toute mignonne. Vous la complimentez à son sujet.

« Il aime quand je parle à des hommes inconnus. Il sait que ça veut dire qu'il aura de quoi manger le lendemain... »

Ce que cette jeune femme vient faire dans cette rue vous semble assez clair, maintenant...

Si vous lui souhaitez une bonne soirée avant de tenter d'aller fouiner dans le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **816**.

Si vous lui demandez qu'elle vous parle de Hollywood, rendez-vous au **257**.

Si vous l'interrogez sur le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **789**.

Si vous lui demandez son prix, rendez-vous au **924**.

## 458

« Ces voyous d'ivrognes nous ennuient régulièrement. Que voulez-vous ? »

Si vous lui dites que vous êtes du « Comité Vaincre le Crime », rendez-vous au **82**.

Si vous lui dites que vous êtes détective privé et que vous voulez poser des questions, rendez-vous au **935**.



## 459

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Retournez au **579**, et n'en parlons plus.

## 460

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Soudain, la porte s'ouvre violemment, vous envoyant quelques pas en arrière. Quelqu'un allume la lumière. Quatre personnes entrent dans la pièce et vous encerclent rapidement. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **69**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **817**).

## 461

Votre petite conversation avec l'Américain est soudain interrompue par des cris de l'autre côté de la porte. C'est la voix de Verto.

« Fais donc ce que je te dis, mère ! Va avec les jumeaux chez Andryoucha pour la nuit. Oleg et Gleb, soyez ici à 8 h ! J'aurai besoin de vous... Roméo doit aller se préparer pour le voyage. Moi, je vais rester ici avec Rita. On se revoit demain ! »

Vous entendez les cris de protestation d'une vieille femme qu'on emmène sans son avis mais sans violence. Puis les voix baissent, et vous n'entendez plus rien.

Si vous collez votre oreille à la porte, rendez-vous au **299**.

Si vous interrogez l'Américain avant de continuer à inspecter la pièce, rendez-vous au **311**.

Si vous inspectez la pièce à la recherche de quelque chose pour vous aider, rendez-vous au **556**.

## 462

Vous n'attendez pas longtemps dans le noir avant d'entendre que quelqu'un essaie d'ouvrir la porte de l'appartement. Verto entre dans le noir. Sa main droite tient un pistolet à silencieux. Vous n'avez pas le temps d'entendre le pouf assourdi...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que Verto ait été plus fort que vous.

## 463

Il vous répète que seuls les membres cotisants peuvent rester. Vous lui dites que vous êtes bien sûr tout à fait prêt à payer !

« Quelle délicate attention de votre part, camarade ! En dollars américains, bien sûr... »

Si vous lui donnez 10\$, rendez-vous au **327**.

Si vous lui donnez 20\$, rendez-vous au **432**.

Si vous lui donnez 30\$, rendez-vous au **179**.

Si vous lui donnez 40\$, rendez-vous au **685**.

Si vous lui donnez 50\$, rendez-vous au **239**.

Si vous lui donnez 60\$, rendez-vous au **412**.

Si vous n'avez pas d'argent américain dans votre inventaire, rendez-vous au **835**.

## 464

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées, annonce le borgne. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin », annonce le borgne.

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **346**.

## 465

Rendez-vous immédiatement au **111**.

## 466

« Oh, tous des sujets très complexes, bien au delà de mes compétences de directeur. Mais vous devriez vous mêler aux autres membres, camarade. Je suis certain qu'ils trouveront votre opinion très intéressante. »

Sur ce, il vous envoie parler aux clients. Il va donc falloir interroger quelqu'un d'autre.

À ce moment, le punk se lève et va aux toilettes. Quelques instants plus tard, il sort, l'air très satisfait de lui. Puis, il quitte le club pour disparaître dans les années 70. Un détail ne vous a pas échappé : il n'a pas tiré la chasse. Vous êtes certain que vous l'auriez entendue de là où vous êtes. Bien sûr, ce pourrait juste être un malpropre. De toute façon, vous sentez justement une envie pressante. Vous vous rendez, à votre tour, aux toilettes. Poursuivez au **125**.

## 467

Jana fronce le sourcil.

« Comment ça tu mènes une enquête ? Mais alors... tu es de la milice, ou quoi ? »

Si vous répondez que vous êtes Maksim Rukov, officier du KGB, et que vous participez à l'enquête officielle, rendez-vous au **55**.

Si vous répondez que vous n'êtes qu'un représentant commercial d'une usine de freins à vélo, appelé Kliment Krouglov, et que vous enquêtez pour des raisons personnelles, rendez-vous au **868**.

## 468

Il n'est bien sûr pas question de détruire une pièce à conviction. La milice saura quoi en faire. N'oubliez pas de noter le sachet de cocaïne dans votre inventaire.

Vous retournez dans la salle du comptoir. À qui allez-vous parler à présent ?

Si vous rejoignez le jeune couple de clients, rendez-vous au **716**.

Si vous allez parler aux deux vauriens que vous aviez aperçus dans le hall, rendez-vous au **483**.

## 469

Il y en a cinq, trois sur le sol, et deux juchés sur les précédents. Ce sont des containers en acier inoxydable. Ils sont marqués « bière » sur le côté. Plutôt logique pour l'arrière-boutique d'une brasserie. Vous regardez à l'intérieur d'un des containers du dessus. C'est bien de la bière.

Votre troisième allumette s'éteint. Vous en rallumez une autre, puis vous montez les escaliers. Poursuivez au **400**.

## 470

« Quand j'aurai besoin de tes conseils, Maksim Mikhailovitch, je le dirai. » répond-il sèchement.

Cependant, il fait signe à Yégor, qui le pousse jusque dans sa chambre. Ils ferment à clé derrière eux.

Souhaitez-vous visiter un peu votre chambre ? Rendez-vous au **307**.

Souhaitez-vous sortir la bouteille de vodka du placard, et vous envoyer un petit verre pour vous remonter le moral ? Rendez-vous au **737**.

**892.** Si vous préférez vous rendre immédiatement au Département P, rendez-vous au

## 471

« Ça ne m'intéresse pas. Demandez plutôt aux Nakhimov. »  
Il retourne dans son appartement en baillant et ferme la porte.

Poursuivez au **755**.

## 472

Vous restez à la fenêtre pendant un petit moment, en continuant d'observer le coin de la rue, mais le mystérieux personnage ne réapparaît pas. Concluant qu'il est définitivement parti, vous reprenez l'inventaire de la pièce. Poursuivez au **8**.

## 473

À présent, vous avez enfin un moyen d'entrer dans la boucherie ! Vous retournez dans la ruelle et devant la porte de service. La serrure, assez simple, ne vous fait pas obstacle longtemps. Avec un léger déclic, la porte s'ouvre. C'est sans un bruit que vous pénétrez dans une pièce très peu éclairée par les lucarnes noircies. En entrant, vous avez aperçu une table, un réfrigérateur, et des placards suspendus comme dans une cuisine. Il risque d'être difficile de vous déplacer ou de fouiller sans rien y voir.

Si vous allumez la lumière, rendez-vous au **655**.  
Si vous allumez une allumette, rendez-vous au **997**.

## 474

Il était armé d'un pistolet automatique, avec un silencieux vissé sur le canon. Dans la poche intérieure de sa veste, vous trouvez une photo polaroïde et un papier bleu. La photo vous montre, assis dans la cellule. Il manque juste la deuxième. Quant au papier bleu, c'est le jumeau parfait du mystérieux papier blanc que vous aviez trouvé dans la commode, mais de couleur différente. Il est curieux que Verto voulait conserver si précieusement contre lui un papier où il n'y a rien d'écrit...

Si vous voulez prendre un ou plusieurs de ses objets, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire. Sinon, vous les laissez à leur place.

La première fois, vous aviez juste eu le temps de fouiller le séjour avant d'être pris. Cette fois, vous commencez par fouiller Rita, mais la gamine n'a rien sur elle. Vous avez déjà fouillé la commode du séjour... Mais vous avez besoin de chercher où on a mis toutes vos affaires. Vous jetez donc rapidement un deuxième coup d'œil. Deux des placards n'ont pas changé, mais dans le dernier, vous retrouvez effectivement tout ce qu'on vous a confisqué, y compris les rossignols. (Vous retrouvez tout votre inventaire, et pouvez effacer les parenthèses).

Vous découvrez également un objet qui n'est pas à vous : un passeport américain avec la photo de votre compagnon d'infortune. Il était donc bien vraiment américain... Le nom présenté est « Nathaniel Greenberg ». Il a 35 ans et sa profession est journaliste. Mais bien sûr... Journaliste... Il vous a clairement donné l'impression de quelqu'un d'entraîné. Votre petit doigt vous dit qu'il s'agit probablement d'un agent secret, lui aussi.

Dans les tiroirs, les photos des soldats soviétiques, et le mystérieux papier blanc, sont toujours là. Si vous décidez de les emporter, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire. Sinon, vous les remettez à leur place exacte.

Il est inutile d'aller fouiller la cellule. Si vous voulez continuer à fouiller, il vous faut donc passer l'autre porte, qui vous est encore inconnue.

Si c'est ce que vous faites, rendez-vous au **580**.

**651.** Si vous quittez l'appartement en emportant les mystérieux papiers, rendez-vous au

**500.** Si vous quittez l'appartement en laissant les papiers à leur place, rendez-vous au

## 475

Vous prétendez que vous n'êtes qu'un simple représentant commercial de l'usine de la bannière rouge, à Zagorsk, et que votre meilleur ami, qui habite Moscou, a été assassiné par quelqu'un qui habite dans cet immeuble.

« C'est affreux ! », s'émeut Jana, avant de vous demander pourquoi la milice ne fait pas une enquête. Toujours dans votre personnage, vous racontez que la milice refuse de bouger parce qu'ils disent qu'il n'y a pas de preuve. Mais pour venger votre meilleur ami, vous êtes prêt à trouver vous-même toutes les preuves nécessaires.

Les filles sont totalement accrochées par votre histoire ! Jana dit même ne pas être surprise de l'immobilisme de la milice.

« Tu crois qu'il y a des criminels, ici ? Ils sont au club, j'en suis sûr. Tu sais, le club au-dessus de la brasserie... Maintenant que j'y pense, tu devrais interroger Pavel Belousov à l'appartement 5. Il a passé un an dans la prison de Lefortovo. Pour vol. Une nuit, il est venu ici, saoul et sanglotant, et il nous l'a dit. C'est peut-être ton homme ?

- Je me sentais navrée pour lui, au début, témoigne Klara. Mais après, il a ri et il s'est vanté de la façon dont ils les avaient tous roulés, ou quelque chose comme ça... Il est horrible !

- Quand il est sorti de Lefortovo, poursuit l'autre, son beau-frère, qui est directeur d'usine, lui a donné un travail et Belousov a eu un nouveau permis de résident à Moscou.

- Et il a essayé de violer Jana ! s'exclame subitement Klara. Quel sale porc ! »

Si vous les interrogez sur les voisins, rendez vous au **607**.

Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **425**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La prison de Lefortovo est située dans le quartier de Lefortovo, à Moscou, et doit son nom à François Lefort un proche ami du Tsar Pierre Ier de Russie. Elle est tristement célèbre pour avoir été utilisée par le NKVD pour des interrogatoires sous la torture, puis par le KGB comme prison, maison d'arrêt des enquêtes criminelles, et cellule d'isolement des prisonniers politiques.

## 476

Rendez-vous immédiatement au **372**.

## 477

Elle vous demande quel est le thème du sondage.

Si vous lui dites que c'est sur la bonne entente entre les voisins, rendez-vous au **765**.

Si vous dites que c'est sur le crime actuel, rendez-vous au **171**.

Si vous dites que c'est sur l'avis des personnes âgées, rendez-vous au **769**.

## 478

Les trois hommes vous sautent dessus ! Le bruit attire le reste de la clientèle du bar...

Vous avez de la chance de vous en être tiré. Vous vous êtes fait prendre pour cambriolage avec violences. Après avoir passé une nuit dans un cachot de la milice, vous êtes emmené à l'état-major du Département P. Il vous faudra passer de nombreuses années à méditer sur votre fiasco de la nuit dernière tandis que vous marcherez péniblement dans la neige, quelque part le long de la frontière sino-soviétique.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de davantage de discrétion.

## 479

Rendez-vous immédiatement au **111**.

## 480

Vous avez trouvé le bloc-notes que vous cherchiez ! En fait, il n'y a rien d'autre dans l'armoire : elle est totalement vide. Vous vous saisissez de l'objet. Il se présente sous la forme d'une tablette en cuir, avec un clip en métal pour retenir le bloc de papier. L'apparence parfaite pour vous faire passer pour un sondeur d'opinion ! N'oubliez pas de le noter dans votre inventaire.

Vous pensez avoir appris tout ce que vous pouviez de ce bar. Vous redescendez et retournez dans la rue. Poursuivez au **237**.

## 481

« Oui, notamment quand il s'est enfui.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **528**. Sinon, allez au **112**.

## 482

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »



Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer d'autant plus à lui. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **334**.

## 483

« Ça vous dérange si je me joins à vous ?

- Ouais, ça nous dérange ! répond l'armoire à glace. N'est-ce pas, Petka ? »

Le furet en blouson noir donne un coup de coude à son ami le colosse.

« Bien sûr que non, ça ne nous dérange pas ! Sinon, nous ne nous ferions jamais de nouveaux amis, Lyonka.

- Ah oui. Ça ne nous gêne pas du tout. »

Vous remarquez que l'un des jumeaux costauds du fond sort des toilettes, et chuchote quelques mots au directeur, Valéri. L'homme hausse les épaules. Le gros dur fronce les sourcils, et semble à la fois perplexe et en colère. Mieux vaudrait ne pas trop traîner dans les parages...

Petka reprend la parole :

« Cet endroit est trop calme, ce soir. Je connais des gens qui organisent une super soirée. Vous voulez venir avec Lyonka et moi ? »

Si vous décidez d'y aller, rendez-vous au **256**.  
Si vous décidez de ne pas y aller, mais de les interroger sur le club, rendez-vous au **785**.

## 484

« D'accord, mais pas de ruses ! »  
Bien joué... Sa dépendance à la drogue lui ferait vraiment prendre tous les risques. Elle ouvre la porte et vous laisse entrer dans le séjour de l'appartement - la première pièce dans laquelle vous êtes arrivé. Elle pointe un revolver sur vous. Preuve qu'elle n'est pas la dernière des idiots... L'Américain vous emboîte le pas.

Qu'allez-vous faire ?  
Si vous attendez de voir ce que Rita va faire, rendez-vous au **593**.  
Si vous prétendez proposer à Rita de l'emmener là où est la drogue, rendez-vous au **381**.  
Si vous lui dites que la drogue est cachée dans le canapé, rendez-vous au **882**.  
Si vous profitez de ses réflexes de droguée en manque pour vous ruer sur elle, rendez-vous au **60**.  
Si vous essayez de la persuader de lâcher le pistolet, rendez-vous au **614**.  
Si vous tentez de fuir, rendez-vous au **752**.  
Si vous prétendez avoir caché la drogue dans le bureau derrière le bar, rendez-vous au **325**.  
Si vous essayez de la persuader de vous donner le pistolet, rendez-vous au **117**.

## 485

Rendez-vous immédiatement au **309**.

## 486

Elle semble confuse.  
« Qu'est-ce que tu veux dire ? »

Si vous lui ordonnez de vous faire sortir tous les deux, rendez-vous au **95**.  
Si vous lui dites que vous pouvez l'aider, rendez-vous au **330**.

## 487

Jana fronce le sourcil.

« Comment ça tu mènes une enquête ? Mais alors... tu es de la milice, ou quoi ? »

Si vous répondez que vous êtes Maksim Rukov, officier du KGB, et que vous participez à l'enquête officielle, rendez-vous au **55**.

Si vous répondez que vous n'êtes qu'un représentant commercial d'une usine de freins à vélo, appelé Kliment Krouglov, et que vous enquêtez pour des raisons personnelles, rendez-vous au **72**.

## 488

Soudain, il se retourne brusquement en pointant sur vous un pistolet à silencieux. Vous n'avez pas le temps de...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que Verto ait été plus fort que vous.

## 489

Le Colonel Galushkin a l'air déçu. Il interrompt votre explication hasardeuse comme quoi les indices vous poussent à croire, on ne sait trop pour quelle raison, que la suite des opérations du gang se tiendra à Vladivostok.

« Tu te raccroches à n'importe quoi, Rukov ! Tout ça c'est du vent ! Rien n'autorise une telle conclusion... Je suis étonné, Rukov ! Je n'étais pas disposé à croire le jugement que le Camarade Major Vovlov avait porté sur toi. Je me rends compte maintenant qu'il avait raison. Il est clair que tu n'as hérité en rien du magnifique talent de ton père. Naturellement, il ne peut y avoir d'avenir pour toi au département P. Je m'assurerai de ton transfert dans tes fonctions de simple garde sur la frontière sino-soviétique. Tu pourras peut-être ainsi servir la société de façon positive ! »

Votre aventure s'arrête ici. Vous n'avez visiblement rien compris au message codé... pourquoi avoir prétendu le contraire ? Dommage pour vous, il vous aurait donné des informations essentielles pour conduire l'enquête... et le KGB ne semble pas pratiquer le partage de l'information. Sérieusement, pourquoi Vladivostok ? Vous aviez juste envie de voir la ville ? Cette réponse sort tellement de nulle part qu'elle a failli ne pas se retrouver dans cette aventure - c'est uniquement par respect pour l'œuvre originale qu'elle a été conservée.

## 490

« Laisse tomber, Ivan Russekov... Je ne parlerai ni à toi, ni à tes amis gangsters... »

Vous haussez les épaules, et procédez à la fouille de la pièce. Malheureusement, rien d'utile. Pas un outil, pas la moindre fenêtre qui pourrait servir d'issue... Juste une table avec des chaises. Vous passez votre main sur et dessous la table. Vous sentez quelque chose ! Vous retirez un micro espion. Conception soviétique. Ce n'est pas parce que vous n'avez pas encore de plan que Verto devrait pouvoir l'écouter. Vous le jetez à terre, et l'écrasez d'un grand coup de semelle. L'Américain vous regarde faire avec enthousiasme.

« Tu commences à me plaire, toi ! Je retire ce que j'ai dit. Une idée pour sortir d'ici ? »

Vous jetez un coup d'œil au-dessus de la porte. Il y a toujours ce boîtier en plastique. Vous tendez la main pour soulever le couvercle. C'est une alarme électronique avec plusieurs fils électriques.

« Je me demande ce qui déclenche cette alarme » fait votre compagnon de cellule.  
Qu'allez-vous répondre ?

Que c'est peut-être relié à l'alarme de la chambre froide de la boucherie. (Allez au **509**)

Que c'est peut-être l'alarme de la porte d'entrée de l'appartement. (Allez au **668**)  
Qu'elle sonne quand il oublie de prendre son accent américain bidon. (Allez au **771**)

## 491

Jana fronce le sourcil.

« Comment ça tu mènes une enquête ? Mais alors... tu es de la milice, ou quoi ? »

Si vous répondez que vous êtes Maksim Rukov, officier du KGB, et que vous participez à l'enquête officielle, rendez-vous au **55**.

Si vous répondez que vous n'êtes qu'un représentant commercial d'une usine de freins à vélo, appelé Kliment Krouglov, et que vous enquêtez pour des raisons personnelles, rendez-vous au **216**.

## 492

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 493

Avez-vous noté un de ces mots de passe ?

Chasse (allez au **309**) - Pêche (allez au **91**) - Cueillette (allez au **956**) - Agriculture (allez au **725**) - Élevage (allez au **107**) - Ostréiculture (allez au **587**).

Aucun de cette liste (allez au **801**).

## 494

Dans les tiroirs du bureau de travail, vous trouvez un paquet de cigarettes et une boîte d'allumettes. Ce sont des cigarettes américaines, évidemment, pour rester fidèle au décor...

Vous pouvez prendre dans vos poches le paquet de cigarettes ou la boîte d'allumettes. Notez simplement le ou les objets que vous choisissez d'emporter dans votre inventaire.

Où allez-vous poursuivre vos fouilles ? Les grandes armoires ? (Allez au **37**). Ou le placard et la commode ? (Allez au **449**).

## 495

Vous passez au petit placard horizontal. Comme vous l'aviez déjà constaté en arrivant, ce meuble poussiéreux a déjà été fouillé. Vous ne trouvez rien d'intéressant. Vous soupçonnez que tout ce qui aurait pu donner une piste à été emporté par le meurtrier. Quand vous passez à la commode, vous remarquez que les tiroirs sont fermés à clé. Quelque chose à l'intérieur aurait-il pu échapper à l'assassin ?

Voulez-vous essayer de demander au garde à l'entrée si la milice possède la clé ? (Allez au **180**).

Comme vous avez fouillé tout ce qui pouvait l'être, vous pouvez vous arrêter là. (Allez au **719**).

## 496

« Pas mal. Mais ta réponse suppose un fatalisme superstitieux.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **528**. Sinon, allez au **112**.

## 497

Combien de fois lui avez-vous demandé des détails sur la mort de vos parents, quand vous étiez plus jeune... Mais peut-être que l'Oncle Vanya a plus de choses à dire à l'adulte que vous êtes aujourd'hui, qu'il en avait à l'adolescent ?

« Je ne peux pas t'en dire davantage. J'étais à l'arrière de la voiture, tes parents étaient devant. Ton père a démarré le moteur et je ne me souviens de rien d'autre. »

Il prend un ton un peu plus énervé...

« J'aurais bien abattu cette racaille de terroriste moi-même, mais Viktor Galushkin m'a devancé... Il a de la chance d'être en vie ! Il était censé venir avec nous, ce jour là. Mais au dernier moment, il a dû s'envoler pour Tachkent. Peut-être, une heure ou deux avant. »

Voulez-vous conseiller à votre oncle de prendre à présent un peu de repos ? (Allez au **399**).

Voulez-vous lui demander son opinion sur votre avenir au KGB ? (Allez au **699**).

Si vous souhaitez continuer à parler de tout et de rien avec votre oncle, rendez-vous au **352**.

## 498

Vous vous dressez et lui demandez de la laisser tranquille. Paniquée, elle se jette sur la porte de sortie, et tambourine des deux poings.

« Verto ! Verto ! Il va me tuer ! »

Oleg lui ouvre et referme derrière elle. Vous vous retrouvez seul avec l'Américain. Il fixe la porte des yeux, avec un sourire en coin.

« Bien ! Ça nous a débarrassés d'elle. »

Il vous reluque de haut en bas, et vous le dévisagez en retour. Il est blond aux yeux bleus, et frisé. Il a de petites oreilles fines et décollées. Son nez est droit et aquilin. Il a une solide mâchoire et un solide menton. Il pourrait passer pour un slave du nord ou un scandinave, s'il n'avait pas un accent aussi prononcé. Sa stature est assez moyenne et passe-partout, mais vous devinez la musculature d'un homme qui fait très attention à sa condition physique - comme un sportif ou un militaire. Son léger sourire malgré la situation peu encourageante dans laquelle vous vous trouvez, et son regard ferme et vigilant, ont un effet étrange sur vous... C'est comme si vous retrouviez un ancien collègue. Il a quelque chose de sympathique, et en même temps, vous vous doutez qu'il ne doit pas être inoffensif. De son côté, il a l'air d'hésiter à vous faire confiance. Cependant, il est le premier de vous deux à interrompre votre jaugeage respectif en vous adressant la parole :

« Je me demande si toi aussi, tu es un mouchard placé là pour me faire parler...

- Américain, hein ? Qu'est-ce que tu fais ici ? »

Il fait un grand sourire de toutes ses dents.

« Une longue histoire, mon ami. Une longue histoire ! Et toi ? »

Vous souriez à votre tour.

« Une longue histoire... »  
Il acquiesce d'un air entendu...  
« C'est quoi ton nom ? lui demandez-vous.  
- Mon nom ? Mickey Duck, fils de Donald Mouse, bien sûr ! Et le tien ?  
- Joseph Staline. »  
Il a un accès de rire nerveux. Puis il fait un signe de tête vers la porte.  
« Jolie petite vipère, hein ?  
- Tu la connais ?  
- Bien sûr ! Rita n'est qu'une gamine, nourrie à la cocaïne que Verto lui donne. »

Poursuivez au **493**.

## 499

« Tu étais au bar, ou au club, ou quoi ? »

Vous remarquez qu'elle ponctue ses phrases de reniflements. Elle doit avoir un rhume ou un problème au nez. À moins que ce ne soit juste pour se donner un genre. Le chic vulgaire ?

- 11.** Si vous dites que vous cherchiez quelqu'un, et que vous avez fini ici, rendez-vous au **826**.  
Si vous préférez éviter de répondre, rendez-vous au **826**.

## 500

Le lendemain, jeudi 15 aout, à 8 h du matin, vous êtes au Département P du KGB de Moscou et vous faites votre rapport au Major Vovlov. Vous décrivez les morts dans la chambre froide, votre capture, votre évasion. Vous parlez des documents que vous avez découverts et qui étaient sans doute des messages secrets. Il vous écoute en silence. Puis, quand vous avez terminé, il prend la parole :

« Si je comprends bien, Rukov, tu as eu de la chance. Sans aide de l'Américain, tu ne te serais jamais échappé ! Inutile de dire que tu es soupçonné de complot anti-soviétique avec des espions étrangers. Et tu lui as permis de s'échapper, en plus ! Tu es sur une pente dangereuse, camarade. Quelle mauvaise excuse peux-tu donner ? »

Vous dites avoir exploité au maximum toutes les ressources dont vous disposiez. (Allez au **610**).

Vous assurez avoir observé les moindres mouvements de l'espion américain. (Allez au **599**).

Vous prétendez que l'Américain n'était qu'un vulgaire pion qui a servi à votre stratégie. (Allez au **903**).

Vous reconnaissez votre échec, et êtes prêt à en subir les conséquences. (Allez au **444**).

Vous essayez de le convaincre que l'Américain n'a aucune importance. (Allez au **345**).

Vous expliquez que vous étiez dans l'impossibilité de faire autrement car il était armé. (Allez au **778**).

## 501

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 502

Jana fronce le sourcil.

« Comment ça tu mènes une enquête ? Mais alors... tu es de la milice, ou quoi ? »

Si vous répondez que vous êtes Maksim Rukov, officier du KGB, et que vous participez à l'enquête officielle, rendez-vous au **55**.

Si vous répondez que vous n'êtes qu'un représentant commercial d'une usine de freins à vélo, appelé Kliment Krouglov, et que vous enquêtez pour des raisons personnelles, rendez-vous au **364**.

## 503

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 504

« Les voisins ? Ils sont condamnés ! Tous, à l'exception des serviteurs des esprits malins. »

Vous tentez de citer quelques noms, mais il ne répond que par « Condamné ! », ou « Condamnée ! » ou encore « Condamnés ! »

Allez-vous l'interroger sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste ? (Allez au **981**).

Allez-vous l'interroger sur les sujets de l'actualité ? (Allez au **966**).

Allez-vous vous renseigner sur le « sceau » ? (Allez au **170**).



## 505

La bouteille est encore à moitié pleine. Vous buvez un petit verre. Cela vous détend un peu. Votre regard parcourt le séjour de l'Oncle Vanya. Plusieurs tableaux sont accrochés au mur. Le portrait réglementaire de Vladimir Ilitch Lénine. Une scène de genre montrant d'honnêtes travailleurs soviétiques. Un paysage. À côté de Lénine, une photo encadrée de Vanya et de votre père portant l'uniforme de l'Armée Rouge. Elle est datée de 1979.

Vous vous effondrez dans le divan. Il est vieux, mais il est toujours aussi confortable. Par réflexe, vous ne vous êtes pas assis sur le petit fauteuil bleu. C'était le préféré de Vanya... mais c'était avant qu'il se retrouve cloué dans une chaise roulante.

Votre regard se perd sur le samovar familial, perché sur son luxueux guéridon. Cet ustensile à thé est dans votre famille depuis des générations. Ce détail vous fait penser à vos parents. Vous vous sentez nostalgique...

Si vous voulez prendre un deuxième verre de vodka, rendez-vous au **73**.

Si vous voulez boire deux ou trois verres de plus pour ne plus penser à vos parents, rendez-vous au **348**.

Si vous pensez que pour vous changer les idées, il est préférable de vous rendre dans votre chambre, rendez-vous au **721**.

Si vous jugez temps de vous rendre au Département P pour faire votre rapport, rendez-vous au **63**.

## 506

« À demain, crétin... »

Visiblement, elle ne vous croit pas... Verto revient quelques minutes plus tard. Son irritabilité naturelle a été attisée. Ce qui vous arrive le matin suivant est un cauchemar, riche de nombreuses souffrances, qui dure un temps interminable avant de s'achever par une mort que vous accueillez comme une délivrance.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas été plus rusé.

## 507

« Non, je ne laisse jamais personne entrer. Qu'est ce que vous voulez ? »

Vous commencez à vous expliquer, mais elle vous interrompt.

« J'ai bien peur d'avoir quelques problèmes d'oreille ! Vous devriez aller demander au camarade Belousov, à l'appartement 5. »

Elle retourne dans l'appartement et vous ferme la porte au nez. Vous frappez chez Belousov. Poursuivez au **592**.

## 508

« Louche ? Qu'est-ce qui est louche ? Les tatouages ? Les lunettes noires ? Allons... »

C'est vrai que juger de quelqu'un juste par son style vestimentaire est peut-être un peu ridicule. Votre instinct vous dit tout de même que les gens qui sont ici sont probablement des truands. Après tout, vous savez déjà que Roméo est lié à un trafic quelconque sur lequel Golitsin enquêtait, et il a l'air en bons termes avec le barman...

Quand vous évoquez la mafia locale, il refuse de commenter. Il prétend qu'il sert sa bière, qu'il ferme quand c'est l'heure, et qu'il ne sait rien d'autre de ce qui se passe autour de lui.

Si vous lui demandez ce qu'il sait du Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **349**.

Si vous préférez arrêter là cette conversation, rendez-vous au **301**.

## 509

« La chambre froide ? Ah oui ! La pièce favorite du cannibale... »

Un léger rire vous échappe. Visiblement, vous n'êtes pas le seul à avoir fouiné par là.

« Ça me donne une idée, poursuit votre compagnon. Avec de la chance, je devrais pouvoir bricoler les fils de cette boîte et déclencher l'alarme. Qu'est-ce que t'en penses ? »

Vous soupesez le pour et le contre, mais vous n'avez pas vraiment d'autre solution. Vous passez derrière lui et détachez ses liens.

« D'accord, fais-le. »

Vous lui faites la courte échelle et il arrive au niveau du boîtier. Il ouvre le couvercle d'une pichenette et commence à bricoler les fils.

Avez-vous appuyé une nouvelle fois sur le bouton de la diode après être sorti de la chambre froide ?

Pour le savoir, regardez dans vos notes si vous avez reçu un de ces mots de passe :

Alarmé (allez au **784**) - Alerté (allez au **560**) - Averti (allez au **233**) - Inquiet (allez au **303**) - Préoccupé (allez au **360**).

Si vous n'avez noté aucun mot de passe de cette liste, rendez-vous au **701**.

## 510

Rendez-vous immédiatement au **552**.

## 511

Vous entendez le son assourdi des sirènes de la milice, le crissement de pneus de plusieurs véhicules qui s'arrêtent brutalement, des ordres criés... Quelqu'un a dû découvrir le cadavre de l'homme que vous avez tué. La porte s'ouvre. Il semble que vos ravisseurs jugent plus sage de vous liquider immédiatement !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de plus de discrétion.

## 512

Vous prétendez que vous n'êtes qu'un simple représentant commercial de l'usine de la bannière rouge, à Zagorsk, et que votre meilleur ami, qui habite Moscou, a été assassiné par quelqu'un qui habite dans cet immeuble.

« C'est affreux ! », s'émeut Jana, avant de vous demander pourquoi la milice ne fait pas une enquête. Toujours dans votre personnage, vous racontez que la milice refuse de bouger parce qu'ils disent qu'il n'y a pas de preuve. Mais pour venger votre meilleur ami, vous êtes prêt à trouver vous-même toutes les preuves nécessaires.

Les filles sont totalement accrochées par votre histoire ! Jana dit même ne pas être surprise de l'immobilisme de la milice.

« Tu crois qu'il y a des criminels, ici ? Ils sont au club, j'en suis sûr. Tu sais, le club au-dessus de la brasserie... Maintenant que j'y pense, tu devrais interroger Pavel Belousov à l'appartement 5. Il a passé un an dans la prison de Lefortovo. Pour vol. Une nuit, il est venu ici, saoul et sanglotant, et il nous l'a dit. C'est peut-être ton homme ?

- Je me sentais navrée pour lui, au début, témoigne Klara. Mais après, il a ri et il s'est vanté de la façon dont ils les avaient tous roulés, ou quelque chose comme ça... Il est horrible !

- Quand il est sorti de Lefortovo, poursuit l'autre, son beau-frère, qui est directeur d'usine, lui a donné un travail et Belousov a eu un nouveau permis de résident à Moscou.

- Et il a essayé de violer Jana ! s'exclame subitement Klara. Quel sale porc ! »

Vous les interrogez sur leurs voisins. Poursuivez au **534**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La prison de Lefortovo est située dans le quartier de Lefortovo, à Moscou, et doit son nom à François Lefort un proche ami du Tsar Pierre Ier de Russie. Elle est tristement célèbre pour avoir été utilisée par le NKVD pour des interrogatoires sous la torture, puis par le KGB comme prison, maison d'arrêt des enquêtes criminelles, et cellule d'isolement des prisonniers politiques.

## 513

Elle dit qu'ils n'ont jamais d'ennuis avec les voisins. Quand vous lui demandez si elle n'a jamais rien vu d'insolite, d'étrange ou d'inhabituel dans l'immeuble, elle vous conseille d'aller demander à la responsable, à l'appartement 7, car eux n'ont rien remarqué. Elle semble ignorer qu'il n'y a plus de responsable depuis des années... Vous leur demandez quels sont leurs problèmes. Elle répond qu'ils n'en ont pas.

Si vous lui demandez s'ils connaissent quelqu'un qui s'appelle «Hollywood», rendez-vous au **723**.

Si vous l'interrogez sur le bar et le club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **336**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **822**.

## 514

Vous ouvrez les deux battants. Elle est presque vide, à part quelques appareils de tournage. Il y a également un appareil photo. Vous le saisissez machinalement. C'est un appareil polaroïde. Un modèle occidental récent avec flash intégré. Il reste encore quatre photos à l'intérieur. Vous le reposez à l'intérieur et fermez l'armoire. Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **811**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **373**).

## 515

Avez-vous noté un de ces mots de passe ?

Chasse (allez au **309**) - Pêche (allez au **220**) - Cueillette (allez au **956**) - Agriculture (allez au **725**) - Élevage (allez au **107**) - Ostréiculture (allez au **587**).

Aucun de cette liste (allez au **801**).

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **38**.

## 517

(Vous pouvez effacer le mot de passe pêche de vos notes. Remplacez le par le mot de passe AAA.)

Votre petite conversation avec l'Américain est soudain interrompue par des cris de l'autre côté de la porte. C'est la voix de Verto.

« Fais donc ce que je te dis, mère ! Va avec les jumeaux chez Andryoucha pour la nuit. Oleg et Gleb, soyez ici à 8 h ! J'aurai besoin de vous... Roméo doit aller se préparer pour le voyage. Moi, je vais rester ici avec Rita. On se revoit demain ! »

Vous entendez les cris de protestation d'une vieille femme qu'on emmène sans son avis mais sans violence. Puis les voix baissent, et vous n'entendez plus rien.

Si vous collez votre oreille à la porte, rendez-vous au **366**.

Si vous interrogez l'Américain avant de continuer à inspecter la pièce, rendez-vous au **132**.

Si vous inspectez la pièce à la recherche de quelque chose pour vous aider, rendez-vous au **897**.

## 518

« Quelle belle vie ils doivent avoir, là-bas ! En attendant, tu ne veux pas me laisser t'emmener au paradis ? »

Si vous acceptez sa proposition, rendez-vous au **659**.

Si vous lui demandez son prix, rendez-vous au **924**.

Si vous lui souhaitez une bonne soirée pour tenter d'aller fouiner dans le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **816**.

## 519

Ce « tu as eu de la chance » est probablement ce qui se rapprochera le plus de félicitations que vous recevrez de la part de Vovlov. Vous avez en effet découvert le départ d'un trafic de vidéos snuff... Ce n'est tout de même pas rien. Vous savez maintenant quel genre de trafiquant est Verto, et quel genre de distributeur Golitsin devait prétendre être. Vous n'êtes pourtant pas tellement plus avancé sur la mort de ce dernier.

« Camarade, le Camarade Colonel Galushkin t'attend dans son bureau maintenant. Tu peux sortir. »

Vous sortez du bureau de Vovlov.

Avez-vous des cassettes vidéo snuff dans votre inventaire ?

Si oui, rendez-vous au **625**. Si non, rendez-vous au **236**.

## 520

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 521

« C'est moi qui pose les questions, répondez-vous durement. Pourquoi es-tu venue cet après-midi ?

- Je suis venue voir Pyotr, camarade, c'est tout !
- Évidemment ! Attention, camarade, pas de provocation ! Comment se fait-il que tu ne sois pas au travail ?
- Je finis de bonne heure le mercredi, camarade. »

Vous l'interrogez sur son frère. Elle répond qu'il a quitté le KGB il y a deux ans pour devenir détective privé. Elle ajoute n'avoir jamais posé de questions sur son travail. Ils étaient rarement en contact, elle et lui. Vous l'accusez d'avoir collaboré à ses activités capitalistes véreuses, pour voir comment elle réagit. Elle ne répond rien. Vous lui demandez ce qu'elle pense de l'entreprise privée.

« Eh bien, hésite-t-elle, c'est ce que veut notre gouvernement n'est-ce pas ?

- Mais pas l'activité exploitationniste et voyeuriste qu'exerçait ton frère ! »

D'un air un peu paniqué, elle vous supplie de croire qu'elle ne sait rien d'activités de ce genre. Golitsin ne vous semblait en effet pas le genre de détective à photographier des couples adultères dans des positions salaces.

Vous continuez à la questionner. Elle vous apprend que, contrairement à son mari et elle, son frère était membre du Parti. Ce n'est guère surprenant pour un ancien membre du KGB, ils ont toujours été très politisés. Interrogée sur elle-même, elle dit enseigner, et être mariée à un chimiste, un certain Youri Romaschov. Ils ont deux enfants.

« Pyotr était moins stable, critique-t-elle. Il ne s'est jamais marié.

- Je ne suis pas surpris, faites-vous pour la provoquer. D'habitude, de tels hommes sont des déviants sexuels. »

Elle décrit Pyotr comme un homme à la vie désordonnée. Pas comme son Youri, un homme bien.

« Les activités de Pyotr pourraient entraîner une enquête sur ta conduite suspecte, prétendez-vous pour lui faire peur. Quant à tes enfants... »

Le fait que vous ne terminiez pas cette phrase la rend d'autant plus terrifiante. Horrifiée, Irina Romaschkova reste muette et blême.

Votre technique d'interrogatoire ne semble pas vous mener très loin. La camarade est de plus en plus terrifiée, mais ne semble pas prête à éclater en sanglots pour avouer un quelconque rapport avec le meurtre de son frère. Elle ne semble pas non plus savoir quoi que ce soit de particulier sur ses activités. Il aurait été mieux qu'elle puisse vous dire s'il trempait dans quelque chose de louche ou non...

Vous pouvez lui demander ce qu'elle sait de la mort de son frère. Allez au **561**.

Si vous considérez que vous n'obtiendrez rien de plus d'elle, vous pouvez la congédier. Allez au **644**.

## 522

Si vous traversez le hall pour aller rendre visite aux Nakhimov (appartement 3), rendez-vous au **815**.

Si vous comptez aller les voir plus tard, rendez-vous au **420**.

## 523

Vous entendez un grand cri d'hystérie. Puis, en tambourinant à la porte, elle vous crache ces paroles :

« Ce sera un grand plaisir de te voir crever, enfoiré ! »

Visiblement, vous l'avez légèrement déçue... Verto revient quelques minutes plus tard. Son irritabilité naturelle a été attisée. Ce qui vous arrive le matin suivant est un cauchemar, riche de nombreuses souffrances, qui dure un temps interminable avant de s'achever par une mort que vous accueillez comme une délivrance.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas été plus rusé.

## 524

L'armoire ne contient en tout et pour tout qu'un seul objet : une tablette en cuir avec un bloc-notes retenu par un clip en métal. Cela pourrait être important. Si vous décidez de l'emporter, n'oubliez pas de le noter dans votre inventaire.

Votre allumette s'éteint. Il ne vous en reste plus beaucoup.

Si vous allumez la lumière en appuyant sur l'interrupteur, rendez-vous au **734**.

Si vous passez la porte pour aller là où il y a de la lumière, rendez-vous au **872**.

Si vous allumez une dernière allumette et fouillez le frigo, rendez-vous au **365**.

Si vous allumez une dernière allumette et inspectez les caisses de bouteilles, rendez-vous au **820**.

Si vous pensez avoir appris tout ce que vous pouviez de ce bar, vous pouvez redescendre et retourner dans la rue. Allez au **158**.



## 525

Avez-vous noté un mot de passe ? Si oui, rendez-vous au **94**. Sinon, rendez-vous au **511**.

## 526

Vous ouvrez les deux battants. Elle est presque vide, à part quelques appareils de tournage. Il y a également un appareil photo. Vous le saisissez machinalement. C'est un appareil polaroïde. Un modèle occidental récent avec flash intégré. Il reste encore quatre photos à l'intérieur. Vous le reposez à l'intérieur et fermez l'armoire. Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **103**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **609**).

## 527

Avez-vous noté un de ces mots de passe ?

Chasse (allez au **309**) - Pêche (allez au **945**) - Cueillette (allez au **956**) - Agriculture (allez au **725**) - Élevage (allez au **107**) - Ostréiculture (allez au **587**).

Aucun de cette liste (allez au **801**).

## 528

« Avant d'aller plus loin, j'ai bien peur d'avoir reçu des rapports négatifs concernant ton attitude. Voyons voir... une enquête illicite sur tes supérieurs, une possible obsession sexuelle, des plaintes sans fondements, une mise en doute de la correction de tes supérieurs, un goût excessif pour les idées de l'Ouest, une attitude conservatrice rétrograde, une tendance à nier des faits historiques reconnus, une attitude de playboy inconsidéré, et un manque de considération pour la production du secteur agricole ! Une évaluation

consternante, Rukov ! Celui qui t'a pistonné pour te faire entrer au KGB a oublié de te rappeler que ce privilège entraîne des responsabilités ! Tâche de t'en souvenir dans le futur...

Sur ce camarade, le Camarade Colonel Galushkin t'attend dans son bureau maintenant. Tu peux sortir. »

Vous sortez du bureau du Major Vovlov.

Les vexations de Vovlov deviennent agaçantes. Et vous retenez ce maudit Belov... Vous avez tout de même découvert le départ d'un trafic de vidéos snuff ! Ce n'est pas rien ! Vous savez maintenant quel genre de trafiquant est Verto, et quel genre de distributeur Golitsin devait prétendre être. Vous n'êtes pourtant pas tellement plus avancé sur la mort de ce dernier. Cependant, le message que vous avez déchiffré devrait vous fournir une piste à suivre.

Avez-vous des cassettes vidéo snuff dans votre inventaire ?

Si oui, rendez-vous au **601**. Si non, rendez-vous au **236**.

## 529

(Vous pouvez effacer le mot de passe pêche de vos notes. Remplacez le par le mot de passe BAB.)

Votre petite conversation avec l'Américain est soudain interrompue par des cris de l'autre côté de la porte. C'est la voix de Verto.

« Fais donc ce que je te dis, mère ! Va avec les jumeaux chez Andryoucha pour la nuit. Oleg et Gleb, soyez ici à 8 h ! J'aurai besoin de vous... Roméo doit aller se préparer pour le voyage. Moi, je vais rester ici avec Rita. On se revoit demain ! »

Vous entendez les cris de protestation d'une vieille femme qu'on emmène sans son avis mais sans violence. Puis les voix baissent, et vous n'entendez plus rien.

Si vous collez votre oreille à la porte, rendez-vous au **366**.

Si vous interrogez l'Américain avant de continuer à inspecter la pièce, rendez-vous au **132**.

Si vous inspectez la pièce à la recherche de quelque chose pour vous aider, rendez-vous au **897**.

## 530

À ce moment, le punk se lève et va aux toilettes. Quelques instants plus tard, il sort, l'air très satisfait de lui. Puis, il quitte le club pour disparaître dans les années 70. Un détail ne vous a pas échappé : il n'a pas tiré la chasse. Vous êtes certain que vous l'auriez entendue de là où vous êtes. Bien sûr, ce pourrait juste être un malpropre. De toute façon, vous sentez justement une envie pressante. Vous vous rendez, à votre tour, aux toilettes. Poursuivez au **125**.

## 531

Vous travaillez la serrure, vite, et en silence... Peu après, vous êtes à l'intérieur de l'appartement. Il fait sombre. La bonne nouvelle, c'est qu'il n'y a aucun comité d'accueil. On ne devrait pas voir la lumière électrique depuis le palier, mais vous pouvez toujours ne pas être seul dans l'appartement. Vous craquez une allumette.

C'est un appartement banal. Un peu vieillot. Rien d'étonnant pour une vieille dame. Le bleu est la couleur dominante : moquette, rideaux à motif, peinture des portes, papier peint. Tout est bleu. Le papier peint, qui est illustré de formes abstraites, a tout de même une petite touche de rouge au centre du motif. La salle est assez meublée. Il y a au fond un placard bas, sur lequel est posé un plateau à café avec vaisselle pour trois personnes. Un divan et un fauteuil de mousse, vieux mais confortables, sont disposés autour d'une table basse sans pied où trônent un vase à fleurs et un téléphone non branché. En coin de pièce, il y a une deuxième petite table, carrée, à quatre pieds, et recouverte d'une jolie nappe rose à rayures. Sur cette table, vous voyez un vase vide, un vase de fleurs composées, et un petit poste de transistor pour écouter la radio. Sur le mur à votre droite, vous trouvez deux portes, symétriques, qui doivent conduire au reste de l'appartement.

Si vous fouillez la pièce, rendez-vous au **45**.

Si vous prenez la porte de gauche, rendez-vous au **927**.

Si vous prenez la porte de droite, rendez-vous au **64**.

## 532

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Deux cent soixante trois (allez au **167**) - Quatre cent trente six (allez au **753**) - Quatre cent quarante cinq (allez au **293**) - Cinq cent douze (allez au **662**) - Cinq cent vingt-deux (allez au **452**) - Six cent quarante six (allez au **731**).

## 533

Soudain, la porte s'ouvre, et un homme blond est poussé à l'intérieur. On referme derrière lui. Son visage ressemble à l'homme au chapeau que vous avez vu par la fenêtre du bureau de Golitisin. Sa veste et son pantalon sont en jean, et il porte une chemise jaune. Il a les mains dans le dos, comme si elles étaient attachées. Il se met à parler avec un fort accent américain :

« Eh bien ! Si ce n'est pas Rita ! La petite amie de Verto qui a survécu le plus longtemps, si mes informations sont correctes. Quant à toi, tu dois être le type que j'ai vu

chez Golitsin cet après-midi. Alors, dis-moi, qu'est-ce qu'on fait ? On lui brise la nuque à cette petite garce ? »

Cette fille serait donc une taupe mise par Verto... Mais est-il vraiment sérieux quand il propose de tuer, là maintenant, une fille sans défense, de sang froid ? Il cherche sans doute juste à lui faire peur.

« La tuer, pour quoi faire ?

- Oh, elle le mérite. Et puis, elle doit coûter trop cher en cocaïne à Verto. »

Si vous décidez d'entrer dans le jeu de l'Américain, et vous réjouir ouvertement de sa « bonne idée », rendez-vous au **338**.

Si vous voulez prendre la défense de la jeune fille, rendez-vous au **991**.

## 534

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un.

D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.

- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »

Sur les Belousov, de l'appartement 5 :

« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.

- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »

Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :

« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.

- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »

Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.

« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande...

- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »

Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.

« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.

- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Enfin, vous demandez qu'elles vous parlent du « voisin insolite » de l'appartement 2.

« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !

- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

Il ne vous manque plus que des informations sur l'appartement 4... Mais vous pensez qu'elles vous ont déjà dit tout ce qu'elles savent, et préférez prendre congé. Poursuivez au **759**.

## 535

Il a l'air visiblement flatté.

« Ah ouais ? Eh bien, entre ! »

Vous le suivez dans une pièce bruyante, usée et peu meublée, si ce n'est un placard à vaisselle, un canapé et quelques chaises. Un jeune garçon en chemise rouge est assis sur l'une d'elle. Il semble totalement terrifié par vous. Une vieille femme debout, appuyée sur une canne, reste près de la porte qui mène probablement au reste de l'appartement. Il y a également une femme blonde, plutôt grassouillette, en tablier de cuisinière. Elle tient par la main un enfant en bas âge, qui traîne au bout d'une ficelle un petit jouet en bois avec des roulettes.

Belousov s'assoit en face du jeune garçon et se met à hurler :

« Maintenant, tout le monde la ferme ! J'ai à discuter d'affaires. D'affaires importantes ! »

Tout le monde se tait...

Si sa famille ne vous intéresse pas et que vous l'interrogez lui, rendez-vous au **4**.

Si vous interrogez sa famille, rendez-vous au **739**.

## 536

« Étrange, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Du coup, vous les interrogez sur ce Yasakev.  
« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !  
- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

**746.** Si vous dites que vous cherchez un homme appelé « Hollywood », rendez-vous au  
Si vous prenez congé, rendez-vous au **759**.

## 537

Si vous vous cachez derrière le canapé, rendez-vous au **831**.  
Si vous vous cachez derrière la porte d'entrée, rendez-vous au **860**.

## 538

Vous voilà de nouveau sur le trottoir de la rue Kursk. Quel dommage que vous ne soyez pas plus avancé sur le moyen d'entrer dans le Club du Progrès Enthousiaste. Pourtant, vous êtes persuadé que vous pourriez encore tirer quelque chose à fouiner dans ce bar.

Vous contournez le coin de la rue, quand votre regard est attiré par une petite porte de service. Elle conduit probablement à l'arrière-boutique. Vous jetez un coup d'œil autour de vous : vous êtes seul dans la rue. Vous essayez la poignée. Ce n'est pas verrouillé ! Quelle aubaine ! Le patron aura oublié de fermer après la dernière livraison... Vous entrez avant que quelqu'un ne puisse vous apercevoir.

La pièce est plongée dans les ténèbres. Qu'allez-vous faire ?  
Si vous cherchez l'interrupteur à tâtons, et allumez, rendez-vous au **218**.  
Si vous avez trouvé une boîte d'allumettes au cours de votre aventure, et voulez en utiliser une, rendez-vous au **54**.

## 539

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :  
« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !  
- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »  
Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.  
« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »  
L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **164**.

## 540

« Mais non, il s'en fiche pas mal. Et de toute façon, c'est pas ton problème. »

Si vous lui dites : « Rita... Tu ne vas pas bien... Tu as besoin de coke... Là, maintenant... », rendez-vous au **75**.

Si vous lui jurez que vous pouvez lui procurer toute la cocaïne dont elle aura besoin, rendez-vous au **135**.

Si vous lui proposez de l'emmener loin de Verto, rendez-vous au **370**.

## 541

« Aucun risque, il est fou de moi ! »

Si vous dites qu'il ne l'est plus, rendez-vous au **506**.

Si vous expliquez que le problème, c'est qu'il en a assez de sa dépendance à la cocaïne, rendez-vous au **621**.

## 542

Bien vu ! Beaucoup d'encre sympathique, ou encre invisible, se révèle à l'œil nu à la chaleur. C'est par exemple le cas des encres à base de lait ou de jus de citron, qui deviennent facilement visibles à la bougie. Mais Verto doit avoir utilisé quelque chose de plus sophistiqué, car rien n'apparaît. Certaines encres utilisent aussi des cristaux de soude, ou bien du révélateur photographique. Mais vous n'en avez pas, et n'avez rien vu de semblable ici.

Si vous utilisez l'appareil polaroïde, rendez-vous au **298**.

Si vous les remettez en place avant que Verto ne se réveille, et filez en douce, rendez-vous au **139**.

Si vous les emportez avec vous en espérant que quelqu'un au Département P saura comprendre, rendez-vous au **899**.

## 543

Utiliser l'appareil photo pour tenter de révéler quelque chose sur les papiers aurait été une bonne idée. Quelle dommage que vous ne l'ayez pas eu avant ! Maintenant, la pellicule est vide. Il faut renoncer.

Si vous les remettez en place avant que Verto ne se réveille, et filez en douce, rendez-vous au **139**.

Si vous les emportez avec vous en espérant que quelqu'un au Département P saura comprendre, rendez-vous au **899**.

## 544

Rendez-vous immédiatement au **309**.



## 545

Jana dit qu'elles ne vont jamais à ce bar, parce qu'il est plein d'individus louches.  
« C'est si dégueulasse ! », s'exclame Klara. Elle admet y avoir été une fois, et que c'était plein d'ivrognes.

Pour ce qui est du Club du Progrès Enthousiaste, Jana dit qu'elles l'évitent, parce qu'il est « plein d'ivrognes et de maquereaux ». Klara ajoute que toute la nuit, ils sortent en passant par le palier, et frappent à leur porte en riant.

Si vous dites que vous cherchez un homme appelé «Hollywood», rendez-vous au **746**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **759**.

## 546

Rendez-vous immédiatement au **970**.

## 547

Rendez-vous immédiatement au **941**.

## 548

Rayez toute somme d'argent de votre inventaire. Allez-vous vous débarrasser d'autre chose ? Si oui, rendez-vous au **876**. Sinon, rendez-vous au **615**.

## 549

Vous arrivez dans le bel appartement de Moscou de votre oncle Vanya Rukov. C'est aussi chez vous : vous avez emménagé avec lui il y a quelques jours, suite à votre transfert au KGB qui vous a fait retourner à la capitale. Vanya a bien voulu vous laisser occuper la moitié de l'appartement. Vous avez ainsi retrouvé votre chambre de jeune homme... Après la mort de vos parents, vous avez vécu avec votre oncle handicapé, jusqu'à ce que vous soyez en âge de partir faire des études à l'université de Razyan.

Votre oncle est dans une chaise roulante depuis l'attentat à la bombe qui a coûté la vie de vos deux parents, au Tadjikistan. Vanya a toujours été quelqu'un d'assez rigoureux,

discipliné... un vrai militaire. Lui et votre père vous ont certainement inspiré votre carrière de Spetsnaz. Mais Vanya avait aussi, dans votre jeunesse, un côté un peu malin qui n'était pas perceptible à tous. Alors qu'il parlait toujours avec le ton le plus sérieux, on pouvait percevoir un sous-entendu ou un double-sens humoristique à ses paroles, si on était vigilant. Sous des allures inflexibles, peut-être était il un fanfaron qui ne s'avouait pas ? De votre côté, vous vous amusiez à toujours l'appeler « Oncle Vanya », comme dans la pièce. En plus de son humour très discret, Vanya a toujours été un homme de valeur, un grand soutien pour vous, un parent affectueux. Mais il semblerait que le temps est assassin. Ses derniers jours passés avec lui vous ont donné l'impression d'un vieillard réactionnaire, qui méprise la jeunesse et se plaint des changements de son époque. Qu'est-ce qui a bien pu arriver au grand Vanya que vous connaissiez ? Peut-être que toutes ces années à vivre sans vous, cloué sur une chaise roulante, ont été trop dures pour lui ? Heureusement qu'il n'est jamais vraiment tout seul, il y a toujours ce brave Yégor.

Vous êtes à peine entré dans le séjour que la porte de la chambre de votre oncle s'ouvre. Yégor, le géant muet, pousse alors le siège roulant jusqu'au seuil de la porte. Votre oncle prend bien soin de fermer sa chambre à clé. Combien de fois vous a-t-il absolument défendu d'entrer...

Les yeux bleus perçant du vieillard aux cheveux blancs se posent sur vous. Quoi que vous puissiez penser de son état mental, physiquement, Oncle Vanya a toujours l'air frais et gaillard.

« Je ne t'attendais pas si tôt, Maks, dit-il d'une voix irritée. Vous, les fouineurs, vous ne travaillez pas beaucoup, à ce que je vois. Ha ! Les agents du KGB... Des maladroits ! Toujours dans les pattes du GRU. Notamment en Afghanistan. Et actuellement, ils ne savent même pas ce qu'ils sont censés faire, alors ils se sautent à la gorge ! Sacrée Pérestroïka. Maudit soit le jour où ils t'ont pris au GRU. Ne leur fais pas confiance, Maks. »

Il est vrai que le KGB est connu pour toujours avoir été un nid d'intrigues politiques - quelque chose que vous avez beaucoup moins connu au GRU. La transition d'un organisme tout-puissant qui surveillait tous les autres, à un organisme qui doit s'intégrer dans l'équilibre des pouvoirs d'une démocratie, ne peut être que difficile. Peut-être que Vanya a raison, et que cela provoque d'énormes tensions au sein du KGB ? Mais de toute façon, vous répondez à votre oncle que le KGB devra bien, lui aussi, s'adapter à la démocratie.

« Personne ne peut s'adapter au chaos, mon garçon. »

Cette vision définitive de la démocratie blesse votre idéalisme. Mais où est passé l'Oncle Vanya de votre jeunesse ? Vous soupirez. Votre oncle continue de ronchonner...

« Je constate que cet idiot de Gorbatchev est toujours en vacances ! L'Union Soviétique tombe en morceaux, la Russie sombre dans l'anarchie, et Mikhaïl Sergueïevitch prend des bains de soleil dans sa datcha en Crimée ! Quel bon à rien... La Russie est devenue une maison de fous, capitalistes et incontrôlables ! C'est dans la Pravda, tu peux me croire ! Tous les jours, il y a des histoires de profiteurs et de traîtres ! »

Si vous pensez que vous pouvez tout de même tirer quelque chose d'utile de son opinion, vous pouvez lui demander quelques conseils. Rendez-vous au **828**.

Si vous préférez arrêter cette conversation sur la politique qui ne mène pas à grand chose, vous pouvez lui proposer une partie de jeu d'échecs. Rendez-vous au **973**.

Si vous voulez en savoir plus sur la mort de vos parents, vous pouvez tenter de lui poser quelques questions. Rendez-vous au **832**.

LE SAVIEZ-VOUS ? « Oncle Vania » est une pièce de théâtre en quatre actes d'Anton Tchekov datant de 1897, qui mélange le drame et le comique. C'est le personnage de Ivan Voïnitiski, surnommé « Vania » par sa nièce Sonia, qui donne le nom à la pièce.

## 550

« C'est idiot. Pourquoi je devrais fuir loin de Verto ? »

Si vous lui faites remarquer que sa dépendance à la cocaïne commence à lui coûter cher, rendez-vous au **278**.

Si vous lui assurez que Verto est dangereux, même pour elle, rendez-vous au **141**.

## 551

Le lendemain, jeudi 15 aout, à 8 h du matin, vous êtes au Département P du KGB de Moscou et vous faites votre rapport au Major Vovlov. Vous décrivez les morts dans la chambre froide, votre capture, votre évasion. Vous dites avoir trouvé des cassettes vidéo où étaient enregistrées les horreurs perpétrées par le gang de la rue Kursk, et que vous pensez qu'il s'agit d'un trafic de vidéos snuff. Enfin, vous montrez les documents que vous avez trouvés, les originaux et les copies, et comment des messages codés apparaissent sur la copie. Vous expliquez qu'il s'agit d'un message secret, et que vous pensez l'avoir déchiffré. Il vous écoute en silence. Puis, quand vous avez terminé, il prend la parole :

« Si je comprends bien, Rukov, tu as eu de la chance. Sans aide de l'Américain, tu ne te serais jamais échappé ! Inutile de dire que tu es soupçonné de complot anti-soviétique avec des espions étrangers. Et tu lui as permis de s'échapper, en plus ! Tu es sur une pente dangereuse, camarade. Quelle mauvaise excuse peux-tu donner ? »

Vous dites avoir exploité au maximum toutes les ressources dont vous disposiez. (Allez au **802**).

Vous assurez avoir observé les moindres mouvements de l'espion américain. (Allez au **357**).

Vous prétendez que l'Américain n'était qu'un vulgaire pion qui a servi à votre stratégie. (Allez au **743**).

Vous reconnaissez votre échec, et êtes prêt à en subir les conséquences. (Allez au **990**).

Vous essayez de le convaincre que l'Américain n'a aucune importance. (Allez au **212**).

Vous expliquez que vous étiez dans l'impossibilité de faire autrement car il était armé. (Allez au **747**).

## 552

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Continuez votre aventure au **230**, et n'en parlons plus.

## 553

« Si tu cherches un homme, tu es dans le mauvais appartement.

- Non, Klara, il veut dire : dans l'immeuble.

- Oh... »

Les filles disent connaître tout le monde dans l'immeuble. Mais personne qui s'appelle Hollywood, ou qui a ce surnom.

« Ce n'est pas vraiment un nom de toute façon, fait Klara.

- Ça fait... aventurier ! J'aimerais bien connaître quelqu'un qui s'appelle vraiment comme ça ! »

Vous dites que c'est le genre d'individu qui pourrait appartenir à une sorte de mafia. Elles vous conseillent de vous introduire en cachette dans le club.

Si vous leur posez des questions sur leurs voisins, rendez-vous au **151**.

Si vous demandez si elles n'ont rien remarqué d'étrange dans l'immeuble, rendez-vous au **260**.

Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **416**.

## 554

« Il disait que je devais venir ici après mon travail. C'est tout. Je ne sais pas pourquoi. Les activités de mon frère ne me regardent pas. »

Vous soupirez. Elle ne vous apprendra probablement rien de plus.

« Merci de m'avoir consacré du temps, dites-vous gentiment. Vous pouvez partir maintenant. »

Elle vous arrête.

« Ça peut être important. Pyotr a laissé ça dans ma boîte aux lettres.

Elle vous tend une microcassette audio.

« Au revoir, camarade. », vous salue-t-elle d'un air un peu triste.

Elle sort. Aussitôt, vous reprenez le magnétophone à microcassette que vous aviez laissé sur le bureau, et y introduisez la cassette. Rien. Vous vérifiez l'appareil : aucune pile. Sans hésiter, vous prenez les piles du poste à transistor posé sur le placard bas, et les

introduisez dans l'appareil. Puis, vous écoutez l'enregistrement qu'a laissé le défunt Golitsin... Poursuivez au **183**.

## 555

« Et qui est-ce que tu cherchais ? »  
Elle semble vraiment vouloir tout savoir sur vous.

Si vous lui racontez toute la vérité, rendez-vous au **887**.  
Si vous préférez arrêter de répondre, rendez-vous au **969**.

## 556

Malheureusement, vous ne trouvez rien d'utile. Pas un outil, pas la moindre fenêtre qui pourrait servir d'issue... Juste une table avec des chaises. Vous passez votre main sur et dessous la table. Vous sentez quelque chose ! Vous retirez un micro espion. Conception soviétique. Ce n'est pas parce que vous n'avez pas encore de plan que Verto devrait pouvoir l'écouter. Vous le jetez à terre, et l'écrasez d'un grand coup de semelle. L'Américain vous regarde faire avec enthousiasme.

« Tu commences à me plaire, toi ! Une idée pour sortir d'ici ? »

Vous jetez un coup d'œil au-dessus de la porte. Il y a toujours ce boîtier en plastique. Vous tendez la main pour soulever le couvercle. C'est une alarme électronique avec plusieurs fils électriques.

« Je me demande ce qui déclenche cette alarme » fait votre compagnon de cellule.  
Qu'allez-vous répondre ?

**190)** Que c'est peut-être relié à l'alarme de la chambre froide de la boucherie. (Allez au

Que c'est peut-être l'alarme de la porte d'entrée de l'appartement. (Allez au **668**)  
Qu'elle sonne quand il oublie de prendre son accent américain bidon. (Allez au **771**)

## 557

« Je ne connais pas ce Hollywood ! Maintenant laisse-moi tranquille ! »

Il ferme la porte. Vous frappez de nouveau. Il hurle :

« Certaines personnes essaient de dormir, tu sais ?

- Je dois trouver ce Hollywood !
- Va voir un psychiatre !
- Ta chance tire à sa fin, camarade !

- Si tu essaies d'être drôle, ça ne me fait pas rire ! Maintenant, laisse-moi tranquille ! »

Ses pas lourds s'éloignent de la porte. Poursuivez au **755**.

## 558

« Excellent, Rukov. Sauf qu'il s'est enfui.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **528**. Sinon, allez au **112**.

## 559

« Un groupe d'hommes d'affaires du secteur privé. Des gens tournés vers l'avenir.

- Oui, nous avons besoin de plus de gens comme ça ! Et il y en aurait ici, ce soir ?

- Ils préfèrent éviter la publicité, Monsieur. »

Si vous lui dites que vous êtes « Acheteur 2 », et que vous voulez voir Hollywood, rendez-vous au **855**.

Si vous jugez qu'il est temps d'interroger quelqu'un d'autre, rendez-vous au **530**.

## 560

Rendez-vous immédiatement au **589**.

## 561

« Pyotr mort ! s'exclame-t-elle sous le choc. Quoi... Comment est-ce arrivé ?

- Je t'en prie, camarade, ne te paie pas ma tête ! »

Elle vous supplie de croire qu'elle ne sait rien du tout au sujet de sa mort. Elle prétend qu'elle ne savait même pas qu'il était mort.

« On a découvert son cadavre qui flottait dans le fleuve de la Volga.

- A-t-il été assassiné, camarade ?

- Qu'est ce qui te fait penser qu'il a été assassiné ? lui demandez-vous d'un air méfiant.

- Si vous et la milice êtes ici... »

Vous ne pensez pas pouvoir lui en tirer plus.

« Tu peux t'en aller, lui annoncez-vous. Mais souviens-toi, camarade, que tu restes une suspecte ! »

Malgré son air effrayé, elle insiste pour demander une dernière chose.

« S'il vous plait, camarade, vous devriez avoir ceci. Pyotr l'a laissé dans ma boîte à lettres. »

Elle vous tend une microcassette audio. Elle était certainement inquiète que si elle partait sans vous l'avoir remise, vous la soupçonniez d'autant plus d'avoir quelque chose à se reprocher.

« Au revoir, camarade. », vous salue-t-elle d'un air soumis.

Elle sort. Vous aimeriez bien savoir ce que contient l'enregistrement du défunt Pyotr Golitsin. Malheureusement, vous ne disposez sur vous d'aucun appareil qui vous permette de lire cette microcassette. Qu'allez-vous faire ?

Si vous sortez dans la rue pour demander au garde si la milice a la clé de la commode, rendez-vous au **977**.

Si vous préférez vous rendre directement au Département P, pour pouvoir faire votre rapport au Major Vovlov à 18 h, rendez-vous au **157**.

## 562

Rendez-vous immédiatement au **941**.

## 563

Vous travaillez la serrure, vite, et en silence... Peu après, vous êtes à l'intérieur de l'appartement. Il fait sombre. La bonne nouvelle, c'est qu'il n'y a aucun comité d'accueil. On ne devrait pas voir la lumière électrique depuis le palier, mais vous pouvez toujours ne pas être seul dans l'appartement. Vous craquez une allumette.

C'est un appartement banal. Un peu vieillot. Rien d'étonnant pour une vieille dame. Le bleu est la couleur dominante : moquette, rideaux à motif, peinture des portes, papier peint. Tout est bleu. Le papier peint, qui est illustré de formes abstraites, a tout de même une petite touche de rouge au centre du motif. La salle est assez meublée. Il y a au fond un placard bas, sur lequel est posé un plateau à café avec vaisselle pour trois personnes. Un divan et un fauteuil de mousse, vieux mais confortables, sont disposés autour d'une table basse sans pied où trônent un vase à fleurs et un téléphone non branché. En coin de pièce, il y a une deuxième petite table, carrée, à quatre pieds, et recouverte d'une jolie nappe rose à rayures. Sur cette table, vous voyez un vase vide, un vase de fleurs composées, et un petit

poste de transistor pour écouter la radio. Sur le mur à votre droite, vous trouvez deux portes, symétriques, qui doivent conduire au reste de l'appartement.

Si vous fouillez la pièce, rendez-vous au **982**.

Si vous prenez la porte de gauche, rendez-vous au **263**.

Si vous prenez la porte de droite, rendez-vous au **986**.

## 564

Vous ne trouvez rien d'intéressant dans la grande armoire en bois. Celui qui a fouillé le bureau a probablement détruit toutes les notes et les dossiers intéressants. Les seules choses que vous trouvez sont une bouteille de vodka entamée, et un verre. Au moins, notre détective privé buvait russe. L'armoire métallique quant à elle est totalement vide.

Vous pouvez si vous le souhaitez emporter le verre de vodka dans vos poches. N'oubliez pas de le noter dans votre inventaire.

Si vous voulez fouiller le placard et la commode, allez au **865**.

Si vous fouillez les tiroirs du bureau, allez au **350**.

## 565

« Officiellement, les « crimes » pour lesquels j'ai été arrêté étaient agitation anti-soviétique et distribution de propagande anti-soviétique... Pour être clair, j'ai remis des bibles à des amis. C'est tout. Que voulez-vous d'autre ? »

Si c'était là son seul crime, quoi que vous puissiez penser de la religion, vous vous rendez compte que l'image de traître et de gangster que vous a peinte Belousov, est quelque peu... exagérée.

Si vous continuez à le traiter comme un gangster en espérant qu'il parlera sous la pression, rendez-vous au **923**.

Si vous lui demandez s'il a remarqué quelque chose de criminel chez ses voisins, rendez-vous au **181**.

## 566

Elle voudrait savoir de quoi il s'agit.

Si vous lui demandez si vous pouvez entrer, rendez-vous au **992**.

Si vous lui dites que vous poursuivez des meurtriers, rendez-vous au **570**.



## 567

Vous ouvrez les deux battants. Elle est presque vide, à part quelques appareils de tournage. Il y a également un appareil photo. Vous le saisissez machinalement. C'est un appareil polaroïde. Un modèle occidental récent avec flash intégré. Il reste encore quatre photos à l'intérieur. Vous le reposez à l'intérieur et fermez l'armoire. Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **110**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **482**).

## 568

Rendez-vous immédiatement au **90**.

## 569

« Si tu cherches un homme, tu es dans le mauvais appartement.

- Non, Klara, il veut dire : dans l'immeuble.

- Oh... »

Les filles disent connaître tout le monde dans l'immeuble. Mais personne qui s'appelle Hollywood, ou qui a ce surnom.

« Ce n'est pas vraiment un nom de toute façon, fait Klara.

- Ça fait... aventurier ! J'aimerais bien connaître quelqu'un qui s'appelle vraiment comme ça ! »

Vous dites que c'est le genre d'individu qui pourrait appartenir à une sorte de mafia. Elles vous conseillent de vous introduire en cachette dans le club.

Si vous leur posez des questions sur leurs voisins, rendez-vous au **201**.

Si vous demandez si elles n'ont rien remarqué d'étrange dans l'immeuble, rendez-vous au **906**.

## 570

« Oh mon dieu ! Entrez-donc ! »  
Vous la suivez.

Vous découvrez un appartement confortable, bien décoré, quoique un peu démodé. Votre hôtesse s'assoit à une grande table, et pose ses mains sur la nappe rose. À côté d'elle, un vieil homme grand et mince, presque chauve, qui porte un beau costume du dimanche, se tient debout, droit comme un i.

« Voici mon mari Rotislav. Slavochka, nous avons un visiteur !  
- Oh ! Bienvenue, jeune homme. Bien, bien.  
- Il est sur la piste de bandits !  
- Parfait ! C'est un pas dans la bonne direction ! Parle moi de ces criminels qui sont parmi nous... »

Si vous dites que vous ne savez rien sur eux, à part leur existence, rendez-vous au **636**.  
Si vous dites que ce sont d'horribles coupe-jarrets sans pitié, rendez-vous au **71**.

## 571

Vous vous retrouvez bientôt du côté des grandes poubelles de l'immeuble. Quelle chance ! En tâchant de faire le moins de bruit possible, vous hissez le cadavre dans une énorme poubelle vide. Quelque part, il semble bien à sa place... Vous refermez le couvercle. À cette heure-ci, on ne devrait pas le découvrir avant au moins demain matin. Beau travail ! Retenez bien ce mot de passe : cercueil 512. À présent, poursuivez au **240**.

## 572

L'armoire ne contient en tout et pour tout qu'un seul objet : une tablette en cuir avec un bloc-notes retenu par un clip en métal. Cela pourrait être important. Si vous décidez de l'emporter, n'oubliez pas de le noter dans votre inventaire.

Vous pensez avoir appris tout ce que vous pouviez de ce bar. Vous redescendez et retournez dans la rue. Poursuivez au **158**.

## 573

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Deux cent soixante trois (allez au **167**) - Quatre cent trente six (allez au **753**) - Quatre cent quarante cinq (allez au **293**) - Cinq cent douze (allez au **874**) - Cinq cent vingt-deux (allez au **452**) - Six cent quarante six (allez au **731**).

## 574

« Tu étais au bar, ou au club, ou quoi ? »

Vous remarquez qu'elle ponctue ses phrases de reniflements. Elle doit avoir un rhume ou un problème au nez. À moins que ce ne soit juste pour se donner un genre. Le chic vulgaire ?

**555.** Si vous dites que vous cherchiez quelqu'un, et que vous avez fini ici, rendez-vous au

Si vous préférez éviter de répondre, rendez-vous au **969**.

## 575

« Ha ! Bien sûr... Verto me tuerait si je faisais ça ! »

**541.** Si vous tentez de la convaincre qu'il finira par la tuer de toute façon, rendez-vous au

Si vous lui proposez de s'évader avec vous, rendez-vous au **683**.

## 576

Ce nom ne leur dit rien. Elle vous conseille encore d'aller demander au responsable.

Vous prenez congé. Poursuivez au **822**.

## 577

« Étrange, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Du coup, vous les interrogez sur ce Yasakev.

« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !

- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

**869.** Si vous dites que vous cherchez un homme appelé « Hollywood », rendez-vous au

Si vous les interrogez sur le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **545**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **759**.

## 578

Jana fronce le sourcil.

« Comment ça tu mènes une enquête ? Mais alors... tu es de la milice, ou quoi ? »

Si vous répondez que vous êtes Maksim Rukov, officier du KGB, et que vous participez à l'enquête officielle, rendez-vous au **55**.

Si vous répondez que vous n'êtes qu'un représentant commercial d'une usine de freins à vélo, appelé Kliment Krouglov, et que vous enquêtez pour des raisons personnelles, rendez-vous au **106**.

## 579

Quel mot de passe avez vous noté ?

AAA (allez au **781**) - AAB (allez au **3**) - ABA (allez au **77**) - ABB (allez au **459**) - BAA (allez au **474**) - BAB (allez au **200**) - BBA (allez au **184**) - BBB (allez au **377**).

## 580

Vous entrez et fermez la porte derrière vous. Vous profitez d'être seul dans l'appartement pour allumer la lumière électrique. La pièce que vous découvrez semble avoir été une sorte de bureau - à en juger par la table de bureau et l'armoire en fer - mais elle a été transformée en studio de cinéma. Un projecteur de qualité se dresse dans un coin, et une caméra vidéo est posée sur le buffet en métal du fond. À côté, on a laissé la deuxième photo polaroïde que Verto a prise de vous dans la cellule. Dans le coin de la pièce, sur une table à tiroir, un magnétoscope est branché à un poste de téléviseur. Sur la table, et dans un carton au sommet de l'armoire métallique, divers appareils électroniques, de son ou

d'éclairage, ont été laissés. Sur le mur, le portrait de Lénine, la carte de l'URSS et quelques autres images réglementaires du genre vous rappellent quelque peu les bureaux du KGB.

Vous jetez un œil de plus près au magnétoscope. Il est conçu pour des cassettes VHS étrangères. La télévision est tout à fait ordinaire, mais vous voyez qu'on y a laissé un dossier avec une couverture plastique. Sur une grosse étiquette, du genre cahier scolaire, on peut lire les mots « Police d'Assurance » écrits à la main. Vous l'ouvrez machinalement. Vous trouvez deux photos en noir et blanc, qui représentent...

Votre main tremble. Ce que vous voyez vous prend par surprise : ce sont vos parents. C'est impossible... Pourtant, c'est bien cela. Sur la première photo, vous pouvez voir votre père, votre mère et votre oncle Vanya monter dans une voiture. La deuxième photo a été coupée en deux, et il en manque la moitié. Néanmoins, on voit clairement la voiture de vos parents qui explose. Vous êtes soudain pris de tournis. Vous vous asseyez au bureau. Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Quel rapport les criminels ont-ils avec vos parents ? Pourquoi ces photos ? Contre toute règle de prudence, mais mu par quelque chose de plus fort, vous glissez les deux photos dans votre poche intérieure. (N'oubliez pas de noter « photos en noir et blanc » dans votre inventaire.) Vous vous ressaisissez. Qu'allez-vous fouiller en premier, maintenant ?

Si vous regardez ce qu'il y a dans l'armoire métallique, rendez-vous au **908**.  
Si vous fouillez le tiroir de la table de télévision, rendez-vous au **749**.

## 581

Rendez-vous immédiatement au **145**.

## 582

Jana dit qu'elles ne vont jamais à ce bar, parce qu'il est plein d'individus louches.  
« C'est si dégueulasse ! », s'exclame Klara. Elle admet y avoir été une fois, et que c'était plein d'ivrognes.

Pour ce qui est du Club du Progrès Enthousiaste, Jana dit qu'elles l'évitent, parce qu'il est « plein d'ivrognes et de maquereaux ». Klara ajoute que toute la nuit, ils sortent en passant par le palier, et frappent à leur porte en riant.

Elles n'ont plus rien à vous apprendre. Vous prenez congé. Poursuivez au **759**.

## 583

« Je vous dirai tout ce que je sais. D'abord, je ne suis pas un assassin ! Je les déteste pour ce qu'ils ont fait ! Vous comprenez ? »

Si vous lui parlez rudement pour le faire parler, rendez-vous au **155**.  
Si vous restez réservé avant d'en savoir plus, rendez-vous au **983**.  
Si vous faites preuve de compassion, rendez-vous au **127**.

## 584

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer d'autant plus à lui. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **164**.

## 585

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **164**.

## 586

Vous vous accoudez au comptoir. Le barman pose sur vous un regard légèrement méfiant. Probablement parce que vous n'êtes pas un habitué.

« Bel endroit ! », le complimentez-vous pour briser la glace.

« Content que tu l'apprécies », répond-il sur un ton ni vraiment chaleureux ni vraiment agressif.

Vous décidez de prendre une consommation pour le mettre dans de meilleures dispositions.

Si vous demandez une bière, allez au **448**.

Si vous demandez une vodka, allez au **172**.

## 587

Rendez-vous immédiatement au **309**.

## 588

La bouteille est encore à moitié pleine. Vous buvez un petit verre. Cela vous détend un peu. Votre regard parcourt le séjour de l'Oncle Vanya. Plusieurs tableaux sont accrochés au mur. Le portrait réglementaire de Vladimir Ilitch Lénine. Une scène de genre montrant d'honnêtes travailleurs soviétiques. Un paysage. À côté de Lénine, une photo encadrée de Vanya et de votre père portant l'uniforme de l'Armée Rouge. Elle est datée de 1979.

Vous vous effondrez dans le divan. Il est vieux, mais il est toujours aussi confortable. Par réflexe, vous ne vous êtes pas assis sur le petit fauteuil bleu. C'était le préféré de Vanya... mais c'était avant qu'il se retrouve cloué dans une chaise roulante.

Votre regard se perd sur le samovar familial, perché sur son luxueux guéridon. Cet ustensile à thé est dans votre famille depuis des générations. Ce détail vous fait penser à vos parents. Vous vous sentez nostalgique...



Si vous voulez prendre un deuxième verre de vodka, rendez-vous au **313**.  
Si vous voulez boire deux ou trois verres de plus pour ne plus penser à vos parents, rendez-vous au **348**.  
Si vous pensez que pour vous changer les idées, il est préférable de vous rendre dans votre chambre, rendez-vous au **354**.  
Si vous jugez temps de vous rendre au Département P pour faire votre rapport, rendez-vous au **798**.

## 589

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Continuez votre aventure au **701**, et n'en parlons plus.

## 590

Le lendemain, jeudi 15 aout, à 8 h du matin, vous êtes au Département P du KGB de Moscou et vous faites votre rapport au Major Vovlov. Vous décrivez les morts dans la chambre froide, votre capture, votre évasion. Vous dites avoir trouvé des cassettes vidéo où étaient enregistrées les horreurs perpétrées par le gang de la rue Kursk, et que vous pensez qu'il s'agit d'un trafic de vidéos snuff. Enfin, vous parlez des documents que vous avez découverts, et dont vous avez apporté des copies. Vous expliquez qu'il s'agit d'un message secret, et que vous pensez l'avoir déchiffré. Il vous écoute en silence. Puis, quand vous avez terminé, il prend la parole :

« Si je comprends bien, Rukov, tu as eu de la chance. Sans aide de l'Américain, tu ne te serais jamais échappé ! Inutile de dire que tu es soupçonné de complot anti-soviétique avec des espions étrangers. Et tu lui as permis de s'échapper, en plus ! Tu es sur une pente dangereuse, camarade. Quelle mauvaise excuse peux-tu donner ? »

Vous dites avoir exploité au maximum toutes les ressources dont vous disposiez. (Allez au **496**).

Vous assurez avoir observé les moindres mouvements de l'espion américain. (Allez au **481**).

Vous prétendez que l'Américain n'était qu'un vulgaire pion qui a servi à votre stratégie. (Allez au **558**).

Vous reconnaissez votre échec, et êtes prêt à en subir les conséquences. (Allez au **788**).

Vous essayez de le convaincre que l'Américain n'a aucune importance. (Allez au **321**).

Vous expliquez que vous étiez dans l'impossibilité de faire autrement car il était armé. (Allez au **136**).

## 591

Vous fourrez le micro espion dans votre poche. Vous prenez également le magnétophone et la microcassette. N'oubliez pas de tout noter dans votre inventaire.

Vous retournez dans la rue Octobre Rouge. Avant de partir, vous remettez la clé du tiroir de Golitsin à l'homme de la milice qui garde la porte du bâtiment.

Il vous reste encore un peu de temps avant 18 h. Vous pouvez retourner chez vous pour vous reposer et passer un peu de temps avec votre Oncle Vanya. Dans ce cas, rendez-vous au **649**.

Si vous préférez vous rendre directement au Département P, pour vous assurer d'être à l'heure, rendez-vous au **63**.

## 592

Vous insistez un peu. Une voix râle :

« D'accord ! Je viens ! »

La porte s'ouvre. Un grand type mince aux cheveux noirs, mains dans les poches, arrive sur le palier.

« J'écoute ! »

Si vous lui demandez si « Lefortovo » lui dit quelque chose, rendez-vous au **241**.

Si vous lui dites que vous êtes membre du « Comité Vaincre le Crime » et que voulez entrer, rendez-vous au **78**.

Si vous lui dites que vous êtes détective privé et que vous voulez lui poser des questions, rendez-vous au **265**.

## 593

Elle s'énerve de votre inaction.

« Arrête de me faire perdre mon temps, espèce d'idiot. Dis moi seulement où est ma coke ! »

Si vous continuez à ne rien faire, rendez-vous au **372**.

Si vous prétendez proposer à Rita de l'emmener là où est la drogue, rendez-vous au **381**.

Si vous lui dites que la drogue est cachée dans le canapé, rendez-vous au **882**.

Si vous prétendez avoir caché la drogue dans le bureau derrière le bar, rendez-vous au **325**.

Si vous essayez de la persuader de lâcher le pistolet, rendez-vous au **476**.

Si vous essayez de la persuader de vous donner le pistolet, rendez-vous au **52**.  
Si vous profitez de ses réflexes de droguée en manque pour vous ruer sur elle, rendez-vous au **60**.  
Si vous tentez de fuir, rendez-vous au **752**.

## 594

Vous vous dressez et lui demandez de la laisser tranquille. Paniquée, elle se jette sur la porte de sortie, et tambourine des deux poings.

« Verto ! Verto ! Il va me tuer ! »

Oleg lui ouvre et referme derrière elle. Vous vous retrouvez seul avec l'Américain. Il fixe la porte des yeux, avec un sourire en coin.

« Bien ! Ça nous a débarrassés d'elle. »

Il vous reluque de haut en bas, et vous le dévisagez en retour. Il est blond aux yeux bleus, et frisé. Il a de petites oreilles fines et décollées. Son nez est droit et aquilin. Il a une solide mâchoire et un solide menton. Il pourrait passer pour un slave du nord ou un scandinave, s'il n'avait pas un accent aussi prononcé. Sa stature est assez moyenne et passe-partout, mais vous devinez la musculature d'un homme qui fait très attention à sa condition physique - comme un sportif ou un militaire. Son léger sourire malgré la situation peu encourageante dans laquelle vous vous trouvez, et son regard ferme et vigilant, ont un effet étrange sur vous... C'est comme si vous retrouviez un ancien collègue. Il a quelque chose de sympathique, et en même temps, vous vous doutez qu'il ne doit pas être inoffensif. De son côté, il a l'air d'hésiter à vous faire confiance. Cependant, il est le premier de vous deux à interrompre votre jaugeage respectif en vous adressant la parole :

« Je me demande si toi aussi, tu es un mouchard placé là pour me faire parler...

- Américain, hein ? Qu'est-ce que tu fais ici ? »

Il fait un grand sourire de toutes ses dents.

« Une longue histoire, mon ami. Une longue histoire ! Et toi ? »

Vous souriez à votre tour.

« Une longue histoire... »

Il acquiesce d'un air entendu...

« C'est quoi ton nom ? lui demandez-vous.

- Mon nom ? Mickey Duck, fils de Donald Mouse, bien sûr ! Et le tien ?

- Joseph Staline. »

Il a un accès de rire nerveux. Puis il fait un signe de tête vers la porte.

« Jolie petite vipère, hein ?

- Tu la connais ?

- Bien sûr ! Rita n'est qu'une gamine, nourrie à la cocaïne que Verto lui donne. »

Poursuivez au **898**.

## 595

Vous travaillez la serrure, vite, et en silence... Peu après, vous êtes à l'intérieur de l'appartement. Il fait sombre. La bonne nouvelle, c'est qu'il n'y a aucun comité d'accueil. On ne devrait pas voir la lumière électrique depuis le palier, mais vous pouvez toujours ne pas être seul dans l'appartement. Vous craquez une allumette.

C'est un appartement banal. Un peu vieillot. Rien d'étonnant pour une vieille dame. Le bleu est la couleur dominante : moquette, rideaux à motif, peinture des portes, papier peint. Tout est bleu. Le papier peint, qui est illustré de formes abstraites, a tout de même une petite touche de rouge au centre du motif. La salle est assez meublée. Il y a au fond un placard bas, sur lequel est posé un plateau à café avec vaisselle pour trois personnes. Un divan et un fauteuil de mousse, vieux mais confortables, sont disposés autour d'une table basse sans pied où trônent un vase à fleurs et un téléphone non branché. En coin de pièce, il y a une deuxième petite table, carrée, à quatre pieds, et recouverte d'une jolie nappe rose à rayures. Sur cette table, vous voyez un vase vide, un vase de fleurs composées, et un petit poste de transistor pour écouter la radio. Sur le mur à votre droite, vous trouvez deux portes, symétriques, qui doivent conduire au reste de l'appartement.

Si vous fouillez la pièce, rendez-vous au **856**.

Si vous prenez la porte de gauche, rendez-vous au **884**.

Si vous prenez la porte de droite, rendez-vous au **643**.

## 596

« La politique ? Oh, eh bien, ce n'est pas très intéressant ! Vous ne pouvez pas m'interroger sur autre chose ? »

C'est raté. Mais il vaut mieux profiter de ce qu'elle soit assez crédule pour penser qu'un sondeur peut changer de sujet d'étude sur un coup de tête...

Si vous acceptez de l'interroger sur le sexe opposé, rendez-vous au **672**.

Si vous acceptez de l'interroger sur le crime, rendez-vous au **691**.

## 597

Soudain, la porte s'ouvre, et un homme blond est poussé à l'intérieur. On referme derrière lui. Sa veste et son pantalon sont en jean, et il porte une chemise jaune. Il a les mains dans le dos, comme si elles étaient attachées. Il se met à parler avec un fort accent américain :

« Eh bien ! Si ce n'est pas Rita ! La petite amie de Verto qui a survécu le plus longtemps, si mes informations sont correctes. Quant à toi... inconnu au bataillon. Alors, dis-moi, qu'est-ce qu'on fait ? On lui brise la nuque à cette petite garce ? »

Cette fille serait donc une taupe mise par Verto... Mais est-il vraiment sérieux quand il propose de tuer, là maintenant, une fille sans défense, de sang froid ? Il cherche sans doute juste à lui faire peur.

« La tuer, pour quoi faire ?

- Oh, elle le mérite. Et puis, elle doit coûter trop cher en cocaïne à Verto. »

Si vous décidez d'entrer dans le jeu de l'Américain, et vous réjouir ouvertement de sa « bonne idée », rendez-vous au **338**.

Si vous voulez prendre la défense de la jeune fille, rendez-vous au **121**.

## 598

« M'évader ! T'es abruti, j'ai besoin de lui. De Verto. Et il est fou de moi. »

Si vous dites qu'il ne l'est plus, rendez-vous au **506**.

Si vous expliquez que le problème, c'est qu'il en a assez de sa dépendance à la cocaïne, rendez-vous au **540**.

## 599

« Oui, notamment quand il s'est enfui.

En dépit de ta témérité irréfléchie, tu n'as rien trouvé qui indique la nature des activités de ces gangsters. Un tel échec est inexcusable, Rukov ! Tu seras bientôt transféré sur un iceberg inhospitalier où les maladroits ne peuvent faire aucun mal. Maintenant, sors ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié votre mission : fouiller l'appartement de Verto « Hollywood » et en apprendre les plus possible.

## 600

Vous ouvrez le tiroir. Il contient plusieurs vidéocassettes. Probablement les productions de ce studio amateur. Elles sont toutes étiquetées. Mais aucun titre n'a été marqué, seulement des dates, qui couvrent l'année passée avec une certaine régularité. On peut dire qu'ils sont productifs ! Vous n'avez pas le temps de tout regarder avant de filer, bien sûr, mais vous devez pouvoir regarder les premières minutes pour voir de quel genre de film il s'agit. Vous prenez une cassette au hasard et l'introduisez dans le magnétoscope. Vous allumez le téléviseur, réduisez le son et appuyez sur le bouton lecture. Au bout de quelques secondes, une étrange scène apparaît...

Une jeune femme séduisante est assise nue et terrifiée sur une chaise. Ses mains semblent attachées derrière son dos et sa bouche est couverte d'une bande de sparadrap. Deux hommes en uniforme de KGB s'approchent. Ils la violent en la traitant de traître et de « catin à prêtre ». Quand ils ont fini, ils allument des cigarettes et appliquent les bouts incandescents sur ses seins... L'horreur continue avec des mauvais traitements du même genre jusqu'à ce que, finalement, l'un des gardes sorte un couteau à cran d'arrêt qu'il montre à la caméra, et ouvre avec démonstration. Pendant que son collègue tire la tête de la fille en arrière, il lui plonge la lame dans un côté du cou et l'égorge lentement. Elle se tord de douleur et le sang jaillit de la blessure grande ouverte. Peu de temps après, elle a une dernière convulsion, puis son corps devient flasque. Le garde la laisse tomber comme une masse sur le sol, qui est recouvert d'une bâche de plastique transparent éclaboussée de sang. Les deux gardes se tournent vers la caméra et sourient. Vous les reconnaissez. Vous les avez vus au club. Vous rangez la cassette. Vous hésitez entre tout laisser en l'état pour ne pas trahir votre passage, et voler une ou deux cassettes en guise de preuve à charge.

Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste, et qui étaient les gardes du KGB dans la vidéo ! Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **972**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **584**).

## 601

Une fois dans le grand hall du département, vous ne patientez qu'une minute avant que le garde de service ne vous fasse signe : comme vous l'a dit Vovlov, vous êtes attendu immédiatement.

« Par ici, Camarade Capitaine. »

Vous entrez dans le bureau du Colonel Galushkin. Il est seul, cette fois. En entrant, vous êtes tout de suite pris par son aura de charisme et de bonhomie ! Il a beau être votre supérieur, vous ne pouvez vous empêcher de le trouver chaleureux. Ses cris de joie et d'éloges ne peuvent que contribuer à cette impression.

« Mon cher Rukov ! Excellent travail ! » vous félicite-t-il après avoir passer en revue les pièces que vous avez rapportées. « Ton père serait fier. Les photos concernant tes parents sont une surprise. Espérons que l'avenir éclaircira davantage cette affaire. Ton travail jusqu'ici a été d'un haut niveau mon garçon. J'ai donc décidé que ce sera toi qui poursuivra l'enquête. Nos informations se résument à très peu de choses, malheureusement. J'aimerais savoir ce que tu comptes faire. »

Si vous voulez retrouver la trace du revendeur de cocaïne, rendez-vous au **702**.  
Si vous voulez mettre le boucher Sytenko sous surveillance, rendez-vous au **97**.  
Si vous voulez mettre la main sur ce « Roméo » du gang de la rue Kursk, rendez-vous au **131**.

Si vous voulez retourner dans l'appartement de Verto, rendez-vous au **706**.

Si vous devez aller à Leningrad, rendez-vous au **710**.

Si vous devez aller à Vladivostok, rendez-vous au **489**.

Si vous devez aller à Kiev, rendez-vous au **633**.

Si vous devez aller à Tcheliabinsk, rendez-vous au **901**.

## 602

Vous plongez les mains dans les poches pour les retourner... Grave erreur. Vous êtes sans défense quand les deux brutes vous sautent dessus pour vous plaquer au sol. Quel manque total d'éducation... Vous auriez pu avoir ces vauriens facilement : ils ne sont pas de taille au combat à mains nues contre votre entraînement de Spetsnaz. Malheureusement, l'un des deux vous poignarde par surprise dans le flanc. Pendant que vous vous crispez sur votre blessure, ils se sauvent avec le contenu de vos poches. Par chance, un passant finit par appeler une ambulance. Vous serez rétabli dans quelques semaines, et vous pourrez entrer dans vos nouvelles fonctions ! En effet, cet échec va vous valoir une mutation de cinq ans sur une petite île située quelque part dans le cercle polaire. Brrr !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas compris le piège que ces deux truands vous tendaient.

## 603

« Peut-être. »

Il essaie à tel point d'être évasif que c'en est pénible, mais vous avez le sentiment qu'il est déjà allé au club et sait où il se trouve. Vous lui demandez de vous aider à y aller. C'est un club réservé aux membres, mais peut-être peut-il vous recommander ? Mais il refuse : il ne vous connaît pas. C'est une impasse. Roméo ne vous sera pas plus utile là-dessus.

Vous prenez congé et allez vous adresser au barman. Allez au **586**.

Vous mettez fin à la conversation et retournez dans la salle. Allez au **301**.

## 604

Vous avez beau réfléchir à toute sorte de techniques de cryptographie pour déchiffrer des codes, elles ne vous serviront pas à grand chose tant que vous n'avez rien à lire. Il y a bien sûr l'encre invisible, qui peut être révélée à la chaleur, avec des cristaux de soude, ou par du révélateur photo.

Soudain, Verto se dresse devant vous. Fou de rage, il vous saute dessus. En dépit de vos efforts héroïques, il se bat comme un forcené et vous tombez bientôt inconscient sous la violence de ses coups ! L'histoire se termine peu après, et d'une façon très désagréable.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez pris trop de temps.

## 605

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un.

D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.

- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »

Sur les Belousov, de l'appartement 5 :

« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.

- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »

Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :

« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.

- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »

Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.



« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande...

- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »

Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.

« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.

- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Il vous manque des informations sur les appartements 2 et 4...

Si vous leur demandez s'il n'y a personne d'étrange dans l'immeuble, rendez-vous au

**577.**

Si vous dites que vous cherchez un homme appelé « Hollywood », rendez-vous au

**869.**

Si vous prenez congé, rendez-vous au **759.**

## 606

Avez-vous déjà visité l'immeuble d'appartements ?

Si oui, allez au **796.** Sinon, allez au **730.**

## 607

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un.

D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.  
- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »  
Sur les Belousov, de l'appartement 5 :  
« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.  
- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »  
Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :  
« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.  
- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »  
Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.  
« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande...  
- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »  
Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.  
« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.  
- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Enfin, vous demandez qu'elles vous parlent du « voisin étrange » de l'appartement 2.  
« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !  
- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

Il vous manque des informations sur l'appartement 4...  
Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **582**.  
Si vous prenez congé, rendez-vous au **759**.

## 608

Vous soulevez le lourd verrou de la devanture, et débloquez la porte d'entrée principale. Vous sortez dans la rue Kursk. Il est maintenant temps de retourner au « Complexe du Brillant Avenir » et de monter à l'appartement 6. Poursuivez au **231**.

## 609

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :  
« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !  
- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer d'autant plus à lui. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **346**.

## 610

« Pas mal. Mais ta réponse suppose un fatalisme superstitieux.

En dépit de ta témérité irréfléchie, tu n'as rien trouvé qui indique la nature des activités de ces gangsters. Un tel échec est inexcusable, Rukov ! Tu seras bientôt transféré

sur un iceberg inhospitalier où les maladroits ne peuvent faire aucun mal. Maintenant, sors ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié votre mission : fouiller l'appartement de Verto « Hollywood » et en apprendre les plus possible.

## 611

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **346**.

## 612

Si vous frappez à la porte des Belousov (appartement 5), rendez-vous au **592**.  
Si vous préférez le garder pour plus tard, rendez-vous au **985**.

## 613

« Je suis trop vieille pour quoi que ce soit ! Bonne nuit ! »  
Elle retourne dans son appartement et vous ferme la porte au nez. Il va falloir retourner sur vos pas. Vous décidez de frapper à l'appartement 5. Poursuivez au **592**.

## 614

Elle s'énerve.  
« Arrête de me faire perdre mon temps, espèce d'idiot. Dis moi seulement où est ma coke ! »

Si vous attendez de voir ce que Rita va faire, rendez-vous au **372**.  
Si vous lui dites que la drogue est cachée dans le canapé, rendez-vous au **882**.  
Si vous prétendez avoir caché la drogue dans le bureau derrière le bar, rendez-vous au **325**.  
Si vous avouez avoir jeté la drogue dans les toilettes, rendez-vous au **642**.

Si vous tentez de fuir, rendez-vous au **752**.  
Si vous profitez de ses réflexes de droguée en manque pour vous ruer sur elle, rendez-vous au **60**.

## 615

Vous travaillez la serrure, vite, et en silence... Peu après, vous êtes à l'intérieur de l'appartement. Il fait sombre. La bonne nouvelle, c'est qu'il n'y a aucun comité d'accueil. On ne devrait pas voir la lumière électrique depuis le palier, mais vous pouvez toujours ne pas être seul dans l'appartement. Vous craquez une allumette.

C'est un appartement banal. Un peu vieillot. Rien d'étonnant pour une vieille dame. Le bleu est la couleur dominante : moquette, rideaux à motif, peinture des portes, papier

peint. Tout est bleu. Le papier peint, qui est illustré de formes abstraites, a tout de même une petite touche de rouge au centre du motif. La salle est assez meublée. Il y a au fond un placard bas, sur lequel est posé un plateau à café avec vaisselle pour trois personnes. Un divan et un fauteuil de mousse, vieux mais confortables, sont disposés autour d'une table basse sans pied où trônent un vase à fleurs et un téléphone non branché. En coin de pièce, il y a une deuxième petite table, carrée, à quatre pieds, et recouverte d'une jolie nappe rose à rayures. Sur cette table, vous voyez un vase vide, un vase de fleurs composées, et un petit poste de transistor pour écouter la radio. Sur le mur à votre droite, vous trouvez deux portes, symétriques, qui doivent conduire au reste de l'appartement.

Si vous fouillez la pièce, rendez-vous au **928**.

Si vous prenez la porte de gauche, rendez-vous au **140**.

Si vous prenez la porte de droite, rendez-vous au **758**.

## 616

Rendez-vous immédiatement au **111**.

## 617

Rendez-vous immédiatement au **205**.

## 618

Vous lui demandez ce qu'il fait ici, dans ce bar. Il dit qu'il vient pour passer le temps, et vous retourne la question. Vous dites un peu la même chose. Vous demandez alors quel genre de travail il fait, et sa réponse est vague.

« Oh ! Je fais différentes choses. Et toi ? »

Vous respectez la couverture qu'on vous a donné au Département P, et prétendez travailler dans une usine de freins à vélo. C'est ce qu'il y a écrit sur vos faux papiers.

Vous lui demandez son nom. Il s'appelle Vladimir Borisovitch - comme vous l'aviez deviné, Roméo doit être un surnom. À son tour, il vous demande comment vous vous appelez.

Vous répondez « Kliment Alexandrovitch », conformément aux faux papiers que vous avez reçus. Allez au **66**.

Vous dites que vous êtes « Acheteur 2 ». Allez au **287**.

## 619

« Tes ordres exigeaient la réussite, Rukov !

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **1011**. Sinon, allez au **519**.

## 620

« Insolite, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle Hollywood. (Allez au **342**.)

Vous leur posez des questions sur leurs voisins. (Allez au **27**.)

## 621

« Mais non, il s'en fiche pas mal. Et de toute façon, c'est pas ton problème. »

Si vous lui jurez que vous pouvez lui procurer toute la cocaïne dont elle aura besoin, rendez-vous au **803**.

Si vous lui proposez de l'emmener loin de Verto, rendez-vous au **550**.

## 622

« Étrange, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Si vous dites que vous menez une enquête sur un groupe criminel du quartier, rendez-vous au **626**.

Si vous leur posez des questions sur leurs voisins, rendez-vous au **389**.

## 623

Vous ne pouvez pas vous permettre de juste cacher le sac de cocaïne derrière la cuvette des toilettes. Quelqu'un pourrait le récupérer. Soit vous prenez le risque de le garder sur vous, soit il faut vous résoudre à le détruire.

Si vous le gardez sur vous, rendez-vous au **595**.

Si vous le faites disparaître dans les toilettes du palier, rendez-vous au **669**.

## 624

Rendez-vous immédiatement au **552**.

## 625

Une fois dans le grand hall du département, vous ne patientez qu'une minute avant que le garde de service ne vous fasse signe : comme vous l'a dit Vovlov, vous êtes attendu immédiatement.

« Par ici, Camarade Capitaine. »

Vous entrez dans le bureau du Colonel Galushkin. Il est seul, cette fois. En entrant, vous êtes tout de suite pris par son aura de charisme et de bonhomie ! Il a beau être votre supérieur, vous ne pouvez vous empêcher de le trouver chaleureux. Ses cris de joie et d'éloges ne peuvent que contribuer à cette impression.

« Mon cher Rukov ! Excellent travail ! » vous félicite-t-il après avoir passé en revue les pièces que vous avez rapportées. « Ton père serait fier de toi ! Les photos concernant tes parents sont une surprise. Espérons que l'avenir éclaircira davantage cette affaire.

Malheureusement, mon garçon, nous n'avons aucune preuve matérielle qui nous indiquerait ce que ces gangsters comptaient faire ensuite. L'enquête tombe à l'eau... Cependant, ne t'inquiète pas ; tu as fait de ton mieux. Belov est muté, donc tu le remplaceras. La paperasserie, c'est probablement là où tu es le meilleur ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez trop pris à la lettre l'une des consignes de base des fouilles discrètes : toujours laisser tout dans l'état où on l'a trouvé. Obtenir des preuves matérielles est aussi un des buts d'une investigation criminelle !



## 626

Jana fronce le sourcil.

« Comment ça tu mènes une enquête ? Mais alors... tu es de la milice, ou quoi ? »

Si vous répondez que vous êtes Maksim Rukov, officier du KGB, et que vous participez à l'enquête officielle, rendez-vous au **55**.

Si vous répondez que vous n'êtes qu'un représentant commercial d'une usine de freins à vélo, appelé Kliment Krouglov, et que vous enquêtez pour des raisons personnelles, rendez-vous au **475**.

## 627

Vous commencez à traîner Verto. Soudain, il se réveille. Fou de rage, il vous saute dessus. En dépit de vos efforts héroïques, il se bat comme un forcené et vous tombez bientôt inconscient sous la violence de ses coups ! L'histoire se termine peu après, et d'une façon très désagréable.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez manqué de prudence.

## 628

Avez-vous noté l'un de ses mots de passe ?

Bière (allez au **883**) - Cercueil (allez au **637**) - Linceul (allez au **114**) - Suaire (allez au **954**) - Tombe (allez au **921**) - Tombeau (allez au **773**)

Aucun de cette liste (allez au **511**).

## 629

« Pourri de communiste, râle-t-il.

- Et sinon, qu'est-ce que vous pouvez me dire sur les autres membres ?

- Je sais que certains sont dans le même genre de commerce que moi, mais qui ils sont, je l'ignore. J'aimerais bien le savoir. J'ai besoin de bailleurs de fonds pour développer mes affaires. Les communistes ne comprennent pas ça.

- Versé dans l'industrie du film, hein ? Et alors, ça marche comment dans le secteur ?

- L'investissement, voilà de quoi on a besoin. Si je pouvais trouver des gens prêts à donner des fonds ! L'Ouest est submergé de films que le public russe paierait pour voir. Avec plus d'argent, je pourrais importer des milliers d'excellents produits, ouvrir un magasin gigantesque. Le progrès est trop lent ! Des communistes partout !

- Mais c'est quoi votre travail, exactement...
- J'achète et vends quand je peux. À mort les bureaucrates communistes !
- Homme d'affaires, hein ? »

Pas de réponse. Vous orientez la conversation sur la montée actuelle du crime.

« Le crime, c'est juste un mot ! Ce qui est légal aujourd'hui, ne le sera pas demain, et vice versa. Un film illégal serait légal aujourd'hui si ces politiciens s'activaient au lieu de parler. Regardez Gorbatchev qui tourne en rond, essaie de garder les choses en place alors qu'il devrait ouvrir le pays au progrès capitaliste ! »

Apparemment, vous avez trouvé le seul véritable enthousiaste du progrès du Club du Progrès Enthousiaste.

« C'est tout de même malheureux, reprend-il. Ici, il faut que les affaires soient illégales si vous voulez pouvoir gagner de l'argent et saisir des occasions. La bureaucratie nous étouffe mortellement ! »

Malgré son énergie, sa foi, et sa révolte qui font... plaisir à voir, il vous semble que vous n'obtiendrez plus rien d'intéressant de lui. Quand vous avez fini de l'écouter parler de ses projets, vous prenez congé et retournez vers la salle du comptoir. À ce moment, le punk de caricature se lève et va aux toilettes. Quelques instants plus tard, il sort, l'air très satisfait de lui. Puis, il quitte le club pour disparaître dans les années 70. Un détail ne vous a pas échappé : il n'a pas tiré la chasse. Vous êtes certain que vous l'auriez entendue de là où vous êtes. Bien sûr, ce pourrait juste être un malpropre. De toute façon, vous sentez justement une envie pressante. Vous vous rendez, à votre tour, aux toilettes. Poursuivez au **939**.

## 630

Rendez-vous immédiatement au **374**.

## 631

Elle reste silencieuse une minute. Avez-vous perdu son attention ? Non... d'une voix énervée, elle finit par vous répondre :

« Prouve-le.

- C'est facile. Je l'ai trouvée dans la poubelle des toilettes du club.

- Alors ? Où est elle ! Dis moi ! »

Si vous avouez que vous l'avez jetée dans les toilettes avant de tirer la chasse, rendez-vous au **523**.

Si vous exigez qu'elle ouvre la porte avant de lui donner une réponse, rendez-vous au **484**.

Si vous proposez de lui montrer à condition qu'elle ouvre la porte, rendez-vous au **910**.

## 632

« Étrange, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Du coup, vous les interrogez sur ce Yasakev.

« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !

- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

Vous leur demandez si elles n'ont pas des « secrets plus sombres » sur leurs voisins, parce que vous menez une enquête sur un groupe criminel qui occupe l'immeuble. Allez au **491**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **362**.

## 633

Le Colonel Galushkin a l'air déçu. Il interrompt votre explication hasardeuse comme quoi les indices vous poussent à croire, on ne sait trop pour quelle raison, que la suite des opérations du gang se tiendra à Kiev.

« Tu te raccroches à n'importe quoi, Rukov ! Tout ça c'est du vent ! Rien n'autorise une telle conclusion... Je suis étonné, Rukov ! Je n'étais pas disposé à croire le jugement que le Camarade Major Vovlov avait porté sur toi. Je me rends compte maintenant qu'il avait raison. Il est clair que tu n'as hérité en rien du magnifique talent de ton père. Naturellement, il ne peut y avoir d'avenir pour toi au département P. Je m'assurerai de ton transfert dans tes fonctions de simple garde sur la frontière sino-soviétique. Tu pourras peut-être ainsi servir la société de façon positive ! »

Votre aventure s'arrête ici. Vous n'avez visiblement rien compris au message codé... pourquoi avoir prétendu le contraire ? Dommage pour vous, il vous aurait donné des informations essentielles pour conduire l'enquête... et le KGB ne semble pas pratiquer le partage de l'information. Sérieusement, pourquoi Kiev ? Vous aviez juste envie de voir la ville ? Cette réponse sort tellement de nulle part qu'elle a failli ne pas se retrouver dans cette aventure - c'est uniquement par respect pour l'œuvre originale qu'elle a été conservée.

## 634

Rendez-vous immédiatement au **40**.

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer d'autant plus à lui. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **164**.

## 636

Il vous demande si la milice ne serait pas mieux placée pour s'occuper de cette affaire. Vous lui dites que, malheureusement, vous êtes seul. La milice n'a aucune piste, aucune preuve.

« Eh bien, si nous pouvons t'être utiles... »

Si vous l'interrogez lui, rendez-vous au **108**.

Si vous l'interrogez elle, rendez-vous au **952**.

## 637

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Deux cent soixante trois (allez au **167**) - Quatre cent trente six (allez au **753**) - Quatre cent quarante cinq (allez au **293**) - Cinq cent douze (allez au **792**) - Cinq cent vingt-deux (allez au **452**) - Six cent quarante six (allez au **731**).

## 638

« Je ne peux pas vous aider, répond-il sèchement. Bonne nuit. »

Il rentre dans l'appartement. Il risque de ne plus vouloir vous ouvrir. Vous montez à l'étage. Poursuivez au **612**.

## 639

« Tu es sourd autant que stupide ? Roméo ! Gerka ! Venez par ici ! »

Le dandy et le fumeur blond entrent dans la pièce. Ils ont l'air prêts à en découdre...

Si vous tentez de filer, allez au **478**.

Si vous attaquez, allez au **971**.

Si vous attendez qu'ils fassent le premier mouvement, allez au **934**.

## 640

« Comment tu feras ? Où tu la trouveras ? »

Si vous lui dites que vous savez où est la cocaïne qui a disparu, rendez-vous au **807**.

Si vous proposez de faire parler Verto, rendez-vous au **248**.  
Si vous prétendez que vous connaissez des gens qui vous fourniront, rendez-vous au **143**.

## 641

Rendez-vous immédiatement au **941**.

## 642

Avec un cri de rage, Rita vide son revolver dans votre direction. Plusieurs balles vous transpercent. Vous tombez au sol, vous vidant de votre sang...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas été plus rusé.

## 643

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Personne de l'autre côté. Vous entrez et fermez la porte derrière vous. Vous prenez une nouvelle allumette. La pièce que vous découvrez semble avoir été une sorte de bureau - à en juger par la table de bureau et l'armoire en fer - mais elle a été transformée en studio de cinéma. Un projecteur de qualité se dresse dans un coin, et une caméra vidéo est posée sur le buffet en métal du fond. En coin, sur une table à tiroir, un magnétoscope est branché à un poste de téléviseur. Sur la table, et dans un carton au sommet de l'armoire métallique, divers appareils électroniques, de son ou d'éclairage, ont été laissés. Sur le mur, le portrait de Lénine, la carte de l'URSS et quelques autres images réglementaires du genre vous rappellent quelque peu les bureaux du KGB.

Vous jetez un œil de plus près au magnétoscope. Il est conçu pour des cassettes VHS étrangères. La télévision est tout à fait ordinaire, mais vous voyez qu'on y a laissé un dossier avec une couverture plastique. Sur une grosse étiquette, du genre cahier scolaire, on peut lire les mots « Police d'Assurance » écrits à la main. Vous l'ouvrez machinalement. Vous trouvez deux photos en noir et blanc, qui représentent...

Votre main tremble. Ce que vous voyez vous prend par surprise : ce sont vos parents. C'est impossible... Pourtant, c'est bien cela. Sur la première photo, vous pouvez voir votre père, votre mère et votre oncle Vanya monter dans une voiture. La deuxième photo a été coupée en deux, et il en manque la moitié. Néanmoins, on voit clairement la voiture de vos parents qui explose. Vous êtes soudain pris de tournis. Vous vous asseyez au bureau. Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Quel rapport les criminels ont-ils avec vos parents ? Pourquoi ces photos ? Contre toute règle de prudence, mais mu par quelque chose de plus

fort, vous glissez les deux photos dans votre poche intérieure. (N'oubliez pas de noter « photos en noir et blanc » dans votre inventaire.) Vous vous ressaisissez. Qu'allez-vous fouiller maintenant ?

Si vous regardez ce qu'il y a dans l'armoire métallique, rendez-vous au **775**.  
Si vous fouillez le tiroir de la table de télévision, rendez-vous au **979**.

## 644

« Tu peux t'en aller, lui annoncez-vous. Mais souviens-toi, camarade, que tu restes une suspecte ! »

Elle reste un moment interdite. Puis, elle vous tend une microcassette audio, sans aucune explication.

« Au revoir, camarade. », conclut-elle d'une voix glaciale.

D'un air de mépris absolu, elle sort. Vous vous demandez bien ce qu'il peut avoir sur cette cassette. Malheureusement, vous ne disposez sur vous d'aucun appareil qui vous permette de lire cette microcassette. Qu'allez-vous faire ?

Si vous sortez dans la rue pour demander au garde si la milice a la clé de la commode, rendez-vous au **977**.

Si vous préférez vous rendre directement au Département P, pour pouvoir faire votre rapport au Major Vovlov à 18 h, rendez-vous au **157**.

## 645

« Tu étais au bar, ou au club, ou quoi ? »

Vous remarquez qu'elle ponctue ses phrases de reniflements. Elle doit avoir un rhume ou un problème au nez. À moins que ce ne soit juste pour se donner un genre. Le chic vulgaire ?

Si vous dites que vous cherchiez quelqu'un, et que vous avez fini ici, rendez-vous au **282**.

Si vous préférez éviter de répondre, rendez-vous au **670**.

## 646

Avant d'être pris la première fois, vous aviez eu le temps de fouiller ce séjour et de trouver le studio. Vous commencez par fouiller Rita, mais elle n'a rien sur elle. Vous avez déjà fouillé la commode... Mais vous avez besoin de chercher où on a mis toutes vos affaires. Vous jetez donc rapidement un deuxième coup d'œil. Deux des placards n'ont pas

changé, mais dans le dernier, vous retrouvez effectivement tout ce qu'on vous a confisqué, y compris les rossignols et les photos en noir et blanc de l'attentat qui a tué vos parents. (Vous retrouvez tout votre inventaire, et pouvez effacer les parenthèses).

Vous découvrez également un objet qui n'est pas à vous : un passeport américain avec la photo de votre compagnon d'infortune. Il était donc bien vraiment américain... Le nom présenté est « Nathaniel Greenberg ». Il a 35 ans et sa profession est journaliste. Mais bien sûr... Journaliste... Il vous a clairement donné l'impression de quelqu'un d'entraîné. Votre petit doigt vous dit qu'il s'agit probablement d'un agent secret, lui aussi.

Dans les tiroirs, les photos des soldats soviétiques, et le mystérieux papier blanc, sont toujours là. Si vous décidez de les emporter, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire. Sinon, vous les remettez à leur place exacte.

Il est inutile d'aller fouiller la cellule. Vous retournez donc fouiller le studio. Poursuivez au **709**.

## 647

« Parlez-moi d'Hollywood !

- Je ne sais pas de quoi vous parlez...
- Qu'est ce que vous savez d'Acheteur 2 ?
- Qui ?
- Vous ne connaissez pas Golitsin ?
- Euh, non. »

Cette ligne d'interrogation ne semble aller nul part. Ou peut-être que ces meurtres sanglants n'ont rien à voir avec votre enquête finalement ? Mieux vaut reprendre depuis le début...

« Commencez à parler, Sytenko ! Ma patience a des limites ! Qu'est-ce que vous savez ? Expliquez-moi ces cadavres dans votre chambre froide.

- Je vous dirai tout ce que je sais. D'abord, je ne suis pas un assassin ! Je les déteste pour ce qu'ils ont fait ! Vous comprenez ? »

Si vous lui parlez rudement pour le faire parler, rendez-vous au **155**.

Si vous restez réservé avant d'en savoir plus, rendez-vous au **983**.

Si vous faites preuve de compassion, rendez-vous au **127**.

## 648

Vous traînez Rita dans la cellule. Verto ne la verra pas en entrant. Vous revenez dans le séjour.

Si vous attendez Verto, rendez-vous au **698**.

Si vous vous cachez, rendez-vous au **537**.



Vous arrivez dans le bel appartement de Moscou de votre oncle Vanya Rukov. C'est aussi chez vous : vous avez emménagé avec lui il y a quelques jours, suite à votre transfert au KGB qui vous a fait retourner à la capitale. Vanya a bien voulu vous laisser occuper la moitié de l'appartement. Vous avez ainsi retrouvé votre chambre de jeune homme... Après la mort de vos parents, vous avez vécu avec votre oncle handicapé, jusqu'à ce que vous soyez en âge de partir faire des études à l'université de Razyan.

Votre oncle est dans une chaise roulante depuis l'attentat à la bombe qui a coûté la vie de vos deux parents, au Tadjikistan. Vanya a toujours été quelqu'un d'assez rigoureux, discipliné... un vrai militaire. Lui et votre père vous ont certainement inspiré votre carrière de Spetsnaz. Mais Vanya avait aussi, dans votre jeunesse, un côté un peu malin qui n'était pas perceptible à tous. Alors qu'il parlait toujours avec le ton le plus sérieux, on pouvait percevoir un sous-entendu ou un double-sens humoristique à ses paroles, si on était vigilant. Sous des allures inflexibles, peut-être était-il un fanfaron qui ne s'avouait pas ? De votre côté, vous vous amusiez à toujours l'appeler « Oncle Vanya », comme dans la pièce. En plus de son humour très discret, Vanya a toujours été un homme de valeur, un grand soutien pour vous, un parent affectueux. Mais il semblerait que le temps est assassin. Ses derniers jours passés avec lui vous ont donné l'impression d'un vieillard réactionnaire, qui méprise la jeunesse et se plaint des changements de son époque. Qu'est-ce qui a bien pu arriver au grand Vanya que vous connaissiez ? Peut-être que toutes ces années à vivre sans vous, cloué sur une chaise roulante, ont été trop dures pour lui ? Heureusement qu'il n'est jamais vraiment tout seul, il y a toujours ce brave Yégor.

Vous êtes à peine entré dans le séjour que la porte de la chambre de votre oncle s'ouvre. Yégor, le géant muet, pousse alors le siège roulant jusqu'au seuil de la porte. Votre oncle prend bien soin de fermer sa chambre à clé. Combien de fois vous a-t-il absolument défendu d'entrer...

Les yeux bleus perçant du vieillard aux cheveux blancs se posent sur vous. Quoi que vous puissiez penser de son état mental, physiquement, Oncle Vanya a toujours l'air frais et gaillard.

« Je ne t'attendais pas si tôt, Maks, dit-il d'une voix irritée. Vous, les fouineurs, vous ne travaillez pas beaucoup, à ce que je vois. Ha ! Les agents du KGB... Des maladroits ! Toujours dans les pattes du GRU. Notamment en Afghanistan. Et actuellement, ils ne savent même pas ce qu'ils sont censés faire, alors ils se sautent à la gorge ! Sacrée Pérestroïka. Maudit soit le jour où ils t'ont pris au GRU. Ne leur fais pas confiance, Maks. »

Il est vrai que le KGB est connu pour toujours avoir été un nid d'intrigues politiques - quelque chose que vous avez beaucoup moins connu au GRU. La transition d'un organisme tout-puissant qui surveillaient tous les autres, à un organisme qui doit s'intégrer dans l'équilibre des pouvoirs d'une démocratie, ne peut être que difficile. Peut-être que Vanya a raison, et que cela provoque d'énormes tensions au sein du KGB ? Mais de toute façon, vous répondez à votre oncle que le KGB devra bien, lui aussi, s'adapter à la démocratie.

« Personne ne peut s'adapter au chaos, mon garçon. »

Cette vision définitive de la démocratie blesse votre idéalisme. Mais où est passé l'Oncle Vanya de votre jeunesse ? Vous soupirez. Votre oncle continue de ronchonner...

« Je constate que cet idiot de Gorbatchev est toujours en vacances ! L'Union Soviétique tombe en morceaux, la Russie sombre dans l'anarchie, et Mikhaïl Sergueïevitch prend des bains de soleil dans sa datcha en Crimée ! Quel bon à rien... La Russie est devenue une maison de fous, capitalistes et incontrôlables ! C'est dans la Pravda, tu peux me croire ! Tous les jours, il y a des histoires de profiteurs et de traîtres ! »

Si vous pensez que vous pouvez tout de même tirer quelque chose d'utile de son opinion, vous pouvez lui demander quelques conseils. Rendez-vous au **699**.

Si vous préférez arrêter cette conversation sur la politique qui ne mène pas à grand chose, vous pouvez lui proposer une partie de jeu d'échecs. Rendez-vous au **858**.

Si vous voulez en savoir plus sur la mort de vos parents, vous pouvez tenter de lui poser quelques questions. Rendez-vous au **497**.

LE SAVIEZ-VOUS ? « Oncle Vania » est une pièce de théâtre en quatre actes d'Anton Tchekov datant de 1897, qui mélange le drame et le comique. C'est le personnage de Ivan Voïnitski, surnommé « Vania » par sa nièce Sonia, qui donne le nom à la pièce.

## 650

Il dit aller au bar de temps en temps, pour boire un coup. Quant au Club, les seuls à y aller sont des crapules qui font du marché noir.

Si vous lui parlez de Lefortovo, rendez-vous au **424**.

Si vous lui demandez s'il sait quelque chose sur « Hollywood », rendez-vous au **839**.

Si vous l'interrogez sur ses voisins, rendez-vous au **219**.

## 651

Le lendemain, jeudi 15 aout, à 8 h du matin, vous êtes au Département P du KGB de Moscou et vous faites votre rapport au Major Vovlov. Vous décrivez les morts dans la chambre froide, votre capture, votre évasion. Vous montrez les documents que vous avez emportés et qui sont sans doute des messages secrets. Il vous écoute en silence. Puis, quand vous avez terminé, il prend la parole :

« Si je comprends bien, Rukov, tu as eu de la chance. Sans aide de l'Américain, tu ne te serais jamais échappé ! Inutile de dire que tu es soupçonné de complot anti-soviétique avec des espions étrangers. Et tu lui as permis de s'échapper, en plus ! Tu es sur une pente dangereuse, camarade. Quelle mauvaise excuse peux-tu donner ? »

Vous dites avoir exploité au maximum toutes les ressources dont vous disposiez. (Allez au **708**).

Vous assurez avoir observé les moindres mouvements de l'espion américain. (Allez au **284**).

Vous prétendez que l'Américain n'était qu'un vulgaire pion qui a servi à votre stratégie. (Allez au **393**).

Vous reconnaissez votre échec, et êtes prêt à en subir les conséquences. (Allez au **243**).

Vous essayez de le convaincre que l'Américain n'a aucune importance. (Allez au **187**).

Vous expliquez que vous étiez dans l'impossibilité de faire autrement car il était armé. (Allez au **920**).

## 652

Vous prétendez que vous n'êtes qu'un simple représentant commercial de l'usine de la bannière rouge, à Zagorsk, et que votre meilleur ami, qui habite Moscou, a été assassiné par quelqu'un qui habite dans cet immeuble.

« C'est affreux ! », s'émeut Jana, avant de vous demander pourquoi la milice ne fait pas une enquête. Toujours dans votre personnage, vous racontez que la milice refuse de bouger parce qu'ils disent qu'il n'y a pas de preuve. Mais pour venger votre meilleur ami, vous êtes prêt à trouver vous-même toutes les preuves nécessaires.

Les filles sont totalement accrochées par votre histoire ! Jana dit même ne pas être surprise de l'immobilisme de la milice.

« Tu crois qu'il y a des criminels, ici ? Ils sont au club, j'en suis sûr. Tu sais, le club au-dessus de la brasserie... Maintenant que j'y pense, tu devrais interroger Pavel Belousov à l'appartement 5. Il a passé un an dans la prison de Lefortovo. Pour vol. Une nuit, il est venu ici, saoul et sanglotant, et il nous l'a dit. C'est peut-être ton homme ?

- Je me sentais navrée pour lui, au début, témoigne Klara. Mais après, il a ri et il s'est vanté de la façon dont ils les avaient tous roulés, ou quelque chose comme ça... Il est horrible !

- Quand il est sorti de Lefortovo, poursuit l'autre, son beau-frère, qui est directeur d'usine, lui a donné un travail et Belousov a eu un nouveau permis de résident à Moscou.

- Et il a essayé de violer Jana ! s'exclame subitement Klara. Quel sale porc ! »

Si vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle « Hollywood » et qui habite l'immeuble, rendez-vous au **746**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **759**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La prison de Lefortovo est située dans le quartier de Lefortovo, à Moscou, et doit son nom à François Lefort un proche ami du Tsar Pierre Ier de Russie. Elle est tristement célèbre pour avoir été utilisée par le NKVD pour des interrogatoires sous la torture, puis par le KGB comme prison, maison d'arrêt des enquêtes criminelles, et cellule d'isolement des prisonniers politiques.

## 653

« Je ne sais pas. Je n'ai pas vu leurs visages. Ils portaient des masques. L'un d'eux était en uniforme du KGB ! Comment pouvais-je aller voir les autorités ? Mais Véra se souvient d'eux. Elle les a revus. Elle les voit presque tous les jours ! Ils habitent dans l'appartement de cette vieille dame : Tchevtchenkova au numéro 8. Elle est avec eux ! ». Poursuivez au **744**.

## 654

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tes rossignols te seront rendus demain matin », annonce le borgne.

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **525**.

## 655

Convaincu que personne ne remarquera la lumière électrique à travers les lucarnes noircies, vous trouvez l'interrupteur à tâtons et allumez. Vous découvrez une sorte de salle de repos, avec une porte sur le côté. Autour de la table, tachée et poussiéreuse, cinq chaises sont disposées en cercle. Cela ne correspond pas vraiment à l'image d'un boucher seul, même s'il a un ou deux employés. Il n'est pas impossible qu'un gang se réunisse ici de temps en temps, après tout... Il y a d'ailleurs un cendrier.

En ouvrant quelques uns des placards, vous ne trouvez rien de spécial. Quant au réfrigérateur, cela fait visiblement au moins vingt ans qu'il aurait dû prendre sa retraite ! Un vase de fleurs séchées est posé dessus. Un calendrier a été agrafé sur le mur, mais aucune date particulière n'a été entourée. La couverture représente d'honnêtes travailleurs du secteur agricole. Voyant clairement que cette pièce n'a pas grand intérêt, vous éteignez la lumière et vous passez rapidement à la pièce suivante.

Vous voilà dans la partie boutique : des rais de lumière s'échappent silencieusement du rideau de fer de la devanture. Il serait trop dangereux, ici, d'allumer la lumière électrique. On pourrait probablement la voir depuis la rue. Vous ressortez donc la boîte d'allumettes de Golitsin, qui se révèle décidément bien utile, et faites jaillir une flamme entre vos doigts. Poursuivez au **291**.

## 656

Quoi que Verto soit en train de faire, il le fait en silence. Soudain, la porte s'ouvre avec fracas ! Verto brandit un pistolet à silencieux et tire plusieurs coups. Vous n'avez pas le temps de...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que Verto ait été plus fort que vous.

## 657

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Cent vingt-quatre (allez au **280**) - Deux cent trente quatre (allez au **17**) - Trois cent vingt-trois (allez au **950**) - Trois cent cinquante six (allez au **347**) - Trois cent soixante-dix-huit (allez au **547**) - Six cent vingt-trois (allez au **930**).

## 658

Votre chambre est comme d'habitude. Vous ouvrez l'armoire et prenez d'autres vêtements : un pantalon de toile bleu, un pull vert et un blouson de cuir couleur daim. Vous ressemblez maintenant davantage à un jeune soviétique « branché ». Peut-être que cela vous facilitera les contacts avec les petits truands du Club du Progrès Enthousiaste.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, vous pouvez prendre les 60 dollars américains que vous gardez dans votre meuble de chevet. Cet argent étranger, que vous avez obtenu lors d'opérations derrière les lignes, pourrait s'avérer utile avec les trafiquants. N'oubliez pas de noter la somme exacte dans votre inventaire.

Il est temps de vous diriger rue Kursk pour commencer votre mission. Poursuivez au **847**.

## 659

« Un instant, chaud lapin ! minaude-t-elle en vous repoussant gentiment. En général, je prends plutôt des clients étrangers qui ont plein de dollars. Je vais faire une exception pour toi, parce que tu es plutôt beau gosse, mais il me faut au moins 50 dollars. »

Si vous avez cette somme sur vous, vous pouvez la lui montrer. Allez alors au **787**.

Si vous vous sentez généreux, et que vous avez les moyens, vous pouvez lui offrir 60 dollars. Dans ce cas, allez au **324**.

Si c'est trop cher pour vous, vous retournez, un peu déçu, vers les appartements pour tenter de rentrer dans le Club du Progrès Enthousiaste. Vous vous rendrez donc au **816**.

## 660

Vous revoilà dans le studio. Profitant d'être seul dans l'appartement, vous allumez la lumière électrique. Sur votre gauche, l'armoire métallique que vous avez déjà fouillée. À votre droite, la table où vous avez trouvé le fameux « dossier d'assurance » contenant la photo de vos parents, et le buffet métallique où traîne une caméra vidéo. Vous voyez quelque chose de nouveau : une photo polaroïde est posée sur le buffet. C'est la deuxième photo de vous que Verto a prise dans la cellule. Vous vous dirigez vers la table de télévision et ouvrez le tiroir. Il contient plusieurs vidéocassettes. Probablement les productions de ce studio amateur. Elles sont toutes étiquetées. Mais aucun titre n'a été marqué, seulement des dates, qui couvrent l'année passée avec une certaine régularité. On peut dire qu'ils sont productifs ! Vous n'avez pas le temps de tout regarder avant de filer, bien sûr, mais vous devez pouvoir regarder les premières minutes pour voir de quel genre de film il s'agit. Vous prenez une cassette au hasard et l'introduisez dans le magnétoscope. Vous allumez le téléviseur, réduisez le son et appuyez sur le bouton lecture. Au bout de quelques secondes, une étrange scène apparaît...

Une jeune femme séduisante est assise nue et terrifiée sur une chaise. Ses mains semblent attachées derrière son dos et sa bouche est couverte d'une bande de sparadrap. Deux hommes en uniforme de KGB s'approchent. Ils la violent en la traitant de traître et de « catin à prêtre ». Quand ils ont fini, ils allument des cigarettes et appliquent les bouts incandescents sur ses seins... L'horreur continue avec des mauvais traitements du même genre jusqu'à ce que, finalement, l'un des gardes sorte un couteau à cran d'arrêt qu'il montre à la caméra, et ouvre avec démonstration. Pendant que son collègue tire la tête de la fille en arrière, il lui plonge la lame dans un côté du cou et l'égorge lentement. Elle se tord de douleur et le sang jaillit de la blessure grande ouverte. Peu de temps après, elle a une dernière convulsion, puis son corps devient flasque. Le garde la laisse tomber comme une masse sur le sol, qui est recouvert d'une bâche de plastique transparent éclaboussée de sang. Les deux gardes se tournent vers la caméra et sourient. Vous les reconnaissez. Ce sont les deux affreux jumeaux qui devaient vous torturer. Vous appuyez sur le bouton d'éjection. Vous essayez d'autres cassettes. Mêmes horreurs, victimes différentes. Si vous emportez quelques cassettes de snuff à titre de preuve à charge, notez le dans votre inventaire. Sinon, vous rangez les cassettes.

Par acquis de conscience, vous jetez un deuxième coup d'œil à l'armoire. Rien n'a changé. L'appareil photo polaroïde y est toujours.

Si vous aviez déjà une vidéocassette sans étiquette dans votre inventaire, vous pouvez l'introduire dans le magnétoscope. Allez alors au **446**.

Si vous considérez que vous avez fouillé tout ce que vous pouvez, vous pouvez quitter l'appartement avant que Verto ne se réveille. Allez alors au **961**.

Si vous voulez utiliser l'appareil polaroïde, rendez-vous au **875**.

Si vous voulez élucider le mystère du papier blanc et du papier bleu, rendez-vous au **890**.

Si vous quittez l'appartement en emportant le papier blanc et le papier bleu pour que le Département P élucide le mystère, rendez-vous au **899**.

## 661

« Cet endroit est trop dangereux pour moi, mission ou pas mission ! Filons !  
- Haha, bien pensé, l'ami ! Après tout, qui voudrait être un rouge mort ? »

L'Américain et vous vous échappez rapidement de l'appartement. Il vous couvre avec le pistolet, au cas où Verto arriverait dans l'autre sens. Vous êtes bientôt dans la rue. Vous aviez finalement raison de lui faire confiance ! Vous vous serrez la main, et il disparaît. Quant à votre mission, vous laisserez à une âme moins sensible le soin de la terminer.

Le lendemain matin, vous faites votre rapport au Major Vovlov. Il vous écoute en silence, avant de conclure :

« Bien entendu, nous sommes heureux que tu aies réussi à t'échapper, Rukov. Le problème est que nous n'avons plus de pistes à suivre : ton ami Verto a déjà changé d'adresse ! Et nous ne savons pas du tout ce qu'il a l'intention de faire... Certains pourraient dire que tu as saboté l'enquête. Tu ne l'as certainement pas terminée ! Nous sommes déçus, Rukov. Le Colonel Galushkin attendait beaucoup de toi. Ton inexpérience est un grave

handicap qui nous empêche de te garder ici. Tu es donc affecté à des fonctions administratives sur l'île de Novaya Sibir. Tu peux sortir. »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez manqué de courage.

LE SAVIEZ-VOUS ? Les îles de Nouvelle-Sibérie, ou Novaya Sibir, sont un archipel russe de l'océan Arctique, situé au nord des côtes de la Sibérie orientale, entre la mer de Laptev et la mer de Sibérie orientale. La neige le recouvre neuf mois dans l'année.

## 662

Vos ravisseurs doivent vraiment être confiants que vous ne pourrez pas vous échapper, car vous ne semblez pas être attaché. Vous frottez de vos mains votre corps endolori... Vous regardez sous votre manche de pantalon. Ce coup va laisser un sacré bleu. Votre tempe semble un peu enflée, mais il ne devrait pas y avoir de trace après une bonne nuit de sommeil. Vous tâtez vos vêtements... On vous a évidemment pris tout ce que vous aviez sur vous. (Mettez tout ce que vous avez dans votre inventaire entre parenthèses). Vous vous levez pour examiner la pièce. Comme vous l'aviez déjà vu, il n'y a pas grand chose. À part la table et les chaises, elle est totalement vide. Les morceaux de la peinture écaillée du mur poussiéreux tombent sur le sol. On a essayé d'arracher une affiche de propagande représentant Lénine qui pointe du doigt vers les usines soviétiques, mais il reste encore des lambeaux. La seule porte en bois a l'air solide. Vous remarquez un petit boîtier en plastique juste au dessus du chambranle.

Soudain, la porte s'ouvre, et quelqu'un est poussé à l'intérieur, avant d'être enfermé avec vous.

« Eh ! Qu'est-ce... Laissez-moi sortir, je veux rentrer chez moi ! »

Il s'agit d'une jeune fille. Elle est séduisante, à la manière occidentale vulgaire. Ses cheveux noirs sont ébouriffés, à la mode des années 80. Ses boucles d'oreilles d'émail blanc sont très voyantes. Son blouson bleu marine, garni de rivets et d'épinglettes, est largement ouvert sur ses seins plus que corrects. Elle ne semble pas porter de sous-vêtements, et sa poitrine tombe légèrement. Elle porte une jupe noire très courte, qui dépasse à peine du blouson. Ses longues jambes nues sont légèrement trop maigres pour être sexy. Elle grimpe s'asseoir sur la table, ce qui fait remonter d'autant plus la jupe sur ses jambes. Essaierait-elle de vous montrer si elle porte des sous-vêtements ou non de ce côté là ? Elle semble vous observer, indécise. Vous êtes le premier à prendre la parole :

« Comment t'appelles-tu ?

- Nan mais vous êtes qui, vous ? Je veux sortir ! »

Vous faites un sourire moqueur.

« Bienvenu au club !

- Oh, ferme la !

- Décidément, ça devrait faire un grand film !

- De quoi il parle, lui ? Bon sang je suis enfermée avec un ivrogne !

- Bon, qu'est-ce que vous faites ici ?

- Comment je le saurais ? »

Vous ne savez si c'est votre ton amical, votre tentative d'humour malgré l'aspect désespéré de la situation, ou juste l'effet du temps, mais elle commence à se détendre. Elle



sort une cigarette de son blouson, l'allume et prend une bouffée. Elle pose le filtre et la paume de sa main sur sa joue, de façon négligée, et vous regarde intensément.

« Je m'appelle Rita, se décide-t-elle finalement à dire. Qui es-tu. Et qu'est-ce qui se passe ici ?

- Et toi, pourquoi tu te retrouves ici ?

- Ce beau garçon, Roméo. Il m'a invitée ici. Il m'a dit qu'il cherchait des actrices pour un film. Et toi, comment tu t'appelles ? »

Si vous dites que vous êtes Kliment Krouglov, rendez-vous au **47**.

Si vous dites que vous êtes Maksim Rukov, rendez-vous au **442**.

## 663

Vous arrivez au Département P à 18 h 05. Vous êtes légèrement en retard. Le Major Vovlov sort de son bureau, et vous trouve dans le hall.

« Ah ! Rukov ! Dans mon bureau. »

Vous le suivez.

« Je t'écoute. », dit-il simplement une fois assis.

« Vos ordres ont été exécutés parfaitement, Camarade Major.

- Bien entendu ! Rien de particulier à signaler, j'espère ?

- J'ai trouvé un micro-espion de fabrication étrangère. Quelqu'un surveillait ses conversations téléphoniques. »

Vous lui tendez le micro-espion. Il le saisit et l'examine attentivement...

« C'est toi qui l'a cassé ? »

Vous acquiescez.

« Ce n'était pas nécessaire, Rukov. La diode lumineuse est éteinte. Cela signifie qu'il ne transmet pas d'informations ! La prochaine fois, évite de détruire une pièce à conviction. Rien d'autre ?

- J'ai interrogé la sœur de Golitsin.

- Et ?

- Elle m'a remis une microcassette que Golitsin avait laissée dans sa boîte aux lettres.

- Donne-la moi ! »

Vous lui tendez la cassette. Vovlov prend un petit magnétophone dans son bureau et passe l'enregistrement. Vous ne pouvez rien entendre puisqu'il écoute avec un casque ! D'un air glacial, il vous examine sous toutes les coutures, puis range l'équipement dans son tiroir. Il reprend :

« As-tu écouté cette cassette ?

- Cela semblait judicieux...

- Naturellement. À l'avenir, cependant, évite ce genre d'initiatives personnelles sans autorisation ! Autant que je m'en souvienne, tes ordres n'incluaient pas l'écoute de cassettes ! »

Il a un court silence. Vous continuez à l'écouter docilement. Son attitude vous exaspère, puisque vous vous doutez qu'il vous aurait tout aussi bien reproché d'avoir ignoré un indice capital. Mais vous vous gardez bien de vous exprimer.

Le Major Vovlov décide de vous tester. Il vous demande quel était le nom de code du contact que Golitsin devait rencontrer ce soir. Vous lui répondez...

« Globe Oculaire ». Rendez-vous au **374**.

« Neige Noire ». Rendez-vous au **913**.

« Hollywood ». Rendez-vous au **867**.

« Vaisseau Spatial ». Rendez-vous au **630**.

« Mickey Mouse ». Rendez-vous au **96**.

## 664

Rendez-vous immédiatement au **970**.

## 665

« Quelles questions ? »

Vous dites qu'il s'agit d'une organisation criminelle basée dans cet immeuble. Il prend subitement un air très inquiet.

« Pourquoi venez-vous me voir moi ?

- Inutile d'être aussi sur la défensive. Je parle simplement à tous les locataires.

- Je ne connais aucun criminel !

- Vous avez peut-être remarqué quelque chose d'inhabituel ?

- À part Yasakev, de l'appartement 1, qui est un peu bizarre... Vous avez demandé au club ? »

Si vous lui demandez s'il connaît Hollywood, rendez-vous au **557**.

Si vous prenez congé pour frapper à la porte des Belousov, rendez-vous au **592**.

Si vous prenez congé pour frapper à la porte de la vieille Tchevtchenkova, rendez-vous au **264**.

## 666

Il y en a cinq, les deux dernières étant juchées sur les trois premières. Elles sont marquées « bière ». Vous saisissez une bouteille. C'est de la vodka. Les caisses en sont pleines ! Vous vérifiez également le frigo. Il est plein, lui aussi, de bouteilles de vodka. La brasserie du rez-de-chaussée ne devrait fournir que de la bière... Il est clair qu'on vend de l'alcool au marché noir, ici !

Vous pensez avoir appris tout ce que vous pouviez de ce bar. Vous redescendez et retournez dans la rue. Poursuivez au **237**.

## 667

« Et qui est-ce que tu cherchais ? »  
Elle semble vraiment vouloir tout savoir sur vous.

Si vous lui racontez toute la vérité, rendez-vous au **887**.  
Si vous préférez arrêter de répondre, rendez-vous au **126**.

## 668

L'Américain répond que vous avez probablement raison...

Ne trouvant aucun moyen de sortir, vous attendez tous les deux toute la nuit. Une douloureuse expérience vous attend au matin, et ce sera la dernière !  
Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas été plus rusé.

## 669

Vous tirez la chasse. Le sachet disparaît définitivement dans le tourbillon de la victoire ! Au moins cette saleté ne pourra plus faire de mal à personne. Une petite brasse pour l'homme, un grand bain pour... Bref...

Retenez bien ce mot de passe : pêche 236.  
Poursuivez au **595**.

## 670

Vous haussez les épaules et dites que cela n'a aucune importance.  
« Allons. Tu peux bien me le dire. De toute façon, nous allons mourir. »

Si vous lui racontez toute la vérité, rendez-vous au **887**.  
Si vous lui demandez de laisser tomber, rendez-vous au **915**.

## 671

Vous jetez un dernier regard sur le bureau où a probablement été exécuté Golitsin, le soi-disant « détective privé ». Rien de nouveau sur le meuble de bois massif. Vous tripotez les interrupteurs des petites lampes. Elles fonctionnent toutes les deux. Vous regardez le téléphone.

Pris d'une intuition soudaine, vous le soulevez et l'examinez sous toutes les coutures. Vous finissez par découvrir un micro espion ! Vous observez l'appareil électronique de près. C'est un modèle de conception américaine. Il y a une diode lumineuse, mais elle est éteinte.

**940.** Si vous voulez détruire le micro espion pour plus de précautions, rendez-vous au

**591.** Si vous décidez de l'emporter avant de quitter le bureau de Golitsin, rendez-vous au

## 672

« Je vois ! Eh bien, entre. »

Vous la suivez dans l'appartement. Vous découvrez qu'une autre jeune femme vit avec elle. Elle vous présente :

« Klara, cet homme fait un sondage sur les manières de voir l'autre sexe !

- Comme c'est bizarre ! répond sa colocataire. Je me demande si je suis normale. Est-ce que vous croyez que les gens doivent...

- Klara, s'il te plaît ! Laisse le poser ses questions et après nous verrons. »

Elle se taisent. Vous observez un peu la pièce. C'est un appartement confortable, aux couleurs chatoyantes. Rien à voir avec le côté vieux et sale de la rue Kursk, ni avec la vétusté déprimante du couloir. La table a une jolie nappe en tissu et les fenêtres de beaux rideaux violets fleuris. Les étagères de la bibliothèque sont raisonnablement garnies de livre. Les femmes ont un poste de télévision et une radio à transistor. Posé au pied d'une chaise près de la table, un porte-documents. L'une des deux ramène probablement du travail à la maison.

Les deux jeunes femmes sont assez séduisantes, mais dans un style différent. La première, celle qui vous a fait entrer, a des cheveux noirs mi-longs qui sont coiffés à la brosse, de manière à leur donner un effet vague. Elle a des boucles d'oreille en argent, mais discrètes. Elle porte une chemise vert foncé, qu'elle n'a pas boutonnée jusqu'au bout, et un pantalon de toile bleu soviétique assez décontracté. Elle vous fait l'effet d'une fille jolie, intelligente, forte et indépendante, mais un peu naïve. La seconde, Klara, a également des cheveux noirs, mais plus longs, qui retombent plus naturellement sur ses épaules. Elle a des boucles d'oreille bleues. Sa chemise violette est très fortement échancrée, et révèle une poitrine particulièrement arrogante. Elle porte une jupe noire, fendue devant, qui révèle ses longues jambes fuselées jusqu'au-dessus de la mi-cuisse. Elle croise les bras en vous regardant. Elle vous fait l'effet d'une fille plus sexy, plus aguicheuse, mais un peu rêveuse.

Allez-vous leur poser quelques questions sur le sexe et l'amour ? (Allez au **356.**)

Où préférez-vous leur dire directement que vous n'êtes pas vraiment là pour un sondage ? (Allez au **225**.)

Déclarez-vous que vous menez une enquête sur une organisation criminelle qui habite le quartier ? (Allez au **232**.)

## 673

Avant d'être pris, vous aviez fouillé uniquement le studio. Vous commencez donc par le séjour. Vous commencez par fouiller Rita, mais elle n'a rien sur elle. Vous vous dirigez vers la commode. Il y a trois placards et trois tiroirs. Rapidement, vous les ouvrez un à un. Rien de spécial dans la plupart des placards... Juste ce que vous imaginerez dans le placard d'un séjour : de la vaisselle, quelques bibelots... Finalement, dans le dernier placard, vous retrouvez tous les objets qui vous ont été confisqués, y compris les rossignols et les photos en noir et blanc de l'attentat qui a tué vos parents. (Vous retrouvez tout votre inventaire, et pouvez effacer les parenthèses).

Vous découvrez également un objet qui n'est pas à vous : un passeport américain avec la photo de votre compagnon d'infortune. Il était donc bien vraiment américain... Le nom présenté est « Nathaniel Greenberg ». Il a 35 ans et sa profession est journaliste. Mais bien sûr... Journaliste... Il vous a clairement donné l'impression de quelqu'un d'entraîné. Votre petit doigt vous dit qu'il s'agit probablement d'un agent secret, lui aussi.

Dans l'un des tiroirs, vous trouvez quelque chose d'autre d'intéressant : des photos. Vous feuillotez le petit tas... Il s'agit de photos polaroïdes. La plupart montre des soldats soviétiques posant ensemble. Vous avez déjà vu ce genre de décor sur des photos de votre père et de votre oncle, vous pensez donc que ces photos ont dû être prises en Afghanistan. Certaines représentent des hommes du KGB.

Dans le dernier tiroir, vous trouvez un morceau de papier blanc. Pas une feuille de papier vierge... non... il semble avoir été plié pour le conserver précieusement, mais c'est juste un papier tout blanc. S'il y a quelque chose à voir, vous ne pouvez pas le voir. Si vous décidez de l'emporter, n'oubliez pas de noter « papier blanc » dans votre inventaire. Sinon, vous le remettez à sa place exacte.

Il est inutile d'aller fouiller la cellule. Vous retournez donc fouiller le studio. Poursuivez au **709**.

## 674

Vous ne savez rien sur l'appartement 4. Mais peut-être voulez-vous commencer à l'étage, puisque vous y êtes...

Si vous descendez l'escalier pour frapper à l'appartement 4, rendez-vous au **415**.  
Si vous préférez garder l'appartement 4 pour plus tard, rendez-vous au **612**.

## 675

Vous vous prenez deux fois en photo. La photo semble tout à fait normale, rien de spécial à remarquer sur cet appareil. Et vous êtes toujours aussi bel homme. C'est amusant, mais le temps presse. Qu'allez-vous faire maintenant ?

Si vous quittez les lieux en prenant soin de tout remettre en place, rendez-vous au **139**.

Si vous quittez les lieux en emportant le papier bleu et le papier blanc, rendez-vous au **899**.

Si vous tentez d'élucider le mystère des deux papiers, rendez-vous au **998**.

## 676

Vous ouvrez les deux battants métalliques. À part une colonie de cafards, vous ne trouverez strictement rien. Votre troisième allumette s'éteint. Vous en rallumez une autre, puis vous montez les escaliers. Poursuivez au **400**.

## 677

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Retournez au **818**, et n'en parlons plus.

## 678

Vous vous asseyez à votre bureau, et relisez le dossier à votre nom. Ce que le Département P a à dire de vous est encourageant, mais assez mitigé. Jugez plutôt.

**DESTINATAIRE :** KGB, Service du personnel  
**EXPÉDITEUR :** Opératif 41  
**DATE :** 10 août 1991  
**SUJET :** Capitaine M. M. Rukov

**NOM :** Maksim Mikhailovitch Rukov.  
**DATE DE NAISSANCE :** 12 janvier 1966.  
**LIEU DE NAISSANCE :** Sverdlovsk, RFSS de Russie.  
**PÈRE :** Mikhail Stépanovitch Rukov (Décédé).  
**MÈRE :** Svetlana Shatilova (Décédée).

NOTE : Les parents de Rukov ont été tués le 23 mai 1983 dans un attentat à la bombe par un terroriste Afghane à Douchanbé, RSS. du Tadjikistan, où le Colonel Mikhail Rukov se trouvait en service actif.

#### EXPÉRIENCE :

- JUIN 1988 :** Diplômé de l'Université Spéciale de Ryazan Lénine  
École Supérieure du Commandement des Troupes Aéroportées du Komsomol.  
Sélectionné pour l'Élite spéciale Spetsnaz  
Unité militaire sous le commandement du GRU (Renseignement Militaire Soviétique)  
Nommé commandant d'unité, 3ème peloton de Parachutistes.  
1er bataillon d'Okhotniki, District Militaire Sibérien.
- AOUT 1991 :** Transféré au Département P, KGB, Moscou.  
Promu au grade de Capitaine.

#### ÉVALUATION :

##### **Fiabilité politique :**

Rukov a reçu des appréciations mitigées de la part des officiers politiques. Bien que son patriotisme reste indiscutable, il a exprimé à plus d'une occasion des opinions qui n'étaient pas en accord avec la pensée actuelle du Parti.

**EXPERTISE :** Rukov a montré des aptitudes considérables pour les opérations aéroportées, le combat au corps-à-corps et l'infiltration.

**LANGUES :** Rukov parle couramment l'anglais, l'arabe et l'espagnol.

**GÉNÉRALITÉS :** Ses commandants militaires le décrivent comme un excellent officier, mais il a une tendance à l'initiative personnelle qui peut être à la limite de l'insubordination.

##### **CONCLUSION :**

Le profil de Maksim Mikhailovitch Rukov se constitue à la fois d'un caractère déterminé et d'éléments d'individualisme. Nous ne le recommandons pas pour des postes à responsabilité administrative dans la structure de commandement.

Au moins, vous avez la satisfaction de savoir que vos compétences sont reconnues. Vous vous doutez de qui sont les officiers bornés du GRU qui ont pu rapporter votre indépendance d'esprit comme un défaut. En tant que militaire dans l'âme, vous avez toujours été disposé à suivre les ordres... mais votre cœur d'idéaliste ne peut que regretter que la lourdeur bureaucratique ne soit pas capable de reconnaître les mérites de l'esprit d'initiative.

Votre affectation au KGB, avec promotion au rang de Capitaine, vous semble avoir encore moins de sens au regard de ces recommandations négatives qui auraient dû freiner votre avancement. Et si l'on vous juge insubordonné et peu apte aux responsabilités administratives, alors pourquoi vous transférer dans une organisation qui a une administration particulièrement rigide ? Certes, vous restez un agent d'opération, pas un responsable administratif. Mais cela semble tout de même à contre-emploi...

Soudain, votre téléphone sonne. Vous décrochez. C'est le Major Vovlov. D'un ton sec, il vous demande de vous rendre immédiatement dans son bureau. Ne voulant pas le faire attendre, vous bondissez de votre chaise, sortez de votre bureau, et allez frapper à la porte de votre supérieur direct. Poursuivez au **252**.

Vous entrez dans la chambre froide. La porte se referme derrière vous avec un chuintement. L'odeur de vieille viande semble venir d'ici. À droite et à gauche, vous voyez

deux grandes armoires réfrigérantes avec de nombreux compartiments. En face de vous, plusieurs grands sacs noirs sont pendus à des crocs de boucher. Au fond, il y a une table rectangulaire assez banale où sont posés un verre vide et un couteau à cran d'arrêt. Votre allumette s'éteint. Vous vous retrouvez dans le noir total. La salle froide est totalement hermétique, il ne devrait donc y avoir aucun risque à allumer la lumière électrique. Vous appuyez sur l'interrupteur que vous aviez repéré en entrant. Et la lumière fut !

Vous ouvrez un des compartiments au hasard. Complètement vide, évidemment. Inutile de regarder les autres. L'odeur doit venir des grands sacs-poubelles noirs qui sont pendus au plafonds.

Soudain, quelque chose vous glace le sang. Les sacs sont tendus à plusieurs endroits sous le poids de ce qu'il y a à l'intérieur. Et les formes qu'ils prennent ne sont pas naturelles. Ces courbes, ces replis... Ce sont des...

Vous regardez de plus près. Il semble bien que ce soit des membres et des visages humains que l'on devine sous le plastique ! Une sorte de vertige commence à vous prendre. Sans même réfléchir, vous saisissez le canif sur la table, entaillez le premier sac que vous avez sous la main, déchirez d'un grand coup avec les deux mains, et inspectez l'intérieur. L'odeur de charogne vous assaille avec violence. Ce sont bien des cadavres humains ! Et il y a pire... Au vu des fractures ouvertes, des multiples coupures dégoulinantes de sang, des traces de brûlures, il ne fait aucun doute que les victimes ont été torturées et mutilées avant de mourir.

Votre corps se raidit, vous reculez frénétiquement en arrière. La nausée est insupportable. Vous vous pliez brutalement en deux et vomissez. Vous sentez votre sang chaud vous brûler la nuque, tandis que vos joues sont glacées et fourmillent de picotements. Votre estomac se contracte. Une deuxième fois, vous vomissez de dégoût et d'horreur. Vous avez déjà vu des hommes morts plusieurs fois en mission... Mais comment peut on faire quelque chose d'aussi ignoble ? Le boucher doit être un psychopathe !

Vous entendez un bruit qui vient de la porte. Votre tête tourne, mais vous réalisez que la température baisse rapidement. Il est temps de sortir. Vous vous appuyez de tout votre poids sur la porte, mais vous réalisez avec horreur qu'elle est verrouillée ! Vous entendez des rires étouffés de l'autre côté... Il fait de plus en plus froid, et vous êtes enfermé avec un charnier ! Et votre seul espoir est que le responsable de cette horreur vienne vous délivrer... Vous pourrez essayer de le neutraliser à ce moment là... Mais il fait terriblement froid. Vous attendez, et la pièce continue à se refroidir rapidement. Au bout d'un moment, vous êtes tellement engourdi par le froid intense, que vous vous effondrez et perdez connaissance.

Votre aventure s'arrête ici. Vous ne vous réveillerez jamais...

## 680

« Nan, ça ne marche pas. Explique d'abord. Je te fais sortir après. Enfin peut-être. »

Si vous expliquez que c'est vous le voleur qui a pris la cocaïne, rendez-vous au **631**.  
Si vous la suppliez de vous faire confiance, rendez-vous au **248**.



## 681

« Je dois vous demander vos papiers. »

Vous n'avez pas votre carte du KGB, puisque vous êtes en mission secrète.

« Mon devoir, en tant que citoyen, est de refuser de coopérer avec des imposteurs qui prétendent représenter nos glorieux services de sécurité de l'État ! Allez-vous en et ne nous dérangez plus ou j'appelle les autorités ! »

Il vous chasse de l'appartement !

Votre manque de discrétion prouve votre incapacité à mener cette mission avec succès. Vous êtes transféré à un poste administratif qui conviendra mieux à votre personnalité.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié que vous étiez en mission secrète.

## 682

« Petit insolent ! J'ai combattu à Stalingrad, moi. »

Si vous le congédiez sur un ton énervé, rendez-vous au **44**.

Si vous lui assurez, avec beaucoup de patience, que la Mère-Patrie le remercie, rendez-vous au **93**.

## 683

« M'évader ! T'es abruti, j'ai besoin de lui. De Verto. Et il est fou de moi. »

Si vous dites qu'il ne l'est plus, rendez-vous au **506**.

Si vous expliquez que le problème, c'est qu'il en a assez de sa dépendance à la cocaïne, rendez-vous au **621**.

## 684

« Excellent, Rukov. Sauf qu'il s'est enfui.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **1011**. Sinon, allez au **519**.

## 685

Il empoche les deux billets avec un grand sourire. N'oubliez pas de rayer 40\$ de votre inventaire. Puis, l'homme reprend d'une voix forte :

« Bienvenu au Club du Progrès Enthousiaste, camarade ! Je m'appelle Valéri Andreïevitch. Permettez-moi de vous servir un verre de notre meilleure vodka, gracieusement offert par la maison. »

Vous suivez Valéri jusqu'au comptoir, dans l'autre salle... Poursuivez au **23**.

## 686

Délaissant les grandes armoires, vous commencez par le petit placard en bois. Comme vous l'aviez déjà constaté en arrivant, ce meuble poussiéreux a déjà été fouillé. Vous ne trouvez rien d'intéressant. Vous soupçonnez que tout ce qui aurait pu donner une piste à été emporté par le meurtrier. Quand vous passez à la commode, vous remarquez que les tiroirs sont fermés à clé. Quelque chose à l'intérieur aurait-il pu échapper à l'assassin ?

Voulez-vous essayer de demander au garde à l'entrée si la milice possède la clé ? (Allez au **337**).

Où vous tournez-vous à présent vers les tiroirs du bureau ? (Allez au **204**).

## 687

Une voix torturée parle à travers la porte.

« As-tu été suivi ? »

Vous répondez non. (Allez au **328**).

Vous lui demandez par qui. (Allez au **907**).

## 688

(Vous pouvez effacer le mot de passe pêche de vos notes. Remplacez le par le mot de passe AAB.)

Votre petite conversation avec l'Américain est soudain interrompue par des cris de l'autre côté de la porte. C'est la voix de Verto.

« Fais donc ce que je te dis, mère ! Va avec les jumeaux chez Andryoucha pour la nuit. Oleg et Gleb, soyez ici à 8 h ! J'aurai besoin de vous... Roméo doit aller se préparer pour le voyage. Moi, je vais rester ici avec Rita. On se revoit demain ! »

Vous entendez les cris de protestation d'une vieille femme qu'on emmène sans son avis mais sans violence. Puis les voix baissent, et vous n'entendez plus rien.

Si vous collez votre oreille à la porte, rendez-vous au **366**.

Si vous interrogez l'Américain avant de continuer à inspecter la pièce, rendez-vous au **132**.

Si vous inspectez la pièce à la recherche de quelque chose pour vous aider, rendez-vous au **897**.

## 689

Malheureusement, vous avez mal mené votre interrogatoire. Il vous manque un indice essentiel pour continuer votre enquête. Vous feriez mieux de recommencer cette scène. Retournez au **592**.

## 690

Vous tancez les deux jumeaux d'un air méprisant, et poussez la porte juste à côté d'eux. Personne ne vous arrête. Il fait noir. Vous appuyez sur l'interrupteur. C'est bien les toilettes. Vous commencez par vous soulager. Mais vous êtes, même si c'est récent, un fouineur d'agent du KGB... Alors vous jetez un œil autour de vous. Rien d'intéressant. Les toilettes sont sales, la peinture des murs s'écaille, la corbeille est pleine à ras bord.

D'ailleurs, ce n'est pas naturel. Ce n'est pas un tas de papier sale. C'est un tas de papier propre, et il y a quelque chose en dessous. Vous videz la poubelle. Bien vu ! Une grosse liasse de billets tombe sur le sol. Vous comptez : il y en a pour deux cents dollars ! Personne ne serait assez fou pour jeter autant d'argent. Soit on l'a déposé pour quelqu'un, soit quelqu'un ne voulait vraiment pas être trouvé avec.

Si vous emportez l'argent avec vous, notez 200\$ dans votre inventaire et rendez-vous au **726**.

Si vous remettez tout en place avant de sortir, rendez-vous au **880**.

## 691

« Je vois ! Eh bien, entre. »

Vous la suivez dans l'appartement. Vous découvrez qu'une autre jeune femme vit avec elle. Elle vous présente :

« Klara, cet homme pose des questions sur le crime.

- J'adore les voleurs de bijoux, répond sa colocataire. Qui se glissent sur les toits au clair de lune...

- Non. C'est pour un sondage. »

Elle se taisent. Vous observez un peu la pièce. C'est un appartement confortable, aux couleurs chatoyantes. Rien à voir avec le côté vieux et sale de la rue Koursk, ni avec la vétusté déprimante du couloir. La table a une jolie nappe en tissu et les fenêtres de beaux rideaux violets fleuris. Les étagères de la bibliothèque sont raisonnablement garnies de livre. Les femmes ont un poste de télévision et une radio à transistor. Posé au pied d'une chaise près de la table, un porte-documents. L'une des deux ramène probablement du travail à la maison.

Les deux jeunes femmes sont assez séduisantes, mais dans un style différent. La première, celle qui vous a fait entrer, a des cheveux noirs mi-longs qui sont coiffés à la brosse, de manière à leur donner un effet vague. Elle a des boucles d'oreille en argent, mais discrètes. Elle porte une chemise vert foncé, qu'elle n'a pas boutonnée jusqu'au bout, et un pantalon de toile bleu soviétique assez décontracté. Elle vous fait l'effet d'une fille jolie, intelligente, forte et indépendante, mais un peu naïve. La seconde, Klara, a également des cheveux noirs, mais plus longs, qui retombent plus naturellement sur ses épaules. Elle a des boucles d'oreille bleues. Sa chemise violette est très fortement échancrée, et révèle une poitrine particulièrement arrogante. Elle porte une jupe noire, fendue devant, qui révèle ses longues jambes fuselées jusqu'au-dessus de la mi-cuisse. Elle croise les bras en vous regardant. Elle vous fait l'effet d'une fille plus sexy, plus aguicheuse, mais un peu rêveuse.

Allez-vous leur poser quelques questions sur le crime dans le quartier ? (Allez au **878**.)

Préférez-vous leur dire directement que vous n'êtes pas vraiment là pour un sondage ? (Allez au **225**.)

Déclarez-vous que vous menez une enquête sur une organisation criminelle qui habite le quartier ? (Allez au **232**.)

## 692

Il y en a cinq, les deux dernières étant juchées sur les trois premières. Elles sont marquées « bière ». Vous saisissez une bouteille. C'est de la vodka. Les caisses en sont pleines ! Vous vérifiez également le frigo. Il est plein, lui aussi, de bouteilles de vodka. La brasserie du rez-de-chaussée ne devrait fournir que de la bière... Il est clair qu'on vend de l'alcool au marché noir, ici !

Votre allumette s'éteint. Il ne vous en reste plus beaucoup.

Si vous allumez la lumière en appuyant sur l'interrupteur, rendez-vous au **734**.

Si vous passez la porte pour aller là où il y a de la lumière, rendez-vous au **872**.

Si vous allumez une dernière allumette et fouillez l'armoire, rendez-vous au **786**.

## 693

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer avec feu le camarade Golitsin. Le KGB semble aimer tuer ses anciens employés ! Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **953**.

## 694

Vous ne pouvez pas vous permettre de juste cacher le sac de cocaïne derrière la cuvette des toilettes. Quelqu'un pourrait le récupérer. Soit vous prenez le risque de le garder sur vous, soit il faut vous résoudre à le détruire.

Si vous le gardez sur vous, rendez-vous au **531**.

Si vous le faites disparaître dans les toilettes du palier, rendez-vous au **911**.

## 695

Premièrement, pour éviter toute confusion, notez bien qu'il n'y a aucun zéro, uniquement des lettres O.

Ensuite, voici à quoi ressemblent les deux suites de lettres si on les superpose. Il n'y a rien qui vous frappe l'œil ?

L	N	N	R	D	6	O	T	5	P	R	L	D	G
E	I	G	A	1	A	U	1	H	A	C	A	O	A

Si vous pensez avoir compris, rendez-vous au **410**.

Si vous avez besoin d'un peu plus d'aide, rendez-vous au **286**.

Si vous remettez en place les documents originaux, et emportez les deux photographies au Département P en espérant que quelqu'un comprendra, rendez-vous au **793**.

Si vous apportez les originaux et les polaroïdes au département P, rendez-vous au **705**.

## 696

« C'est un gars réglo, répond-il. Pas honnête, mais réglo. »

Si vous souhaitez à présent l'interroger sur le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **361**.

Si vous lui demandez s'il sait où se trouve un certain « Hollywood », rendez-vous au **800**.

Si vous cherchez à en savoir plus sur Roméo lui-même, rendez-vous au **618**.

## 697

« Je t'ai déjà dit cent fois : ne cherche pas à entrer dans ma chambre. C'est là où je garde tous mes souvenirs. Ils sont très personnels. Maintenant, laisse-moi en paix. »

Vous vous déplorez, à voix haute, que votre oncle vit décidément trop dans le passé. Il répond de son ton sérieux où l'on croit parfois percevoir de l'humour :

« Je te remercie de ta sollicitude, membre de la Tchéka ! Va fouiner ailleurs. »

Vous vous dirigez vers votre chambre. Poursuivez au **658**.

LE SAVIEZ-VOUS ? la Tchéka est le nom de l'ancêtre du KGB, datant de 1917. En 1991, « Tchékiste » était encore utilisé comme surnom familial pour les agents du KGB.

## 698

Vous n'attendez pas longtemps avant de voir que quelqu'un essaie d'ouvrir la porte de l'appartement. Verto entre. Sa main droite tient un pistolet à silencieux. Vous n'avez pas le temps d'entendre le pouf assourdi...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que Verto ait été plus fort que vous.

## 699

« Tu travailles pour la Tchéka, Maks. Alors dis leur ce qu'ils veulent entendre. »

C'est probablement la chose la plus sensée que Vanya vous ait dit depuis le début de cette conversation... De l'impression que vous avez de ce pète-sec implacable de Vovlov, c'est en fait probablement plus sûr de garder pour vous votre esprit critique.

Sans vraiment y penser, vous commencez à lui parler de l'affaire de Golitsin... Vous évoquez la micro cassette, qui semble impliquer un membre du KGB dans son meurtre. Vanya trouve que l'idée d'un « Tchékiste » corrompu n'est pas surprenante. Mais il ne veut rien savoir davantage de votre mission.

Vous vous excusez. Vous savez que vous ne devriez pas lui parler ainsi d'une affaire en cours, mais il est la seule personne en qui vous ayez vraiment confiance.

À ces mots, votre oncle semble touché. Une émotion plus douce se lit brièvement sur son visage.

« Merci Maks... Mais n'oublie pas que je ne fais plus partie du GRU, et que je ne peux pas t'être d'un grand secours. »

Pendant un instant, vous pensez avoir retrouvé votre oncle autoritaire, mais affectueux.

Quelques minutes plus tard, il reprend ses diatribes envers la société perversie d'aujourd'hui. Il parle des jeunes gens comme vous, fous de hamburgers et bons à rien,

pervertis par le consumérisme occidental. Pas étonnant qu'ils aient sans cesse besoin des conseils de leurs aînés ! Mais ils ne les écoutent jamais...

Vous lui dites qu'il exagère, que les jeunes d'aujourd'hui, pour la plupart, veulent simplement la démocratie et la liberté.

« Non, ce qu'ils veulent, c'est une bonne dose de discipline militaire ! C'est de ça qu'ils ont besoin ! »

Le voyant s'exciter ainsi, vous lui conseillez de prendre un peu de repos.

« Quand j'aurai besoin de tes conseils, Maksim Mikhailovitch, je le dirai. » répond-il sèchement.

Cependant, il fait signe à Yégor, qui le pousse jusque dans sa chambre. Ils ferment à clé derrière eux.

Souhaitez-vous visiter un peu votre chambre ? Rendez-vous au **721**.

Souhaitez-vous sortir la bouteille de vodka du placard, et vous envoyer un petit verre pour vous remonter le moral ? Rendez-vous au **505**.

Si vous préférez vous rendre immédiatement au Département P, rendez-vous au **63**.

LE SAVIEZ-VOUS ? la Tchéka est le nom de l'ancêtre du KGB, datant de 1917. En 1991, « Tchékiste » était encore utilisé comme surnom familial pour les agents du KGB.

## 700

« Tu étais au bar, ou au club, ou quoi ? »

Vous remarquez qu'elle ponctue ses phrases de reniflements. Elle doit avoir un rhume ou un problème au nez. À moins que ce ne soit juste pour se donner un genre. Le chic vulgaire ?

Si vous dites que vous cherchiez quelqu'un, et que vous avez fini ici, rendez-vous au **282**.

Si vous préférez éviter de répondre, rendez-vous au **670**.

## 701

« Bon sang ! s'exclame-t-il. Quelque chose ne doit pas être connecté quelque part. Ça ne marche pas ! »

Il descend. Ne trouvant aucun autre moyen de sortir, vous attendez tous les deux toute la nuit. Une douloureuse expérience vous attend au matin, et ce sera la dernière !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas suivi une des règles de base des fouilles discrètes : toujours laisser tout comme on l'a trouvé.



## 702

Le Colonel Galushkin a l'air déçu. Il interrompt votre explication hasardeuse comme quoi le revendeur de drogue pourrait vous conduire à Verto.

« Tu te raccroches à n'importe quoi, Rukov ! Tout ça c'est du vent ! Rien n'autorise une telle conclusion... Je suis étonné, Rukov ! Je n'étais pas disposé à croire le jugement que le Camarade Major Vovlov avait porté sur toi. Je me rends compte maintenant qu'il avait raison. Il est clair que tu n'as hérité en rien du magnifique talent de ton père. Naturellement, il ne peut y avoir d'avenir pour toi au département P. Je m'assurerai de ton transfert dans tes fonctions de simple garde sur la frontière sino-soviétique. Tu pourras peut-être ainsi servir la société de façon positive ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su déchiffrer le message codé sans l'aide du Département P. Cela vous aurait donné des informations essentielles pour conduire l'enquête... car le KGB ne semble pas pratiquer le partage de l'information. Et quelle idée de s'intéresser au revendeur ? Vous ne connaissez aucun autre moyen de le trouver qu'au club, et Rita morte, il n'est pas dit que Verto ait à nouveau besoin de lui un jour.

## 703

« Mon Dieu ! Je ne sais pas de quoi vous parlez. Qui est Hollywood ? »  
Il a l'air d'ignorer sincèrement ce nom...

Si ses plaintes à Dieu commencent à vous énerver, vous pouvez l'invectiver, conformément à la politique répressive antireligieuse du Camarade Président. Rendez-vous alors au **813**.

Si vous lui demandez qui sont les personnes de l'immeuble qui ne sont pas dignes de confiance, rendez vous au **371**.

## 704

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer avec feu le camarade Golitsin. Le KGB semble aimer tuer ses anciens employés ! Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **525**.

## 705

Le lendemain, jeudi 15 aout, à 8 h du matin, vous êtes au Département P du KGB de Moscou et vous faites votre rapport au Major Vovlov. Vous décrivez les morts dans la chambre froide, votre capture, votre évasion. Vous dites avoir trouvé des cassettes vidéo où étaient enregistrées les horreurs perpétrées par le gang de la rue Koursk, et que vous pensez qu'il s'agit d'un trafic de vidéos snuff. Enfin, vous montrez les documents que vous avez trouvés, les originaux et les copies, et comment des messages codés apparaissent sur la copie. Il vous écoute en silence. Puis, quand vous avez terminé, il prend la parole :

« Si je comprends bien, Rukov, tu as eu de la chance. Sans aide de l'Américain, tu ne te serais jamais échappé ! Inutile de dire que tu es soupçonné de complot anti-soviétique avec des espions étrangers. Et tu lui as permis de s'échapper, en plus ! Tu es sur une pente dangereuse, camarade. Quelle mauvaise excuse peux-tu donner ? »

Vous dites avoir exploité au maximum toutes les ressources dont vous disposiez. (Allez au **802**).

Vous assurez avoir observé les moindres mouvements de l'espion américain. (Allez au **357**).

Vous prétendez que l'Américain n'était qu'un vulgaire pion qui a servi à votre stratégie. (Allez au **743**).

Vous reconnaissez votre échec, et êtes prêt à en subir les conséquences. (Allez au **990**).

Vous essayez de le convaincre que l'Américain n'a aucune importance. (Allez au **212**).

Vous expliquez que vous étiez dans l'impossibilité de faire autrement car il était armé. (Allez au **747**).

## 706

Le Colonel Galushkin a l'air déçu. Il interrompt votre explication d'une théorie fumeuse que la meilleure chose à faire est de retourner à l'appartement de Verto pour trouver davantage d'indices.

« Je suis étonné, Rukov ! Je n'étais pas disposé à croire le jugement que le Camarade Major Vovlov avait porté sur toi. Je me rends compte maintenant qu'il avait raison. Il est clair que tu n'as hérité en rien du magnifique talent de ton père. Naturellement, il ne peut y avoir d'avenir pour toi au département P. Je m'assurerai de ton transfert dans tes fonctions de simple garde sur la frontière sino-soviétique. Tu pourras peut-être ainsi servir la société de façon positive ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su déchiffrer le message codé sans l'aide du Département P. Cela vous aurait donné des informations essentielles pour conduire l'enquête... car le KGB ne semble pas pratiquer le partage de l'information. Pourquoi voudriez-vous retourner à l'appartement de Hollywood ? Vous avez déjà eu l'occasion d'apprendre tout ce que vous pouviez là-bas, et après les dégâts que vous avez causés, Verto a probablement déjà déménagé.

## 707

Vous entrez dans la chambre froide. La porte se referme derrière vous avec un chuintement. L'odeur de vieille viande semble venir d'ici. À droite et à gauche, vous voyez deux grandes armoires réfrigérantes avec de nombreux compartiments. En face de vous, plusieurs grands sacs noirs sont pendus à des crocs de boucher. Au fond, il y a une table rectangulaire assez banale où sont posés un verre vide et un couteau à cran d'arrêt. Votre allumette s'éteint. Vous vous retrouvez dans le noir total. La salle froide est totalement hermétique, il ne devrait donc y avoir aucun risque à allumer la lumière électrique. Vous appuyez sur l'interrupteur que vous aviez repéré en entrant. Et la lumière fut !

Vous ouvrez un des compartiments au hasard. Complètement vide, évidemment. Inutile de regarder les autres. L'odeur doit venir des grands sacs-poubelles noirs qui sont pendus au plafonds.

Soudain, quelque chose vous glace le sang. Les sacs sont tendus à plusieurs endroits sous le poids de ce qu'il y a à l'intérieur. Et les formes qu'ils prennent ne sont pas naturelles. Ces courbes, ces replis... Ce sont des...

Vous regardez de plus près. Il semble bien que ce soit des membres et des visages humains que l'on devine sous le plastique ! Une sorte de vertige commence à vous prendre. Sans même réfléchir, vous saisissez le canif sur la table, entaillez le premier sac que vous avez sous la main, déchirez d'un grand coup avec les deux mains, et inspectez l'intérieur. L'odeur de charogne vous assaille avec violence. Ce sont bien des cadavres humains ! Et il y a pire... Au vu des fractures ouvertes, des multiples coupures dégoulinantes de sang, des traces de brûlures, il ne fait aucun doute que les victimes ont été torturées et mutilées avant de mourir.

Votre corps se raidit, vous reculez frénétiquement en arrière. La nausée est insupportable. Vous vous pliez brutalement en deux et vomissez. Vous sentez votre sang chaud vous brûler la nuque, tandis que vos joues sont glacées et fourmillent de picotements. Votre estomac se contracte. Une deuxième fois, vous vomissez de dégoût et d'horreur. Vous avez déjà vu des hommes morts plusieurs fois en mission... Mais comment peut on faire quelque chose d'aussi ignoble ? Le boucher doit être un psychopathe !

Votre tête tourne, mais vous réalisez que la température baisse rapidement. Il est temps de sortir. La porte s'ouvre sans difficulté. Vous ne prenez même pas la peine d'éteindre avant de sortir. Vous avez laissé suffisamment de trace de votre passage, maintenant.

De retour dans la boutique, vous vous adossez au mur et respirez un grand coup. Vous êtes quand même un dur... et vous voilà de nouveau sur pied, les idées claires. Il est temps de confronter Sytenko avec ce que vous venez de découvrir dans son sympathique magasin.

Si vous voulez repartir par la porte de service par laquelle vous êtes entré, rendez-vous au **830**.

Si vous voulez ouvrir la porte de devanture de l'intérieur pour sortir en évitant la ruelle, rendez-vous au **608**.

Si vous voulez appuyer sur l'interrupteur sous la caisse avant de sortir par devant, rendez-vous au **185**.

Si vous voulez appuyer sur l'interrupteur avant de sortir par la porte de service, rendez-vous au **846**.

## 708

« Pas mal. Mais ta réponse suppose un fatalisme superstitieux.

En dépit de ta témérité irréfléchie, tu n'as rien trouvé qui indique la nature des activités de ces gangsters. De plus, le message codé que tu as pris dans leur appartement ne servira à rien du tout, évidemment. Quand ils remarqueront qu'il a disparu, tes amis de la mafia changeront simplement leurs plans. Un tel échec est inexcusable, Rukov ! Tu seras bientôt transféré sur un iceberg inhospitalier où les maladroits ne peuvent faire aucun mal. Maintenant, sors ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié votre mission : fouiller l'appartement de Verto « Hollywood » et en apprendre un maximum.

## 709

Vous revoilà dans le studio. Profitant d'être seul dans l'appartement, vous allumez la lumière électrique. Sur votre gauche, l'armoire métallique que vous n'avez pas eu le temps de fouiller. À votre droite, la table où vous avez trouvé le fameux « dossier d'assurance » contenant la photo de vos parents, et le buffet métallique où traîne une caméra vidéo. Vous voyez quelque chose de nouveau : une photo polaroïde est posée sur le buffet. C'est une photo de vous dans la cellule. Il manque juste la deuxième. Vous vous dirigez vers l'armoire et ouvrez les deux battants. Elle est presque vide, à part quelques appareils de tournage. Il y a également un appareil photo. Vous le saisissez machinalement. C'est un appareil polaroïde. Un modèle occidental récent avec flash intégré. Vous reconnaissez l'appareil avec lequel Verto vous a photographié dans la cellule. Il ne reste plus que deux photos à l'intérieur.

Soudain, vous entendez qu'on ouvre la porte de l'appartement. La voix de Verto se met à résonner.

« Réveille-toi, espèce de gourde ! Qu'est-ce qu'il s'est... »  
Il y a un lourd silence.

Si vous l'attendez à l'intérieur, rendez-vous au **656**.  
Si vous sortez l'affronter, rendez-vous au **948**.

## 710

« Je dois aller à Léningrad.  
- Je vois... Et où à Léningrad ? »

« Au Planétarium de l'Univers. » (Allez au **213**).  
« Au zoo Vladimir Ilitch Lénine. » (Allez au **873**).  
« Au Palais de la Culture Vladimir Ilitch Lénine. » (Allez au **501**).  
« Au parc Ladoga. » (Allez au **169**).  
« Au musée de la Guerre Patriotique. » (Allez au **732**).  
« À l'hôtel de l'Étoile Rouge. » (Allez au **353**).  
« À l'aquarium à dauphins de la Bannière Rouge. » (Allez au **223**).  
« À la gare de Moscou. » (Allez au **61**).

## 711

Il y en a cinq, trois sur le sol, et deux juchés sur les précédents. Ce sont des containers en acier inoxydable. Ils sont marqués « bière » sur le côté. Plutôt logique pour l'arrière-boutique d'une brasserie. Vous regardez à l'intérieur d'un des containers du dessus. C'est bien de la bière.

Votre deuxième allumette s'éteint. Vous en rallumez une autre, puis...

Vous fouillez l'armoire. Rendez-vous au **676**.

Vous montez l'escalier. Rendez-vous au **400**.

## 712

« Étrange, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Du coup, vous les interrogez sur ce Yasakev.

« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !

- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **130**.

Si vous prétendez mener une enquête sur une organisation criminelle dans le quartier, rendez-vous au **652**.

## 713

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer avec feu le camarade Golitsin, annonce le borgne. Le KGB semble aimer tuer ses anciens employés ! Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **525**.

## 714

D'un air très impatient, et très ferme, il vous annonce que vous devez partir. Vous avez beau dire que vous allez trouver l'argent, il semble que son opinion de vous soit définitive... Vous vous apprêtez à insister quand deux gorilles, des jumeaux, viennent prêter main-forte à votre homme. Soucieux que cela ne dégénère en une bagarre où vous n'auriez pas l'avantage du nombre, vous préférez partir.

Malheureusement, il ne vous est plus possible à présent de vous introduire dans le Club du Progrès Enthousiaste. Ils se méfieront de vous, et ne vous laisseront plus rentrer sans une sévère correction. Votre mission est dans une impasse !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de plus de prévoyance.

## 715

(Vous pouvez effacer le mot de passe pêche de vos notes. Remplacez le par le mot de passe ABA.)

Votre petite conversation avec l'Américain est soudain interrompue par des cris de l'autre côté de la porte. C'est la voix de Verto.

« Fais donc ce que je te dis, mère ! Va avec les jumeaux chez Andryoucha pour la nuit. Oleg et Gleb, soyez ici à 8 h ! J'aurai besoin de vous... Roméo doit aller se préparer pour le voyage. Moi, je vais rester ici avec Rita. On se revoit demain ! »

Vous entendez les cris de protestation d'une vieille femme qu'on emmène sans son avis mais sans violence. Puis les voix baissent, et vous n'entendez plus rien.

Si vous collez votre oreille à la porte, rendez-vous au **366**.

Si vous interrogez l'Américain avant de continuer à inspecter la pièce, rendez-vous au **132**.

Si vous inspectez la pièce à la recherche de quelque chose pour vous aider, rendez-vous au **897**.

## 716

« 'Soir, faites-vous amicalement.

- Bonsoir ! répond la jeune femme au chapeau, enthousiaste.

- Au revoir ! fait le jeune homme, sur un ton froid.

- Oooh, Gricha, tu es si grossier ! Venez, asseyez-vous un instant avec nous. »

Après quelques échanges sans grand intérêt pour amorcer la conversation, vous leur demandez ce qu'ils pensent du club.

« Z'appellez ce trou un club, vous ? raille Gricha.

- Hmm... Bon c'est vrai qu'il y a l'air d'avoir quelques gangsters...

- Des gangsters ? Ces marioles ne seraient même pas capables d'arrêter un unijambiste en fauteuil roulant... Ce sont juste des petits parasites du marché noir qui espèrent que quelqu'un leur dégotera le gros coup.

- Et les autres membres du club ?

- De la canaille criminelle de seconde zone.

- Oh, je t'en prie, Grichoukha ! Tout ça parce que ton oncle est dans les affaires privées, qu'il gagne beaucoup d'argent, qu'il a une voiture, et qu'il passe ses vacances à l'étranger !

- Ferme-la, Svetka. C'est juste une petite crapule du marché noir.

- Eh bien, s'il n'avait pas été là, en tout cas, nous n'aurions pas pu être membres du club ! Pense à ma carrière ! »

La jeune femme se redresse, et appuie ses paroles de quelques effets de cheveux... Le jeune homme reprend :

« Tu parles ! Cet endroit est une gargote, c'est tout ! Tu vois quelqu'un, ici, qui a l'air de seulement savoir ce que c'est, un producteur de films ? Personne ne va te demander de jouer dans quelque chose. Pas ici ! »

Si vous leur demandez leur avis sur le sport, sur la vie nocturne à Moscou... rendez-vous au **963**.



Si vous leur demandez ce qu'ils savent sur quelqu'un qui s'appellerait Hollywood, rendez-vous au **871**.

## 717

Sortant le petit jeu d'échec de voyage que Vanya garde toujours dans le séjour, vous lui proposez une petite partie. Vous vous souvenez que votre oncle est un joueur très brillant, bien au-dessus de votre niveau. Mais il refuse votre offre avec une grimace.

« Jouer contre un penseur indiscipliné m'irrite. » prétexte-t-il.

Souhaitez-vous lui demander des conseils sur votre situation au KGB ? Allez au **387**.

L'interrogez-vous une nouvelle fois sur la mort de vos parents ? Allez au **849**.

Si vous préférez lui demander d'aller prendre un peu de repos, allez au **165**.

## 718

Rendez-vous immédiatement au **552**.

## 719

Vous faites un tour de la pièce des yeux, satisfait. Vous pensez avoir tout fouiller ce qui pouvait l'être. Dommage que vous ne puissiez pas ouvrir la commode.

Alors que vous alliez partir, confiant que vous ne pouvez rien découvrir de plus, on frappe à la porte. C'est l'homme de la milice, Legonov, qui vous appelle.

« La sœur de Golitsin est ici. Voulez-vous l'interroger ? »

Si vous répondez qu'elle ne vous intéresse pas, allez au **326**.

Si vous lui demandez de la faire entrer, allez au **266**.

## 720

Vous voilà à votre point de départ, avec le même cadavre sur les bras, et quelques gouttes de sueur en plus. Qu'allez-vous faire à présent ?

Si vous laissez le corps avant que quelqu'un ne vous remarque, rendez-vous au **240**.

Si vous le traînez à droite de la porte, rendez-vous au **571**.

## 721

Votre chambre est comme d'habitude. Un vieux lit qui grince, baigné de la lumière du soleil par les deux grandes fenêtres aux vitres à peu près propres. Au dessus de la vieille commode, une photo encadrée de vous, à douze ans, avec vos parents. Un paysage d'hiver en tableau, suspendu au dessus de votre lit. Une grande et solide armoire où vous rangez vos vêtements civils.

Votre regard est attiré par le miroir au dessus de la table de chevet. Vous avez sérieusement besoin de longues vacances au bord de la Mer Noire ! L'anxiété ne vous embellit pas...

Avec humour, vous considérez le « suspect » qui apparaît dans le cadre. Peut-être devriez vous le suivre ? Il faut « le » mettre sous surveillance visuelle, et signaler tout ce qu'il y a de suspect... D'ailleurs, si vous comptez vous espionner... Bienvenue au club !

Mais il est temps de mettre fin à votre persécution policière de cet individu, et de vous détourner du miroir. Après tout, un peu de compassion, il sera peut-être un jour le père de vos enfants.

Vous posant sur votre lit, vous inspectez machinalement du doigt votre petite étagère de bibliothèque. Avec émotion, vous retrouvez là tous les héros soviétiques des bandes-dessinées de votre enfance. Batcamarade. Supercamarade. Spider-Camarade. Tracteurcamarade.

Tout est en ordre dans vos affaires. Vous savez que dans le tiroir de votre meuble de chevet, il y a 60 dollars américains, qu'il vous reste d'opérations à l'étranger. Vous pouvez les emporter si vous le souhaitez. N'oubliez pas de noter cette somme dans votre inventaire.

Mais le temps passe, et il est temps d'aller au Département P pour faire votre rapport au Major Vovlov. N'oubliez pas que vous aviez rendez-vous à 18 h ! Poursuivez au **450**.

## 722

« Je suis désolé de vous dire que votre frère est mort, camarade. »

Elle vous fixe d'un air déconcerté. Vous lui dites qu'elle peut s'asseoir si elle le souhaite. Murmurant un merci, elle s'effondre sur l'une des chaises de bureau. Quand elle a repris quelques couleurs, vous commencez à lui poser quelques questions.

Elle vous dit qu'elle enseigne, et que son mari, Youri Romaschkov, est chimiste. Ils ont deux enfants. Ce sont des gens honnêtes.

« Pyotr était moins stable, remarque-t-elle. Il ne s'est jamais marié. »

Elle vous dit que son mari est un homme bien, mais elle décrit son propre frère comme ayant une vie désordonnée.

« C'est vrai... Au moins, avec vous, le futur de vos enfants est entre de bonnes mains », tentez-vous de dire pour la réconforter.

Interrogée sur Pyotr Golitsin, elle répond que son frère est détective privé depuis qu'il a quitté le KGB, il y a deux ans. Elle ne lui a jamais posé de questions sur son travail. Elle et lui avaient rarement des contacts.

« Un personnage mystérieux, votre frère... », commentez-vous.

Vous lui demandez ce qu'elle pense de l'entreprise privée. Elle hésite.

« Eh bien, c'est ce que veut notre gouvernement, non ?

- Il semblerait bien. »

Vous demandez ensuite son opinion sur la Perestroïka, la politique de restructuration du Président Gorbatchev.

« Je suis sûre que c'est vital, camarade. Mais les magasins sont vides et les marchés libres sont si chers. Je m'inquiète pour mes enfants. »

Vous lui répondez qu'elle parle d'une façon un peu défaitiste... Mais vous reconnaissez que c'est une période difficile pour les familles honnêtes !

« Pardonnez-moi, camarade ! Nous devons avoir confiance dans les autorités », corrige-t-elle aussitôt. Elle n'oublie pas qu'elle parle à un agent du KGB... et s'inquiète de passer pour une opposante.

Vous lui demandez pourquoi elle est venue au bureau de Golitsin, cet après-midi.

« Je suis venue voir Pyotr, vous assure-t-elle, c'est tout !

- Pour une raison particulière ?

- Il a laissé un message dans ma boîte aux lettres, me demandant de venir, camarade. »

Vous lui demandez de vous montrer ce message. Rendez-vous au **914**.

Vous l'interrogez sur le contenu du message. Rendez-vous au **407**.

Pensant ne rien pouvoir apprendre de plus, vous la remerciez de vous avoir aidé, et lui dites qu'elle peut à présent partir. Rendez-vous au **174**.

## 723

Ce nom ne leur dit rien. Elle te conseille encore d'aller demander au responsable.

Si vous l'interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **67**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **822**.

## 724

« Je suis désolé de vous dire que votre frère est mort, camarade. »

Elle vous fixe d'un air déconcerté. Vous lui dites qu'elle peut s'asseoir si elle le souhaite. Murmurant un merci, elle s'effondre sur l'une des chaises de bureau. Quand elle a repris quelques couleurs, vous commencez à lui poser quelques questions.

Elle vous dit qu'elle enseigne, et que son mari, Youri Romaschkov, est chimiste. Ils ont deux enfants. Ce sont des gens honnêtes.

« Pyotr était moins stable, remarque-t-elle. Il ne s'est jamais marié. »

Elle vous dit que son mari est un homme bien, mais elle décrit son propre frère comme ayant une vie désordonnée.

« C'est vrai... Au moins, avec vous, le futur de vos enfants est entre de bonnes mains », tentez-vous de dire pour la réconforter.

Interrogée sur Pyotr Golitsin, elle répond que son frère est détective privé depuis qu'il a quitté le KGB, il y a deux ans. Elle ne lui a jamais posé de questions sur son travail. Elle et lui avaient rarement des contacts.

« Un personnage mystérieux, votre frère... », commentez-vous.

Vous lui demandez ce qu'elle pense de l'entreprise privée. Elle hésite.

« Eh bien, c'est ce que veut notre gouvernement, non ?

- Il semblerait bien. »

Vous demandez ensuite son opinion sur la Perestroïka, la politique de restructuration du Président Gorbatchev.

« Je suis sûre que c'est vital, camarade. Mais les magasins sont vides et les marchés libres sont si chers. Je m'inquiète pour mes enfants. »

Vous lui répondez qu'elle parle d'une façon un peu défaitiste... Mais vous reconnaissez que c'est une période difficile pour les familles honnêtes !

« Pardonnez-moi, camarade ! Nous devons avoir confiance dans les autorités », corrige-t-elle aussitôt. Elle n'oublie pas qu'elle parle à un agent du KGB... et s'inquiète de passer pour une opposante.

Vous lui demandez pourquoi elle est venue au bureau de Golitsin, cet après-midi.

« Je suis venue voir Pyotr, vous assure-t-elle, c'est tout !

- Pour une raison particulière ?

- Il a laissé un message dans ma boîte aux lettres, me demandant de venir, camarade. »

Vous lui demandez de vous montrer ce message. Rendez-vous au **738**.

Vous l'interrogez sur le contenu du message. Rendez-vous au **554**.

Pensant ne rien pouvoir apprendre de plus, vous la remerciez de vous avoir aidé, et lui dites qu'elle peut à présent partir. Rendez-vous au **791**.

## 725

Rendez-vous immédiatement au **309**.

## 726

Vous tirez la chasse, vous éteignez et vous ressortez. À ce moment, vous frôlez le jeune punk qui a l'air très pressé d'aller aux toilettes. Vous vous apprêtez à continuer votre investigation quand vous entendez des jurons retentissants qui viennent des toilettes...

« Où est mon argent ? commence à crier le punk en ressortant. Pas d'argent, pas de marché ! »

L'un des jumeaux, celui qui a un col doublé de fourrure, lui répond :

« Tu essaies d'être drôle, ou quoi ? J'ai moi-même mis l'argent là-dedans...

- Attends un instant... Ce type était aux toilettes juste avant moi. J'en suis sûr, il m'a bousculé !

- Tu crois qu'il a volé l'argent ? Vérifions... »

Avant que vous ne puissiez vous enfuir, les gorilles vous saisissent et vous fouillent... Bien sûr, ils trouvent l'argent. Pour montrer leur humour et le peu d'impact que votre petite blague a sur leur bonne humeur, d'habitude si joviale, ils décident de vous battre à mort avec la plus grande courtoisie.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas fait preuve de plus de discernement.

## 727

La première fois, vous aviez juste eu le temps de fouiller ce séjour avant d'être pris. Vous commencez par fouiller Rita, mais elle n'a rien sur elle. Vous avez déjà fouillé la commode... Mais vous avez besoin de chercher où on a mis toutes vos affaires. Vous jetez donc rapidement un deuxième coup d'œil. Deux des placards n'ont pas changé, mais dans le dernier, vous retrouvez effectivement tout ce qu'on vous a confisqué, y compris les rossignols. (Vous retrouvez tout votre inventaire, et pouvez effacer les parenthèses).

Vous découvrez également un objet qui n'est pas à vous : un passeport américain avec la photo de votre compagnon d'infortune. Il était donc bien vraiment américain... Le nom présenté est « Nathaniel Greenberg ». Il a 35 ans et sa profession est journaliste. Mais bien sûr... Journaliste... Il vous a clairement donné l'impression de quelqu'un d'entraîné. Votre petit doigt vous dit qu'il s'agit probablement d'un agent secret, lui aussi.

Dans les tiroirs, les photos des soldats soviétiques, et le mystérieux papier blanc, sont toujours là. Si vous décidez de les emporter, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire. Sinon, vous les remettez à leur place exacte.

Il est inutile d'aller fouiller la cellule. Vous passez donc par l'autre porte, qui vous est encore inconnue. Poursuivez au **751**.

## 728

Soudain, la porte s'ouvre, et un homme blond est poussé à l'intérieur. On referme derrière lui. Sa veste et son pantalon sont en jean, et il porte une chemise jaune. Il a les mains dans le dos, comme si elles étaient attachées. Il se met à parler avec un fort accent américain :

« Eh bien ! Si ce n'est pas Rita ! La petite amie de Verto qui a survécu le plus longtemps, si mes informations sont correctes. Quant à toi... inconnu au bataillon. Alors, dis-moi, qu'est-ce qu'on fait ? On lui brise la nuque à cette petite garce ? »

Cette fille serait donc une taupe mise par Verto... Mais est-il vraiment sérieux quand il propose de tuer, là maintenant, une fille sans défense, de sang froid ? Il cherche sans doute juste à lui faire peur.

« La tuer, pour quoi faire ?

- Oh, elle le mérite. Et puis, elle doit coûter trop cher en cocaïne à Verto. »

Si vous décidez d'entrer dans le jeu de l'Américain, et vous réjouir ouvertement de sa « bonne idée », rendez-vous au **338**.

Si vous voulez prendre la défense de la jeune fille, rendez-vous au **498**.

## 729

Vous prétendez que vous n'êtes qu'un simple représentant commercial de l'usine de la bannière rouge, à Zagorsk, et que votre meilleur ami, qui habite Moscou, a été assassiné par quelqu'un qui habite dans cet immeuble.

« C'est affreux ! », s'émeut Jana, avant de vous demander pourquoi la milice ne fait pas une enquête. Toujours dans votre personnage, vous racontez que la milice refuse de bouger parce qu'ils disent qu'il n'y a pas de preuve. Mais pour venger votre meilleur ami, vous êtes prêt à trouver vous-même toutes les preuves nécessaires.

Les filles sont totalement accrochées par votre histoire ! Jana dit même ne pas être surprise de l'immobilisme de la milice.

« Tu crois qu'il y a des criminels, ici ? Ils sont au club, j'en suis sûr. Tu sais, le club au-dessus de la brasserie... Maintenant que j'y pense, tu devrais interroger Pavel Belousov à l'appartement 5. Il a passé un an dans la prison de Lefortovo. Pour vol. Une nuit, il est venu ici, saoul et sanglotant, et il nous l'a dit. C'est peut-être ton homme ?

- Je me sentais navrée pour lui, au début, témoigne Klara. Mais après, il a ri et il s'est vanté de la façon dont ils les avaient tous roulés, ou quelque chose comme ça... Il est horrible !

- Quand il est sorti de Lefortovo, poursuit l'autre, son beau-frère, qui est directeur d'usine, lui a donné un travail et Belousov a eu un nouveau permis de résident à Moscou.

- Et il a essayé de violer Jana ! s'exclame subitement Klara. Quel sale porc ! »

Vous les interrogez sur leurs voisins. Poursuivez au **201**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La prison de Lefortovo est située dans le quartier de Lefortovo, à Moscou, et doit son nom à François Lefort un proche ami du Tsar Pierre Ier de Russie. Elle est tristement célèbre pour avoir été utilisée par le NKVD pour des interrogatoires sous la torture, puis par le KGB comme prison, maison d'arrêt des enquêtes criminelles, et cellule d'isolement des prisonniers politiques.

## 730

L'armoire ne contient en tout et pour tout qu'un seul objet : une tablette en cuir avec un bloc-notes retenu par un clip en métal. Cela pourrait être important. Si vous décidez de l'emporter, n'oubliez pas de le noter dans votre inventaire.

Votre allumette s'éteint. Il ne vous en reste plus beaucoup.

Si vous allumez la lumière en appuyant sur l'interrupteur, rendez-vous au **734**.

Si vous passez la porte pour aller là où il y a de la lumière, rendez-vous au **872**.

Si vous allumez une dernière allumette et fouillez le frigo, rendez-vous au **119**.

Si vous allumez une dernière allumette et inspectez les caisses de bouteilles, rendez-vous au **314**.

Si vous pensez avoir appris tout ce que vous pouviez de ce bar, vous pouvez redescendre et retourner dans la rue. Allez au **249**.

## 731

Rendez-vous immédiatement au **883**.

## 732

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 733

Un homme costaud ouvre la porte. Il est totalement chauve et a un double menton. Il porte une chemise et un pantalon à bretelles.

« Que puis-je faire pour vous ? »

Si vous lui dites que vous faites un sondage, rendez-vous au **471**.

Si vous dites que vous faites partie du « Comité Contre le Crime » et voudriez entrer, rendez-vous au **987**.

Si vous dites que vous êtes détective privé et avez des questions à poser, rendez-vous au **665**.

## 734

Aussitôt que vous allumez, vous entendez un grognement de surprise provenant de derrière la porte. Avant que vous n'ayez pu réagir, deux hommes entrent. Ce sont deux jumeaux, assez baraqués, et particulièrement laids. Leur crâne est rasé de près, et leur visage est comme tuméfié. Ils portent des blousons de cuir noir, avec de petits insignes métalliques épinglés un peu partout. Leur démarche de caïd et leur expression froide les rendent vraiment patibulaires. La seule différence entre les deux est que celui de droite a un duvet de fourrure brune sur les rabats de son col, alors que le blouson de celui de gauche est intégralement noir. Ils ont l'air furieux de vous voir.

« Qu'est-ce que tu fous ici ? », demande celui de droite.

Si vous essayez de sortir une excuse, allez au **113**.

Si vous tentez de filer, allez au **7**.

Si vous décidez d'attaquer le premier, allez au **451**.

## 735

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.



« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **334**.

## 736

Rendez-vous immédiatement au **589**.

## 737

La bouteille est encore à moitié pleine. Vous buvez un petit verre. Cela vous détend un peu. Votre regard parcourt le séjour de l'Oncle Vanya. Plusieurs tableaux sont accrochés au mur. Le portrait réglementaire de Vladimir Ilitch Lénine. Une scène de genre montrant d'honnêtes travailleurs soviétiques. Un paysage. À côté de Lénine, une photo encadrée de Vanya et de votre père portant l'uniforme de l'Armée Rouge. Elle est datée de 1979.

Vous vous effondrez dans le divan. Il est vieux, mais il est toujours aussi confortable. Par réflexe, vous ne vous êtes pas assis sur le petit fauteuil bleu. C'était le préféré de Vanya... mais c'était avant qu'il se retrouve cloué dans une chaise roulante.

Votre regard se perd sur le samovar familial, perché sur son luxueux guéridon. Cet ustensile à thé est dans votre famille depuis des générations. Ce détail vous fait penser à vos parents. Vous vous sentez nostalgique...

Si vous voulez prendre un deuxième verre de vodka, rendez-vous au **376**.

Si vous voulez boire deux ou trois verres de plus pour ne plus penser à vos parents, rendez-vous au **348**.

Si vous pensez que pour vous changer les idées, il est préférable de vous rendre dans votre chambre, rendez-vous au **307**.

Si vous jugez temps de vous rendre au Département P pour faire votre rapport, rendez-vous au **892**.

## 738

« Je l'ai laissé chez moi. Je suis désolée, camarade. », vous répond-elle d'un air navré.

Vous lui demandez si elle se souvient de ce qu'il y avait écrit dessus, exactement.

« Il disait que je devais venir ici après mon travail. C'est tout. Je ne sais pas pourquoi. Les activités de mon frère ne me regardent pas. »

Vous soupirez. Elle ne vous apprendra probablement rien de plus.

« Merci de m'avoir consacré du temps, dites-vous gentiment. Vous pouvez partir maintenant. »

Elle vous arrête.

« Ça peut être important. Pyotr a laissé ça dans ma boîte aux lettres. »

Elle vous tend une microcassette audio.

« Au revoir, camarade. », vous salue-t-elle d'un air un peu triste.

Elle sort. Aussitôt, vous reprenez le magnétophone à microcassette que vous aviez laissé sur le bureau, et y introduisez la cassette. Rien. Vous vérifiez l'appareil : aucune pile. Sans hésiter, vous prenez les piles du poste à transistor posé sur le placard bas, et les introduisez dans l'appareil. Puis, vous écoutez l'enregistrement qu'a laissé le défunt Golitsin... Poursuivez au **183**.

## 739

L'enfant le plus jeune n'est clairement pas en âge de parler. Le deuxième a l'air d'avoir une peur bleue de vous, il ne vous dira pas un mot. Quand vous vous adressez à la femme, elle vous coupe sèchement, en vous faisant comprendre qu'elle ne vous a pas invité. Elle refusera de répondre à vos questions. Il ne vous reste plus que la vieille femme.

Vous lui demandez ce qu'elle pense des voisins. Elle répond que ce sont des « saletés », indignes de vivre dans le même immeuble que son garçon. À toute autre question que vous posez - que ce soit sur le crime dans le quartier, l'actualité, ce qu'elle a pu voir d'inhabituel dans l'immeuble -, elle vous répond de demander à son fils, Pacha, que lui il sait, que lui il est comme son père. Mais qu'il est mou.

Vous vous retournez vers son fils et vous lui dites qu'il a une charmante famille.

« Ma mère, vous présente-t-il. Mère, cet homme est ici pour affaires !

- Quelles affaires ?

- Comment le saurais-je ? Il vient d'entrer !

- Affaires ! Pas comme dans le temps. À cette époque, si tu en faisais, tu te ramassais une balle dans le crâne !

- Je t'en prie, mère, il s'agit d'affaires importantes. Voici ma femme Nonna Vladimirovna. Connasse. Et Mitya. Va nous chercher à boire, Mitya ! »

Le fils, Mitya, vous apporte un verre de vodka faite maison. Vous buvez par politesse...

« Alors comment puis-je t'aider ? », reprend Belousov. Puis, avant que vous ne puissiez répondre, il hurle à sa femme :

« Fais taire le bébé ! Tu entends ce que je te dis, garce ?

- C'est aussi ton bébé, Pacha. Pourquoi as-tu mis de la vodka dans l'eau du chou ? Il est malade, le pauvre. » Puis, à son autre fils :

« Va te coucher Mitya. »

Vous commencez à interroger le père.

Si vous lui demandez ce qu'il pense de sujets d'actualités, rendez-vous au **89**.

Si vous l'interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au

**650**.

Si vous lui parlez de Lefortovo, rendez-vous au **424**.

## 740

« Seuls les communistes pouvaient inventer de telles choses ! Quels crimes ai-je commis ? », s'offusque-t-il.

Vous lui assurez qu'il n'est accusé de rien et que vous voulez juste des renseignements.

« La milice est en grève, ou quoi ? Je ne sais rien, croyez-moi... »

Vous lui demandez si vous ne pouvez pas plutôt parler à l'intérieur de l'appartement.

« Ce n'est pas possible, je le crains. Ma femme est souffrante. De quoi voulez-vous parler ? »

Si vous lui dites que vous cherchez des informations sur un groupe de criminels qui opèrent dans l'immeuble, rendez-vous au **445**.

Si vous lui dites que vous cherchez quelqu'un qui s'appelle Hollywood, rendez-vous au **866**.

Si vous renoncez, rendez-vous au **420**.

## 741

Rendez-vous immédiatement au **552**.

## 742

« Étrange, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Du coup, vous les interrogez sur ce Yasakev.

« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !

- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **582**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **759**.

## 743

« Excellent, Rukov. Sauf qu'il s'est enfui.

En dépit de ton échec inexorable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... Il faut admettre au moins cela. Par contre, le message codé que tu as pris dans l'appartement des gangsters ne servira à rien du tout, naturellement. Quand ils remarqueront qu'il a disparu, tes amis de la mafia changeront simplement leurs plans. Il se trouve qu'ils ont déjà changé d'adresse. Bien sûr, nous les retrouverons. Du reste, ton incompétence, qui a coûté beaucoup de temps, est une source de déception pour le Camarade Colonel Galushkin. Pour ma part, je n'attendais pas mieux de ta part. Ton transfert pour des fonctions de garde-frontière sur la frontière sino-sibérienne est effective à partir d'aujourd'hui. Tu peux partir. »

Vote aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas respecté l'une des règles de base des fouilles discrètes : toujours laisser les choses dans l'état où on les a trouvées.

## 744

Sytenko reste pensif un instant avant de continuer.

« Un matin... le téléphone sonne... C'était lui, Verto. Leur chef. Une grande brute avec un bandeau sur l'œil. Il m'a dit de regarder dans la chambre froide. Il y avait des gens morts pendus à mes crocs de boucher ! Verto m'a téléphoné une deuxième fois, et il m'a rappelé les photos. Ça fait des mois que ça continue comme ça. De temps en temps, deux ou trois fois le mois, les corps sont enlevés la nuit... C'est un cauchemar... Un cauchemar... Cette Tchevtchenkova, elle adore les chats, vous voyez ? Les chats ! Elle sort toutes les nuits, à peu près à cette heure-ci, pour les nourrir ! Et elle sourit... Elle sourit, cette cinglée de vieille peau ! Oh mon Dieu... Laissez-moi tranquille, maintenant, qui que vous soyez... Vous êtes comme lui... Un bourreau... Un tortionnaire... Si vous revenez, je vous jure que j'appellerai la milice ! »

Vous laissez Sytenko, un homme brisé, contempler l'effondrement de son existence. Vous vous retrouvez sur le palier. Vous n'avez pas le temps de considérer ce que vous venez

d'apprendre, que le bruit d'un verrou que l'on ouvre attire votre attention. La vieille Tchvtchenkova sort de l'appartement 8 et se dirige en bas de l'escalier. Puis, quelques pas qui montent l'escalier. Un homme moustachu, en pull vert et pantalon beige, arrive sur le palier. Après vous avoir jeté un coup d'œil, il frappe doucement à l'appartement 7. La porte s'ouvre et il entre. Il avait probablement été invité à prendre un thé avec les deux filles...

Mais vous avez des préoccupations plus importantes. Ce « Verto » qu'on vous a décrit, ce monstre, pourrait bien être le gangster que vous cherchez. Il n'est pas encore clair pourquoi ce surnom de « Hollywood ». Mais un tel criminel pourrait tout à fait avoir fait tuer Golitsin. Si l'un des truands est un officier du KGB... cela confirmerait l'importance d'une enquête par un agent du Département P tel que vous ! Dommage que vous n'ayez pas de preuve...

Votre mission était de trouver l'appartement de Hollywood, et vous savez maintenant qu'un gang de criminels occupe l'appartement 8... Et vous avez une occasion en or de le visiter, puisque la vieille femme qui l'habite vient de sortir. Votre prochaine action est donc claire : vous allez utiliser vos rossignols pour entrer dans cet appartement et le fouiller.

En général, quand on procède à ce genre de fouille clandestine, il vaut mieux laisser tout en place comme on l'a trouvé, pour ne pas alerter les cibles des éléments qu'on a pu découvrir. Mais qui sait, vous aurez peut-être absolument besoin de conserver quelque chose ? Peut-être devez-vous faire de la place dans vos poches avant d'entrer...

Vous gardez la boîte d'allumettes pour éventuellement vous éclairer, et bien sûr, les rossignols. En plus de ces objets, vous avez au moins sur vous vos faux-papiers et une coupure de journal. Peut-être vous reste-t-il des dollars. Plus, tout ce que vous avez pu noter dans votre inventaire.

Si vous vous débarrassez des faux-papiers, rendez-vous au **65**.

Si vous gardez les papiers et vous débarrassez de la coupure de journal, rendez-vous au **932**.

Si vous gardez tout cela mais vous débarrassez de votre argent, rendez-vous au **548**.

Si vous vous débarrassez uniquement d'un objet qui n'est pas cité dans cette liste, rendez-vous au **876**.

Si vous vous débarrassez de tout sauf des allumettes et des rossignols, rendez-vous au **128**.

Si vous entrez directement dans l'appartement 8, rendez-vous au **615**.

## 745

La porte s'ouvre. Un homme aux cheveux gris, en costume cravate, sort dans le hall.

« Êtes-vous du Club ? »

Vous lui dites que non.

« Qui êtes-vous et que voulez-vous ? »

- Ça ne vous dit rien, l'île Wrangel ?

- Mon Dieu ! Vous feriez mieux d'entrer. »

Il vous fait passer dans une pièce joliment décorée, tapissée d'un papier peint fleuri et d'une moquette bleue. Les meubles sont élégants bien qu'un peu passésistes. Sur le mur, quelques icônes religieuses sont accrochées. Une petite vieille femme grisonnante, dans une robe rose, se lève en vous voyant arriver et vous regarde avec appréhension.

« Luda, ne t'inquiète pas, je t'en prie. Cet homme est au courant de mon séjour au goulag.

- Oh, Édik ! se lamente-elle. Cette torture n'en finira donc jamais ?

- Nous devons savoir faire face à tout, ma chérie. Maintenant, camarade, pourquoi êtes-vous venu ? »

Si vous dites que vous cherchez des criminels et que vous pensez qu'il peut vous aider, rendez-vous au **430**.

Si vous dites que vous essayez de trouver Hollywood, rendez-vous au **703**.

Si vous lui ordonnez de vous dire s'il sait qui dans l'immeuble n'est pas digne de confiance, rendez-vous au **371**.

## 746

« Si tu cherches un homme, tu es dans le mauvais appartement.

- Non, Klara, il veut dire : dans l'immeuble.

- Oh... »

Les filles disent connaître tout le monde dans l'immeuble. Mais personne qui s'appelle Hollywood, ou qui a ce surnom.

« Ce n'est pas vraiment un nom de toute façon, fait Klara.

- Ça fait... aventurier ! J'aimerais bien connaître quelqu'un qui s'appelle vraiment comme ça ! »

Vous dites que c'est le genre d'individu qui pourrait appartenir à une sorte de mafia. Elles vous conseillent de vous introduire en cachette dans le club.

Vous prenez congé. Poursuivez au **759**.

## 747

« Précisément ! Et tu ne l'étais pas. Ton incompetence pleurnicharde est révoltante.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... Il faut admettre au moins cela. Par contre, le message codé que tu as pris dans l'appartement des gangsters ne servira à rien du tout, naturellement. Quand ils remarqueront qu'il a disparu, tes amis de la mafia changeront simplement leurs plans. Il se trouve qu'ils ont déjà changé d'adresse. Bien sûr, nous les retrouverons. Du reste, ton incompetence, qui a coûté beaucoup de temps, est une source de déception pour le Camarade Colonel Galushkin. Pour ma part, je n'attendais pas mieux de ta part. Ton transfert pour des fonctions de garde-frontière sur la frontière sino-sibérienne est effective à partir d'aujourd'hui. Tu peux partir. »

Vote aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas respecté l'une des règles de base des fouilles discrètes : toujours laisser les choses dans l'état où on les a trouvées.

## 748

Soudain, la porte s'ouvre, et un homme blond est poussé à l'intérieur. On referme derrière lui. Son visage ressemble à l'homme au chapeau que vous avez vu par la fenêtre du bureau de Golitsin. Sa veste et son pantalon sont en jean, et il porte une chemise jaune. Il a les mains dans le dos, comme si elles étaient attachées. Il se met à parler avec un fort accent américain :

« Eh bien ! Si ce n'est pas Rita ! La petite amie de Verto qui a survécu le plus longtemps, si mes informations sont correctes. Quant à toi, tu dois être le type que j'ai vu chez Golitsin cet après-midi. Alors, dis-moi, qu'est-ce qu'on fait ? On lui brise la nuque à cette petite garce ? »

Cette fille serait donc une taupe mise par Verto... Mais est-il vraiment sérieux quand il propose de tuer, là maintenant, une fille sans défense, de sang froid ? Il cherche sans doute juste à lui faire peur.

« La tuer, pour quoi faire ?

- Oh, elle le mérite. Et puis, elle doit coûter trop cher en cocaïne à Verto. »

Si vous décidez d'entrer dans le jeu de l'Américain, et vous réjouir ouvertement de sa « bonne idée », rendez-vous au **338**.

Si vous voulez prendre la défense de la jeune fille, rendez-vous au **960**.

## 749

Vous vous dirigez vers la table de télévision et ouvrez le tiroir. Il contient plusieurs vidéocassettes. Probablement les productions de ce studio amateur. Elles sont toutes étiquetées. Mais aucun titre n'a été marqué, seulement des dates, qui couvrent l'année passée avec une certaine régularité. On peut dire qu'ils sont productifs ! Vous n'avez pas le temps de tout regarder avant de filer, bien sûr, mais vous devez pouvoir regarder les premières minutes pour voir de quel genre de film il s'agit. Vous prenez une cassette au hasard et l'introduisez dans le magnétoscope. Vous allumez le téléviseur, réduisez le son et appuyez sur le bouton lecture. Au bout de quelques secondes, une étrange scène apparaît...

Une jeune femme séduisante est assise nue et terrifiée sur une chaise. Ses mains semblent attachées derrière son dos et sa bouche est couverte d'une bande de sparadrap. Deux hommes en uniforme de KGB s'approchent. Ils la violent en la traitant de traître et de « catin à prêtre ». Quand ils ont fini, ils allument des cigarettes et appliquent les bouts incandescents sur ses seins... L'horreur continue avec des mauvais traitements du même genre jusqu'à ce que, finalement, l'un des gardes sorte un couteau à cran d'arrêt qu'il montre à la caméra, et ouvre avec démonstration. Pendant que son collègue tire la tête de la fille en arrière, il lui plonge la lame dans un côté du cou et l'égorge lentement. Elle se tord de douleur et le sang jaillit de la blessure grande ouverte. Peu de temps après, elle a une dernière convulsion, puis son corps devient flasque. Le garde la laisse tomber comme une masse sur le sol, qui est recouvert d'une bâche de plastique transparent éclaboussée de

sang. Les deux gardes se tournent vers la caméra et sourient. Vous les reconnaissez. Ce sont les deux affreux jumeaux qui devaient vous torturer. Vous appuyez sur le bouton d'éjection. Vous essayez d'autres cassettes. Mêmes horreurs, victimes différentes. Si vous emportez quelques cassettes de snuff à titre de preuve à charge, notez le dans votre inventaire. Sinon, vous rangez les cassettes.

Il est temps de s'occuper de l'autre côté de la salle. Vous vous dirigez vers l'armoire et ouvrez les deux battants. Elle est presque vide, à part quelques appareils de tournage. Il y a également un appareil photo. Vous le saisissez machinalement. C'est un appareil polaroïde. Un modèle occidental récent avec flash intégré. Vous reconnaissez l'appareil avec lequel Verto vous a photographié dans la cellule. Il ne reste plus que deux photos à l'intérieur.

Si vous aviez déjà une vidéocassette sans étiquette dans votre inventaire, vous pouvez l'introduire dans le magnétoscope. Allez alors au **446**.

Si vous considérez que vous avez fouillé tout ce que vous pouvez, vous pouvez quitter l'appartement avant que Verto ne se réveille. Allez alors au **961**.

Si vous voulez utiliser l'appareil polaroïde, rendez-vous au **875**.

Si vous voulez élucider le mystère du papier blanc et du papier bleu, rendez-vous au **890**.

Si vous quittez l'appartement en emportant le papier blanc et le papier bleu pour que le Département P élucide le mystère, rendez-vous au **899**.

## 750

Apparemment, ils n'avaient aucune intention de tenter de parler davantage... Poursuivez au **276**.

## 751

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Personne de l'autre côté. Vous entrez et fermez la porte derrière vous. Vous profitez d'être seul dans l'appartement pour allumer la lumière électrique. La pièce que vous découvrez semble avoir été une sorte de bureau - à en juger par la table de bureau et l'armoire en fer - mais elle a été transformée en studio de cinéma. Un projecteur de qualité se dresse dans un coin, et une caméra vidéo est posée sur le buffet en métal du fond. À côté, on a laissé une photo polaroïde qui vous montre dans la cellule. Il manque la deuxième... Dans le coin de la pièce, sur une table à tiroir, un magnétoscope est branché à un poste de téléviseur. Sur la table, et dans un carton au sommet de l'armoire métallique, divers appareils électroniques, de son ou d'éclairage, ont été laissés. Sur le mur, le portrait de Lénine, la carte de l'URSS et quelques autres images réglementaires du genre vous rappellent quelque peu les bureaux du KGB.

Vous jetez un œil de plus près au magnétoscope. Il est conçu pour des cassettes VHS étrangères. La télévision est tout à fait ordinaire, mais vous voyez qu'on y a laissé un dossier avec une couverture plastique. Sur une grosse étiquette, du genre cahier scolaire, on



peut lire les mots « Police d'Assurance » écrits à la main. Vous l'ouvrez machinalement. Vous trouvez deux photos en noir et blanc, qui représentent...

Votre main tremble. Ce que vous voyez vous prend par surprise : ce sont vos parents. C'est impossible... Pourtant, c'est bien cela. Sur la première photo, vous pouvez voir votre père, votre mère et votre oncle Vanya monter dans une voiture. La deuxième photo a été coupée en deux, et il en manque la moitié. Néanmoins, on voit clairement la voiture de vos parents qui explose. Vous êtes soudain pris de tournis. Vous vous asseyez au bureau. Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Quel rapport les criminels ont-ils avec vos parents ? Pourquoi ces photos ?

Soudain, vous entendez qu'on ouvre la porte de l'appartement. La voix de Verto se met à résonner.

« Réveille-toi, espèce de gourde ! Qu'est-ce qu'il s'est... »  
Il y a un lourd silence.

Si vous l'attendez à l'intérieur, rendez-vous au **656**.  
Si vous sortez l'affronter, rendez-vous au **948**.

## 752

Vous piquez des deux vers la porte. Avec un cri de rage, Rita vide son revolver dans votre direction. Plusieurs balles vous transpercent. Vous tombez au sol, vous vidant de votre sang...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su affronter la situation.

## 753

Rendez-vous immédiatement au **883**.

## 754

« Pourri de communiste, râle-t-il.  
- Et sinon, qu'est-ce que vous pouvez me dire sur les autres membres.  
- Je sais que certains sont dans le même genre de commerce que moi, mais qui ils sont, je l'ignore. J'aimerais bien le savoir. J'ai besoin de bailleurs de fonds pour développer mes affaires. Les communistes ne comprennent pas ça.  
- Versé dans l'industrie du film, hein ? Et alors, ça marche comment dans le secteur ?  
- L'investissement, voilà de quoi on a besoin. Si je pouvais trouver des gens prêts à donner des fonds ! L'Ouest est submergé de films que le public russe paierait pour voir. Avec

plus d'argent, je pourrais importer des milliers d'excellents produits, ouvrir un magasin gigantesque. Le progrès est trop lent ! Des communistes partout !

- Mais c'est quoi votre travail, exactement...

- J'achète et vends quand je peux. À mort les bureaucrates communistes !

- Homme d'affaires, hein ? »

Pas de réponse. Vous orientez la conversation sur la montée actuelle du crime.

« Le crime, c'est juste un mot ! Ce qui est légal aujourd'hui, ne le sera pas demain, et vice versa. Un film illégal serait légal aujourd'hui si ces politiciens s'activaient au lieu de parler. Regardez Gorbatchev qui tourne en rond, essaie de garder les choses en place alors qu'il devrait ouvrir le pays au progrès capitaliste ! »

Apparemment, vous avez trouvé le seul véritable enthousiaste du progrès du Club du Progrès Enthousiaste.

« C'est tout de même malheureux, reprend-il. Ici, il faut que les affaires soient illégales si vous voulez pouvoir gagner de l'argent et saisir des occasions. La bureaucratie nous étouffe mortellement ! »

Malgré son énergie, sa foi, et sa révolte qui font... plaisir à voir, il vous semble que vous n'obtiendrez plus rien d'intéressant de lui. Quand vous avez fini de l'écouter parler de ses projets, vous prenez congé et retournez vers la salle du comptoir.

Si vous allez parler au jeune couple à l'air inoffensif, rendez-vous au **716**.

Si vous allez parler aux deux truands, rendez-vous au **483**.

## 755

Malheureusement, il ne vous ouvrira plus. Vous ne pourrez plus obtenir un indice essentiel pour votre mission.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que le jeu d'origine avait une situation de blocage aussi injuste, et qu'elle a été gardée dans cette transposition.

## 756

Il a l'air tendu. Il met une cigarette à la bouche, sort un briquet, et allume. Son visage est un instant éclairé par la flamme dans la nuit.

« C'est mauvais. Très mauvais. Que s'est-il passé au juste ? »

Si vous dites que vous avez eu des choses à faire, rendez-vous au **145**.

Si vous racontez qu'un client n'a pas voulu payer, rendez-vous au **581**.

## 757

« Les hommes sur les photos étaient masqués. L'un d'eux était en uniforme du KGB ! Comment pouvais-je aller voir les autorités ? Mais Véra se souvient d'eux. Elle les a revus. Elle les voit presque tous les jours ! Ils habitent dans l'appartement de cette vieille dame : Tchvtchenkova au numéro 8. Elle est avec eux ! ». Poursuivez au **744**.

## 758

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Personne de l'autre côté. Vous entrez et fermez la porte derrière vous. Vous prenez une nouvelle allumette. La pièce que vous découvrez semble avoir été une sorte de bureau - à en juger par la table de bureau et l'armoire en fer - mais elle a été transformée en studio de cinéma. Un projecteur de qualité se dresse dans un coin, et une caméra vidéo est posée sur le buffet en métal du fond. En coin, sur une table à tiroir, un magnétoscope est branché à un poste de téléviseur. Sur la table, et dans un carton au sommet de l'armoire métallique, divers appareils électroniques, de son ou d'éclairage, ont été laissés. Sur le mur, le portrait de Lénine, la carte de l'URSS et quelques autres images réglementaires du genre vous rappellent quelque peu les bureaux du KGB.

Vous jetez un œil de plus près au magnétoscope. Il est conçu pour des cassettes VHS étrangères. La télévision est tout à fait ordinaire, mais vous voyez qu'on y a laissé un dossier avec une couverture plastique. Sur une grosse étiquette, du genre cahier scolaire, on peut lire les mots « Police d'Assurance » écrits à la main. Vous l'ouvrez machinalement. Vous trouvez deux photos en noir et blanc, qui représentent...

Votre main tremble. Ce que vous voyez vous prend par surprise : ce sont vos parents. C'est impossible... Pourtant, c'est bien cela. Sur la première photo, vous pouvez voir votre père, votre mère et votre oncle Vanya monter dans une voiture. La deuxième photo a été coupée en deux, et il en manque la moitié. Néanmoins, on voit clairement la voiture de vos parents qui explose. Vous êtes soudain pris de tournis. Vous vous asseyez au bureau. Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Quel rapport les criminels ont-ils avec vos parents ? Pourquoi ces photos ? Contre toute règle de prudence, mais mu par quelque chose de plus fort, vous glissez les deux photos dans votre poche intérieure. (N'oubliez pas de noter « photos en noir et blanc » dans votre inventaire.) Vous vous ressaisissez. Qu'allez-vous fouiller maintenant ?

Si vous regardez ce qu'il y a dans l'armoire métallique, rendez-vous au **1005**.  
Si vous fouillez le tiroir de la table de télévision, rendez-vous au **385**.

## 759

« J'espère que nous t'avons été utiles ! », conclut Jana. Puis, elle te raccompagne sur le palier.

Vous allez à présent interroger tous les habitants de l'immeuble. Ou du moins ceux qui vous intéressent. Peut-être allez-vous continuer à utiliser cette technique du « sondage d'opinion ». Par où allez-vous commencer ?

Si vous descendez l'escalier pour aller rendre visite aux Oulyanov (appartement 1), rendez-vous au **270**.

Si vous pensez que les Oulyanov ne sont qu'un vieux couple sans intérêt, et ne comptez pas les interroger ce soir, rendez-vous au **1001**.

## 760

Rendez-vous immédiatement au **205**.

## 761

Avez-vous noté un de ces mots de passe ?

Chasse (allez au **309**) - Pêche (allez au **68**) - Cueillette (allez au **956**) - Agriculture (allez au **725**) - Élevage (allez au **107**) - Ostréiculture (allez au **587**).

Aucun de cette liste (allez au **801**).

## 762

« 'Soir, faites-vous amicalement.

- Bonsoir ! répond la jeune femme au chapeau, enthousiaste.

- Au revoir ! fait le jeune homme, sur un ton froid.

- Oooh, Gricha, tu es si grossier ! Venez, asseyez-vous un instant avec nous. »

Après quelques échanges sans grand intérêt pour amorcer la conversation, vous leur demandez ce qu'ils pensent du club.

« Z'appellez ce trou un club, vous ? raille Gricha.

- Hmm... Bon c'est vrai qu'il y a l'air d'avoir quelques gangsters...

- Des gangsters ? Ces marioles ne seraient même pas capable d'arrêter un unijambiste en fauteuil roulant... Ce sont juste des petits parasites du marché noir qui espèrent que quelqu'un leur dégotera le gros coup.

- Et les autres membres du club ?

- De la canaille criminelle de seconde zone.

- Oh, je t'en prie, Grichoukha ! Tout ça parce que ton oncle est dans les affaires privées, qu'il gagne beaucoup d'argent, qu'il a une voiture, et qu'il passe ses vacances à l'étranger !

- Ferme-la, Svetka. C'est juste une petite crapule du marché noir.

- Eh bien, s'il n'avait pas été là, en tout cas, nous n'aurions pas pu être membres du club ! Pense à ma carrière ! »

La jeune femme se redresse, et appuie ses paroles de quelques effets de cheveux...  
Le jeune homme reprend :

« Tu parles ! Cet endroit est une gargote, c'est tout ! Tu vois quelqu'un, ici, qui a l'air de seulement savoir ce que c'est, un producteur de films ? Personne ne va te demander de jouer dans quelque chose. Pas ici ! »

Si vous leur demandez leur avis sur le sport, sur la vie nocturne à Moscou... rendez-vous au **426**.

Si vous leur demandez ce qu'ils savent sur quelqu'un qui s'appellerait Hollywood, rendez-vous au **993**.

## 763

Rendez-vous immédiatement au **440**.

## 764

« Étrange, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Du coup, vous les interrogez sur ce Yasakev.

« Yasakev est un cinglé, mais inoffensif. Il croit au diable !

- Il est toujours en train de marmonner... ça me donne le frisson ! Je crois qu'il est comptable ou quelque chose comme ça. »

Si vous dites que vous cherchez un homme appelé « Hollywood », rendez-vous au **217**.

Si vous prétendez mener une enquête sur une organisation criminelle dans le quartier, rendez-vous au **652**.

## 765

« Oh, quoi que ce soit, c'est sûrement très intéressant. Entrez-donc ! »  
Vous la suivez.

Vous découvrez un appartement confortable, bien décoré, quoique un peu démodé. Votre hôtesse s'assoit à une grande table, et pose ses mains sur la nappe rose. À côté d'elle,

un vieil homme grand et mince, presque chauve, qui porte un beau costume du dimanche, se tient debout, droit comme un i.

« Voici mon mari Rotislav. Slavochka, nous avons un visiteur !  
- Oh ! Bienvenue, jeune homme. Bien, bien. »

Si vous l'interrogez lui, rendez-vous au **108**.  
Si vous l'interrogez elle, rendez-vous au **952**.

## 766

« Pas mal. Mais ta réponse suppose un fatalisme superstitieux.

En dépit de ton échec inexorable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **1011**. Sinon, allez au **519**.

## 767

Si vous vous cachez derrière le canapé, rendez-vous au **156**.  
Si vous vous cachez derrière la porte d'entrée, rendez-vous au **138**.

## 768

« Ni ma femme, ni moi, ne connaissons une telle personne, répond-il sèchement. Bonne nuit. »

Il rentre dans l'appartement. Il risque de ne plus vouloir vous ouvrir. Vous montez à l'étage. Poursuivez au **612**.

## 769

Rendez-vous immédiatement au **765**.

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **346**.

## 771

L'Américain fait la moue, et ne vous gratifie même pas d'une réponse. Vous passez la nuit à chercher seul un moyen de vous sortir d'ici. Une douloureuse expérience vous attend au matin. Et ce sera la dernière !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire confiance à la bonne personne.

## 772

Si vous vous débarrassez d'une cassette vidéo, rendez-vous au **57**. Si vous vous débarrassez d'un sachet plastique, rendez-vous au **229**.

## 773

Rendez-vous immédiatement au **883**.

## 774

Vous ne pouvez pas vous permettre de juste cacher le sac de cocaïne derrière la cuvette des toilettes. Quelqu'un pourrait le récupérer. Soit vous prenez le risque de le garder sur vous, soit il faut vous résoudre à le détruire.

Si vous le gardez sur vous, rendez-vous au **615**.

Si vous le faites disparaître dans les toilettes du palier, rendez-vous au **274**.

## 775

Vous ouvrez les deux battants. Elle est presque vide, à part quelques appareils de tournage. Il y a également un appareil photo. Vous le saisissez machinalement. C'est un appareil polaroïde. Un modèle occidental récent avec flash intégré. Il reste encore quatre photos à l'intérieur. Vous le reposez à l'intérieur et fermez l'armoire. Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...



Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **962**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **735**).

## 776

En effet, cette cassette vidéo prend beaucoup de place dans votre poche intérieure, et pourrait vous gêner. Vous la posez derrière la cuvette des toilettes du palier. N'oubliez pas de la rayer de votre inventaire. Si vous vous débarrassez également d'un sachet plastique, rendez-vous au **694**. Sinon, rendez-vous au **531**.

## 777

Elle a l'air dubitative. D'un ton moqueur, elle vous répond :

« Ah oui, vraiment ? Et comment ? »

Si vous lui jurez que vous pouvez lui procurer toute la cocaïne dont elle aura besoin, rendez-vous au **803**.

Si vous lui proposez de l'emmener loin de Verto, rendez-vous au **550**.

## 778

« Précisément ! Et tu ne l'étais pas. Ton incompetence pleurnicharde est révoltante.

En dépit de ta témérité irréfléchie, tu n'as rien trouvé qui indique la nature des activités de ces gangsters. Un tel échec est inexcusable, Rukov ! Tu seras bientôt transféré sur un iceberg inhospitalier où les maladroits ne peuvent faire aucun mal. Maintenant, sors ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié votre mission : fouiller l'appartement de Verto « Hollywood » et en apprendre les plus possible.

## 779

Roméo n'est pas quelqu'un de très causant. Ni de très intéressant. La plupart du temps, sa seule réponse est « Ça dépend... ».

**359.** Si vous orientez la conversation sur le crime pour voir comment il va réagir, allez au

Si vous lui posez des questions sur « Hollywood », allez au **800**.

Si vous lui demandez des renseignements sur le barman, allez au **696**.

## 780

Rendez-vous immédiatement au **970**.

## 781

Il était armé d'un pistolet automatique, avec un silencieux vissé sur le canon. Dans la poche intérieure de sa veste, vous trouvez une photo polaroïde et un étrange papier bleu. La photo vous montre, assis dans la cellule. Il manque juste la deuxième. Quant au papier bleu, c'est un petit rectangle parfaitement vierge. Il est curieux que Verto voulait conserver si précieusement contre lui un papier où il n'y a rien d'écrit...

Si vous voulez prendre un ou plusieurs de ses objets, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire. Sinon, vous les laissez à leur place.

Vous n'aviez rien eu le temps de fouiller avant d'être pris la première fois. Cette fois, vous allez commencer par fouiller Rita, puis le séjour où vous avez affronté Verto. La gamine n'a rien sur elle. Sur la commode du séjour, il y a trois placards et trois tiroirs. Tout doucement, vous les ouvrez un à un. Rien de spécial dans la plupart des placards... Juste ce que vous imaginerez dans le placard d'un séjour : de la vaisselle, quelques bibelots... Finalement, dans le dernier placard, vous retrouvez tous les objets qui vous ont été confisqués, y compris les rossignols. (Vous retrouvez tout votre inventaire, et pouvez effacer les parenthèses).

Vous découvrez également un objet qui n'est pas à vous : un passeport américain avec la photo de votre compagnon d'infortune. Il était donc bien vraiment américain... Le nom présenté est « Nathaniel Greenberg ». Il a 35 ans et sa profession est journaliste. Mais bien sûr... Journaliste... Il vous a clairement donné l'impression de quelqu'un d'entraîné. Votre petit doigt vous dit qu'il s'agit probablement d'un agent secret, lui aussi.

Dans l'un des tiroirs, vous trouvez quelque chose d'autre d'intéressant : des photos. Vous feuillotez le petit tas... Il s'agit de photos polaroïdes. La plupart montre des soldats soviétiques posant ensemble. Vous avez déjà vu ce genre de décor sur des photos de votre père et de votre oncle, vous pensez donc que ces photos ont dû être prises en Afghanistan. Certaines représentent des hommes du KGB.

Dans le dernier tiroir, vous trouvez un morceau de papier blanc. C'est le jumeau du mystérieux papier bleu, mais de couleur blanche. Il semble avoir été plié pour le conserver

précieusement. S'il y a quelque chose à voir, vous ne pouvez pas le voir. Si vous décidez de l'emporter, n'oubliez pas de noter « papier blanc » dans votre inventaire. Sinon, vous le remettez à sa place exacte.

Il est inutile d'aller fouiller la cellule. Si vous voulez continuer à fouiller, il vous faut donc passer l'autre porte, qui vous est encore inconnue.

Si c'est ce que vous faites, rendez-vous au **580**.

**651.** Si vous quittez l'appartement en emportant les mystérieux papiers, rendez-vous au

**500.** Si vous quittez l'appartement en laissant les papiers à leur place, rendez-vous au

## 782

Quels documents photographiez-vous ?

La photo des soldats soviétiques. Allez alors au **147**.

Le papier blanc et le papier bleu. Allez alors au **298**.

Les deux photos en noir et blanc de la mort de vos parents. Allez alors au **102**.

## 783

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent

parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **334**.

## 784

Rendez-vous immédiatement au **589**.

## 785

Le gros costaud vous répond :

« Il est bien, ce club. Hein Petka ?

- Non, pas très bien, Lyonka. Vous êtes sûr que vous ne voulez pas venir avec nous à la soirée ? Je vous dis que c'est mieux qu'ici... Ça vaut le coup d'essayer non ? »

Si vous décidez d'y aller, rendez-vous au **256**.

Si vous leur demandez ce qu'ils pensent des autres membres, rendez-vous au **81**.

## 786

Avez-vous déjà visité l'immeuble d'appartements ?

Si oui, rendez-vous au **85**. Sinon, rendez-vous au **859**.

## 787

Elle prend l'argent et le met dans son sac à main. Puis, elle se tourne vers vous d'un air gentil.

« Allez, suis-moi, mon mignon. Et ne marche pas sur Toutou ! »

Après, tout, qu'est-ce qu'une heure de plus ou de moins en si sympathique compagnie ? Une fois comblé par votre hôtesse, vous retournez rue Kursk. (N'oubliez pas de rayer les 50 dollars de votre inventaire). Poursuivez au **816**.

## 788

« Tes ordres exigeaient la réussite, Rukov !

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **528**. Sinon, allez au **112**.

## 789

« Le quoi ? Le Club du Progrès Enthousiaste ? On dirait le nom d'un débit de boissons pour les membres du Parti les plus pauvres. C'est pas pour moi ! »

Si vous proposez qu'elle vous emmène dans son appartement, rendez-vous au **659**.

Si vous lui demandez son prix, rendez-vous au **924**.

Si vous l'interrogez sur Hollywood, rendez-vous au **518**.

Si vous lui souhaitez une bonne soirée pour tenter d'aller fouiner dans le club, rendez-vous au **816**.

## 790

Vous commencez par leur demander des renseignements sur leurs voisins, en général.

« Rien de spécial sur eux, répond Jana. Belousov de l'appartement 5 est un salaud. Qui d'autre ? Hmm... Il y a cette charmante Yevdokia Tchevtchenkova de l'appartement 8. Un peu sourde mais adorable. Elle aime beaucoup les chats. Les autres... normaux. »

C'est au tour de Klara de donner son opinion.

« La plupart sont vieux et tristes, sauf les Oulyanov de l'appartement 1... Ce pauvre vieux Sytenko, de l'appartement 6, a perdu sa femme il y a six mois, environ. Crise cardiaque. De qui nous n'avons pas parlé encore ? Voyons... Roman Nakhimov de l'appartement 3 est une personne très bien. Très gentil. »

Vous vous souvenez que Jana vous a ouvert la porte en vous appelant « Roma »... S'agit-il de la même personne ?

Vous décidez de les interroger ensuite sur chaque voisin qu'elles ont cité, un par un.

D'abord, les Oulyanov, de l'appartement 1 :

« Eh bien, ils restent entre eux, la plupart du temps, commence Jana. Un vieux couple charmant.

- Ils ont l'air très gentils. Ils sont à la retraite maintenant. Mais je ne sais pas ce qu'ils faisaient avant. »

Puis, les Nakhimov, de l'appartement 3 :

« Roman Yourévitch est un très bel homme. Sa femme n'est pas assez bien pour lui.

- Il est tellement beau ! renchérit Klara. Elle ne le comprend pas du tout ! »

Sur les Belousov, de l'appartement 5 :

« Belousov est un salaud d'ivrogne ! Un butor et un fort en gueule ! s'exclame Jana.

- Ce n'est qu'un bon à rien, tu sais, vous explique plus calmement Klara. C'est révoltant. »

Ensuite, sur les Sytenko, de l'appartement 6 :

« Il est si triste depuis qu'il a perdu sa femme, déplore Klara, qui parle la première pour une fois. C'est lui qui tient la boucherie à côté de la brasserie.

- Je ne sais pas comment il vit ! Non seulement il a perdu sa femme, mais il n'a jamais de viande dans son magasin. »

Du coup, vous demandez à en savoir un peu plus sur la boucherie.

« Eh bien, ce n'est pas une boucherie privée, elle appartient à l'État, explique Jana. C'est pour ça qu'il n'y a jamais de viande...

- Je crois qu'il a un peu de viande, mais seulement pour ses amis. »

Vous vous renseignez ensuite sur la vieille Tchevtchenkova, de l'appartement 8.

« Cette vieille dame ? s'étonne Klara. Elle est âgée, tu sais. Tremblante et tout ce que tu veux.

- Elle vit seule, complète Jana. Parfois, son fils lui rend visite. Lui, je ne l'ai jamais vu. Gentille vieille dame. Elle sort presque toutes les nuits pour nourrir les chats abandonnés ! Ça doit lui coûter une fortune. »

Il vous manque des informations sur les appartements 2 et 4...

Si vous leur demandez s'il n'y a personne d'étrange dans l'immeuble, rendez-vous au

**712.**

Si vous prétendez mener une enquête sur une organisation criminelle dans le quartier, rendez-vous au **234.**

## 791

« Merci de m'avoir consacré du temps, dites-vous gentiment. Vous pouvez partir maintenant. »

Elle vous arrête.

« Ça peut être important. Pyotr a laissé ça dans ma boîte aux lettres.

Elle vous tend une microcassette audio.

« Au revoir, camarade. », vous salue-t-elle d'un air un peu triste.

Elle sort. Aussitôt, vous reprenez le magnétophone à microcassette que vous aviez laissé sur le bureau, et y introduisez la cassette. Rien. Vous vérifiez l'appareil : aucune pile. Sans hésiter, vous prenez les piles du poste à transistor posé sur le placard bas, et les introduisez dans l'appareil. Puis, vous écoutez l'enregistrement qu'a laissé le défunt Golitsin... Poursuivez au **183**.

## 792

Vos ravisseurs doivent vraiment être confiants que vous ne pourrez pas vous échapper, car vous ne semblez pas être attaché. Vous frottez de vos mains votre corps endolori... Vous regardez sous votre manche de pantalon. Ce coup va laisser un sacré bleu. Votre tempe semble un peu enflée, mais il ne devrait pas y avoir de trace après une bonne nuit de sommeil. Vous tâtez vos vêtements... On vous a évidemment pris tout ce que vous aviez sur vous. (Mettez tout ce que vous avez dans votre inventaire entre parenthèses). Vous vous levez pour examiner la pièce. Comme vous l'aviez déjà vu, il n'y a pas grand chose. À part la table et les chaises, elle est totalement vide. Les morceaux de la peinture écaillée du mur poussiéreux tombent sur le sol. On a essayé d'arracher une affiche de propagande représentant Lénine qui pointe du doigt vers les usines soviétiques, mais il reste encore des lambeaux. La seule porte en bois a l'air solide. Vous remarquez un petit boîtier en plastique juste au dessus du chambranle.

Soudain, la porte s'ouvre, et quelqu'un est poussé à l'intérieur, avant d'être enfermé avec vous.

« Eh ! Qu'est-ce... Laissez-moi sortir, je veux rentrer chez moi ! »

Il s'agit d'une jeune fille. Elle est séduisante, à la manière occidentale vulgaire. Ses cheveux noirs sont ébouriffés, à la mode des années 80. Ses boucles d'oreilles d'émail blanc sont très voyantes. Son blouson bleu marine, garni de rivets et d'épinglettes, est largement ouvert sur ses seins plus que corrects. Elle ne semble pas porter de sous-vêtements, et sa poitrine tombe légèrement. Elle porte une jupe noire très courte, qui dépasse à peine du blouson. Ses longues jambes nues sont légèrement trop maigres pour être sexy. Elle grimpe s'asseoir sur la table, ce qui fait remonter d'autant plus la jupe sur ses jambes. Essaierait-elle de vous montrer si elle porte des sous-vêtements ou non de ce côté là ? Elle semble vous observer, indécise. Vous êtes le premier à prendre la parole :

« Comment t'appelles-tu ?

- Nan mais vous êtes qui, vous ? Je veux sortir ! »

Vous faites un sourire moqueur.

« Bienvenu au club !

- Oh, ferme la !

- Décidément, ça devrait faire un grand film !
- De quoi il parle, lui ? Bon sang je suis enfermée avec un ivrogne !
- Bon, qu'est-ce que vous faites ici ?
- Comment je le saurais ? »

Vous ne savez si c'est votre ton amical, votre tentative d'humour malgré l'aspect désespéré de la situation, ou juste l'effet du temps, mais elle commence à se détendre. Elle sort une cigarette de son blouson, l'allume et prend une bouffée. Elle pose le filtre et la paume de sa main sur sa joue, de façon négligée, et vous regarde intensément.

« Je m'appelle Rita, se décide-t-elle finalement à dire. Qui es-tu. Et qu'est-ce qui se passe ici ?

- Et toi, pourquoi tu te retrouves ici ?
- Ce beau garçon, Roméo. Il m'a invitée ici. Il m'a dit qu'il cherchait des actrices pour un film. Et toi, comment tu t'appelles ? »

Si vous dites que vous êtes Kliment Krouglov, rendez-vous au **116**.  
Si vous dites que vous êtes Maksim Rukov, rendez-vous au **896**.

## 793

Le lendemain, jeudi 15 aout, à 8 h du matin, vous êtes au Département P du KGB de Moscou et vous faites votre rapport au Major Vovlov. Vous décrivez les morts dans la chambre froide, votre capture, votre évasion. Vous dites avoir trouvé des cassettes vidéo où étaient enregistrées les horreurs perpétrées par le gang de la rue Kursk, et que vous pensez qu'il s'agit d'un trafic de vidéos snuff. Enfin, vous parlez des documents que vous avez découverts, et dont vous avez apporté des copies, et qui sont sans doute des messages secrets. Il vous écoute en silence. Puis, quand vous avez terminé, il prend la parole :

« Si je comprends bien, Rukov, tu as eu de la chance. Sans aide de l'Américain, tu ne te serais jamais échappé ! Inutile de dire que tu es soupçonné de complot anti-soviétique avec des espions étrangers. Et tu lui as permis de s'échapper, en plus ! Tu es sur une pente dangereuse, camarade. Quelle mauvaise excuse peux-tu donner ? »

Vous dites avoir exploité au maximum toutes les ressources dont vous disposiez. (Allez au **302**).

Vous assurez avoir observé les moindres mouvements de l'espion américain. (Allez au **308**).

Vous prétendez que l'Américain n'était qu'un vulgaire pion qui a servi à votre stratégie. (Allez au **199**).

Vous reconnaissez votre échec, et êtes prêt à en subir les conséquences. (Allez au **104**).

Vous essayez de le convaincre que l'Américain n'a aucune importance. (Allez au **1006**).

Vous expliquez que vous étiez dans l'impossibilité de faire autrement car il était armé. (Allez au **947**).



## 794

Rayez toute somme d'argent de votre inventaire. Allez-vous vous débarrasser d'autre chose ? Si oui, rendez-vous au **772**. Sinon, rendez-vous au **563**.

## 795

« Étrange, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Si vous dites que vous menez une enquête sur un groupe criminel du quartier, rendez-vous au **292**.

Si vous leur posez des questions sur leurs voisins, rendez-vous au **193**.

## 796

Avez-vous déjà frappé à la porte de l'appartement 7 ?

Si oui, allez au **904**. Sinon, allez au **524**.

## 797

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Deux cent soixante trois (allez au **167**) - Quatre cent trente six (allez au **753**) - Quatre cent quarante cinq (allez au **293**) - Cinq cent douze (allez au **436**) - Cinq cent vingt-deux (allez au **452**) - Six cent quarante six (allez au **731**).

## 798

Vous arrivez au Département P, et attendez jusqu'à 18 heures.

« Ah ! Rukov ! Dans mon bureau. »

Vous suivez le Major Vovlov.

« Je t'écoute. », dit-il simplement une fois assis.

« Vos ordres ont été exécutés parfaitement, Camarade Major.

- Bien entendu ! Rien de particulier à signaler, j'espère ?

- J'ai interrogé la sœur de Golitsin.
- Et ?
- Elle m'a remis une microcassette que Golitsin avait laissée dans sa boîte aux lettres.
- Donne-la moi ! »

Vous lui tendez la cassette. Vovlov prend un petit magnétophone dans son bureau et passe l'enregistrement. Vous ne pouvez rien entendre puisqu'il écoute avec un casque ! D'un air glacial, il vous examine sous toutes les coutures, puis range l'équipement dans son tiroir. Il reprend :

« As-tu écouté cette cassette ?  
- Cela semblait judicieux...  
- Naturellement. À l'avenir, cependant, évite ce genre d'initiatives personnelles sans autorisation ! Autant que je m'en souviens, tes ordres n'incluaient pas l'écoute de cassettes ! »

Il a un court silence. Vous continuez à l'écouter docilement. Son attitude vous exaspère, puisque vous vous doutez qu'il vous aurait tout aussi bien reproché d'avoir ignoré un indice capital. Mais vous vous gardez bien de vous exprimer.

Le Major Vovlov décide de vous tester. Il vous demande quel était le nom de code du contact que Golitsin devait rencontrer ce soir. Vous lui répondez...

- « Globe Oculaire ». Rendez-vous au **374**.
- « Neige Noire ». Rendez-vous au **913**.
- « Hollywood ». Rendez-vous au **867**.
- « Vaisseau Spatial ». Rendez-vous au **630**.
- « Mickey Mouse ». Rendez-vous au **96**.

## 799

« Ne te fais pas plus bête que tu n'es, mon garçon. Et n'approche pas de ma chambre. C'est là où je garde tous mes souvenirs. Ils sont très personnels. Maintenant, laisse-moi en paix. »

Vous vous désolez, à voix haute, que votre oncle vit décidément trop dans le passé. Il répond de son ton sérieux où l'on croit parfois percevoir de l'humour :

« Je te remercie de ta sollicitude, membre de la Tchéka ! Va fouiner ailleurs. »

Vous vous dirigez vers votre chambre. Poursuivez au **658**.

LE SAVIEZ-VOUS ? la Tchéka est le nom de l'ancêtre du KGB, datant de 1917. En 1991, « Tchékiste » était encore utilisé comme surnom familier pour les agents du KGB.

## 800

« Tu veux rencontrer Hollywood ? répond-il avec un certain enthousiasme. Nous allons le voir tout de suite. »

Il se tourne vers les escaliers et se met à appeler quelqu'un.

« Gleb ! Oleg ! Il est là. Allons-y. »  
Rapidement, deux hommes descendent des escaliers.

Ce sont deux jumeaux, assez baraqués, et particulièrement laids. Leur crâne est rasé de près, et leur visage est comme tuméfié. Ils portent des blousons de cuir noir, avec de petits insignes métalliques épinglés un peu partout. Leur démarche de caïd et leur expression froide les rendent vraiment patibulaires. La seule différence entre les deux est que celui de droite a un duvet de fourrure brune sur les rabats de son col, alors que le blouson de celui de gauche est intégralement noir.

Roméo reprend la parole :

« Si tu es Golitsin, je suis la vieille grand-mère de Youri Gagarine ! Tu as fait une erreur, mon ami... »

La suite est particulièrement rude pour vous... Les autres clients font semblant de ne rien voir pendant que les deux horribles jumeaux vous donnent des coups de pieds dans la tête jusqu'à ce que mort s'en suive.

Votre aventure s'arrête ici. Le colonel Galushkin avait raison de vous déconseiller de parler de Hollywood à n'importe qui. Apparemment, c'est un nom de code que seuls les acheteurs potentiels, comme Golitsin, peuvent connaître. Il était certain que Roméo avait déjà rencontré Golitsin, puisqu'il était son contact avec le gang. Et apparemment, aucun autre acheteur n'aurait pu se trouver ici ce soir là. Dommage que vous n'ayez pas écouté le Colonel Galushkin, cela vous aurait évité cette mort douloureuse.

LE SAVIEZ-VOUS ? Youri Alexeïevitch Gagarine, célèbre cosmonaute, est le premier homme à avoir effectué un vol dans l'espace.

## 801

Votre petite conversation avec l'Américain est soudain interrompue par des cris de l'autre côté de la porte. C'est la voix de Verto.

« Fais donc ce que je te dis, mère ! Va avec les jumeaux chez Andryoucha pour la nuit. Oleg et Gleb, soyez ici à 8 h ! J'aurai besoin de vous... Roméo doit aller se préparer pour le voyage. Moi, je vais rester ici avec Rita. On se revoit demain ! »

Vous entendez les cris de protestation d'une vieille femme qu'on emmène sans son avis mais sans violence. Puis les voix baissent, et vous n'entendez plus rien.

Si vous collez votre oreille à la porte, rendez-vous au **1000**.

Si vous interrogez l'Américain avant de continuer à inspecter la pièce, rendez-vous au **289**.

Si vous inspectez la pièce à la recherche de quelque chose pour vous aider, rendez-vous au **916**.

## 802

« Pas mal. Mais ta réponse suppose un fatalisme superstitieux.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... Il faut admettre au moins cela. Par contre, le message codé que tu as pris dans l'appartement des gangsters ne servira à rien du tout, naturellement. Quand ils remarqueront qu'il a disparu, tes amis de la mafia changeront simplement leurs plans. Il se trouve qu'ils ont déjà changé d'adresse. Bien sûr, nous les retrouverons. Du reste, ton incompetence, qui a coûté beaucoup de temps, est une source de déception pour le Camarade Colonel Galushkin. Pour ma part, je n'attendais pas mieux de ta part. Ton transfert pour des fonctions de garde-frontière sur la frontière sino-sibérienne est effective à partir d'aujourd'hui. Tu peux partir. »

Vote aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'avez pas respecté l'une des règles de base des fouilles discrètes : toujours laisser les choses dans l'état où on les a trouvées.

## 803

« Bof. Verto me donne déjà tout ce que je veux. »

Si vous prétendez pouvoir lui en fournir plus, et même de la meilleure, rendez-vous au **506**.

Si vous lui proposez de l'emmener loin de Verto, rendez-vous au **550**.

## 804

Vous ouvrez le tiroir. Il contient plusieurs vidéocassettes. Probablement les productions de ce studio amateur. Elles sont toutes étiquetées. Mais aucun titre n'a été marqué, seulement des dates, qui couvrent l'année passée avec une certaine régularité. On peut dire qu'ils sont productifs ! Vous n'avez pas le temps de tout regarder avant de filer, bien sûr, mais vous devez pouvoir regarder les premières minutes pour voir de quel genre de film il s'agit. Vous prenez une cassette au hasard et l'introduisez dans le magnétoscope. Vous allumez le téléviseur, réduisez le son et appuyez sur le bouton lecture. Au bout de quelques secondes, une étrange scène apparaît...

Une jeune femme séduisante est assise nue et terrifiée sur une chaise. Ses mains semblent attachées derrière son dos et sa bouche est couverte d'une bande de sparadrap. Deux hommes en uniforme de KGB s'approchent. Ils la violent en la traitant de traître et de « catin à prêtre ». Quand ils ont fini, ils allument des cigarettes et appliquent les bouts incandescents sur ses seins... L'horreur continue avec des mauvais traitements du même genre jusqu'à ce que, finalement, l'un des gardes sorte un couteau à cran d'arrêt qu'il montre à la caméra, et ouvre avec démonstration. Pendant que son collègue tire la tête de la fille en arrière, il lui plonge la lame dans un côté du cou et l'égorge lentement. Elle se tord

de douleur et le sang jaillit de la blessure grande ouverte. Peu de temps après, elle a une dernière convulsion, puis son corps devient flasque. Le garde la laisse tomber comme une masse sur le sol, qui est recouvert d'une bâche de plastique transparent éclaboussée de sang. Les deux gardes se tournent vers la caméra et sourient. Vous les reconnaissez. Vous les avez vus au club. Vous rangez la cassette. Vous hésitez entre tout laisser en l'état pour ne pas trahir votre passage, et voler une ou deux cassettes en guise de preuve à charge.

Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste, et qui étaient les gardes du KGB dans la vidéo ! Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **149**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **43**).

## 805

« Je suis entièrement d'accord, répond-il. Eh bien, si nous pouvons être utiles... »

Si vous l'interrogez lui, rendez-vous au **108**.

Si vous l'interrogez elle, rendez-vous au **952**.

## 806

Soudain, la porte s'ouvre, et un homme blond est poussé à l'intérieur. On referme derrière lui. Sa veste et son pantalon sont en jean, et il porte une chemise jaune. Il a les mains dans le dos, comme si elles étaient attachées. Il se met à parler avec un fort accent américain :

« Eh bien ! Si ce n'est pas Rita ! La petite amie de Verto qui a survécu le plus longtemps, si mes informations sont correctes. Quant à toi... inconnu au bataillon. Alors, dis-moi, qu'est-ce qu'on fait ? On lui brise la nuque à cette petite garce ? »

Cette fille serait donc une taupe mise par Verto... Mais est-il vraiment sérieux quand il propose de tuer, là maintenant, une fille sans défense, de sang froid ? Il cherche sans doute juste à lui faire peur.

« La tuer, pour quoi faire ?  
- Oh, elle le mérite. Et puis, elle doit coûter trop cher en cocaïne à Verto. »

Si vous décidez d'entrer dans le jeu de l'Américain, et vous réjouir ouvertement de sa « bonne idée », rendez-vous au **338**.

Si vous voulez prendre la défense de la jeune fille, rendez-vous au **960**.

## 807

« Qu'est-ce que tu veux dire ? Comment tu peux savoir où elle est ? »

Si vous lui proposez de lui expliquer à condition qu'elle vous fasse sortir tous les deux, rendez-vous au **680**.

Si vous avouez que c'est vous le voleur qui a pris la cocaïne, rendez-vous au **631**.

## 808

Jana dit qu'elles ne vont jamais à ce bar, parce qu'il est plein d'individus louches.

« C'est si dégueulasse ! », s'exclame Klara. Elle admet y avoir été une fois, et que c'était plein d'ivrognes.

Pour ce qui est du Club du Progrès Enthousiaste, Jana dit qu'elles l'évitent, parce qu'il est « plein d'ivrognes et de maquereaux ». Klara ajoute que toute la nuit, ils sortent en passant par le palier, et frappent à leur porte en riant.

Vous leur demandez s'il n'y a pas eu d'événements particulièrement insolites dans l'immeuble. (Allez au **942**.)

Vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle Hollywood. (Allez au **18**.)

Vous expliquez que vous menez une enquête sur un groupe criminel qui habite l'immeuble. (Allez au **578**.)

Vous leur posez des questions sur leurs voisins. (Allez au **368**.)

## 809

Vous ouvrez le tiroir. Il contient plusieurs vidéocassettes. Probablement les productions de ce studio amateur. Elles sont toutes étiquetées. Mais aucun titre n'a été marqué, seulement des dates, qui couvrent l'année passée avec une certaine régularité. On peut dire qu'ils sont productifs ! Vous n'avez pas le temps de tout regarder avant de filer, bien sûr, mais vous devez pouvoir regarder les premières minutes pour voir de quel genre de film il s'agit. Vous prenez une cassette au hasard et l'introduisez dans le magnétoscope.

Vous allumez le téléviseur, réduisez le son et appuyez sur le bouton lecture. Au bout de quelques secondes, une étrange scène apparaît...

Une jeune femme séduisante est assise nue et terrifiée sur une chaise. Ses mains semblent attachées derrière son dos et sa bouche est couverte d'une bande de sparadrap. Deux hommes en uniforme de KGB s'approchent. Ils la violent en la traitant de traître et de « catin à prêtre ». Quand ils ont fini, ils allument des cigarettes et appliquent les bouts incandescents sur ses seins... L'horreur continue avec des mauvais traitements du même genre jusqu'à ce que, finalement, l'un des gardes sorte un couteau à cran d'arrêt qu'il montre à la caméra, et ouvre avec démonstration. Pendant que son collègue tire la tête de la fille en arrière, il lui plonge la lame dans un côté du cou et l'égorge lentement. Elle se tord de douleur et le sang jaillit de la blessure grande ouverte. Peu de temps après, elle a une dernière convulsion, puis son corps devient flasque. Le garde la laisse tomber comme une masse sur le sol, qui est recouvert d'une bâche de plastique transparent éclaboussée de sang. Les deux gardes se tournent vers la caméra et sourient. Vous les reconnaissez. Vous les avez vus au club. Vous rangez la cassette. Vous hésitez entre tout laisser en l'état pour ne pas trahir votre passage, et voler une ou deux cassettes en guise de preuve à charge.

Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste, et qui étaient les gardes du KGB dans la vidéo ! Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **824**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **635**).

## 810

« Oui, je vois... Et à ton avis, quelle est en la cause ? »

Vous dites que vous ne savez pas, peut-être des jeunes qui s'amuse. En tout cas, il faut l'arrêter. (Allez au **842**.)

Vous dites que c'est inévitable dans la situation politique et économique actuelles. (Allez au **805**.)

# 811

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer avec feu le camarade Golitsin. Le KGB semble aimer tuer ses anciens employés ! Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **346**.



## 812

Jana dit qu'elles ne vont jamais à ce bar, parce qu'il est plein d'individus louches.  
« C'est si dégueulasse ! », s'exclame Klara. Elle admet y avoir été une fois, et que c'était plein d'ivrognes.

Pour ce qui est du Club du Progrès Enthousiaste, Jana dit qu'elles l'évitent, parce qu'il est « plein d'ivrognes et de maquereaux ». Klara ajoute que toute la nuit, ils sortent en passant par le palier, et frappent à leur porte en riant.

Vous leur demandez s'il n'y a pas eu d'événements particulièrement étranges dans l'immeuble. (Allez au **434**.)

Vous prenez congé. (Allez au **759**.)

## 813

Vous commencez à lui crier dessus :  
« Laissez Dieu en dehors de tout ça, espèce de traître ! Dites-moi la vérité, ou sinon...  
- Seigneur, viens nous en aide ! gémit la camarade Ryoumina. Édik, nous devons prier !  
- Oui, mon amour. Mon Dieu, pardonne à nos bourreaux...  
- Il y a longtemps que Dieu a été épuré et liquidé !  
- Que Dieu pardonne votre blasphème ! »

Si vous vous voulez des détails complets sur ses activités de gangsters actuels, rendez-vous au **923**.

Si vous lui demandez s'il n'a rien remarqué de criminel chez ses voisins, rendez-vous au **181**.

## 814

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer d'autant plus à lui. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **525**.

## 815

La porte s'ouvre. Un homme sort. Il a les cheveux châtain, et une moustache. Il porte une pull vert et un pantalon beige. Il a l'air assez inquiet et vous regarde avec l'air impatient.

« Oui ? »

Si vous lui dites que vous faites un sondage d'opinion, rendez-vous au **28**.

Si vous lui dites que vous faites partie du « Comité Vaincre le Crime » et que vous voudriez entrer, rendez-vous au **740**.

Si vous dites que vous êtes détective privé et que vous désirez l'interroger, rendez-vous au **957**.

Si vous lui dites que vous devez absolument lui parler, rendez-vous au **189**.

## 816

Il est dix heures passées. Il vous reste sans doute moins d'une heure avant que le Club du Progrès Enthousiaste ne ferme. Vous n'avez plus le choix : il va falloir essayer de vous introduire à l'intérieur. Malgré votre enquête dans le bar, vous n'avez trouvé personne pour vous recommander, mais il va bien falloir tenter le coup... Car même après avoir interrogé les habitants les plus susceptibles d'être des truands, vous n'avez pas l'ombre d'une piste sur qui peut être Hollywood. Vous savez qu'il avait rendez-vous à vingt heures avec Golitsin, sans doute pour un trafic... C'est donc encore le meilleur endroit où le chercher.

Vous retournez dans l'immeuble - toujours assailli par cette odeur de chou. Vous vous dirigez vers la porte portant la plaque « RÉSERVÉ AUX MEMBRES ». Pris d'une intuition, vous jugez plus sûr avant d'entrer de vous débarrasser...

...de votre argent. Rendez-vous au **205**.

...de vos faux papiers. Rendez-vous au **760**.

...du bloc-notes de « sondage » que vous tenez à la main. Rendez-vous au **418**.

...de la boîte d'allumettes trouvée dans le bureau de Golitsin. Rendez-vous au **836**.

...de la coupure de journal parlant de Golitsin pliée dans la poche arrière de votre pantalon. Rendez-vous au **617**.

(Attention, vous ne vous débarrasserez que d'un seul de ces objets...)

## 817

« Hollywood, je présume ? » demandez-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Tu as mentionné « Hollywood ». Or, seuls mes amis ici présents et le camarade Golitsin connaissent ce nom de code. Puisque Golitsin a été liquidé, probablement par les membres de la Tchéka, tu es un problème intéressant. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer d'autant plus à lui. Ah, et ne cherche pas après tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **38**.

## 818

Quel mot de passe avez vous noté ?

AAA (allez au **304**) - AAB (allez au **673**) - ABA (allez au **949**) - ABB (allez au **48**) - BAA (allez au **727**) - BAB (allez au **646**) - BBA (allez au **208**) - BBB (allez au **677**).

## 819

Rendez-vous immédiatement au **970**.

## 820

Il y en a cinq, les deux dernières étant juchées sur les trois premières. Elles sont marquées « bière ». Vous saisissez une bouteille. C'est de la vodka. Les caisses en sont pleines ! Vous vérifiez également le frigo. Il est plein, lui aussi, de bouteilles de vodka. La brasserie du rez-de-chaussée ne devrait fournir que de la bière... Il est clair qu'on vend de l'alcool au marché noir, ici !

Vous pensez avoir appris tout ce que vous pouviez de ce bar. Vous redescendez et retournez dans la rue. Poursuivez au **158**.

## 821

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Cent vingt-quatre (allez au **844**) - Deux cent trente quatre (allez au **943**) - Trois cent vingt-trois (allez au **317**) - Trois cent cinquante six (allez au **465**) - Trois cent soixante-dix-huit (allez au **1013**) - Six cent vingt-trois (allez au **885**).

## 822

Si vous frappez à la porte de l'appartement 2, rendez-vous au **687**.

Si l'occupant de l'appartement 2 ne vous intéresse pas, et que vous ne comptez pas l'interroger ce soir, rendez-vous au **522**.

## 823

Un fil gainé de plastique va discrètement du boîtier de l'interrupteur jusqu'au mur, et continue jusqu'à l'encadrement de la porte de la chambre froide. Il s'arrête à hauteur de la poignée de porte.

Si vous passez par la porte blanche sans toucher au dispositif, rendez-vous au **679**.

Si vous appuyez sur l'interrupteur, rendez-vous au **34**.

## 824

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et

maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le coma !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer avec feu le camarade Golitsin, annonce le borgne. Le KGB semble aimer tuer ses anciens employés ! Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **164**.

## 825

Rendez-vous immédiatement au **440**.

## 826

Vous haussez les épaules et dites que cela n'a aucune importance.

« Allons. Tu peux bien me le dire. De toute façon, nous allons mourir. »

Si vous lui racontez toute la vérité, rendez-vous au **887**.

Si vous lui demandez de laisser tomber, rendez-vous au **315**.

## 827

Vous dites que vous êtes prêt à « contribuer aux finances du club ».  
« Quelle délicate attention de votre part, camarade ! En dollars américains, bien sûr... »

Si vous lui donnez 10\$, rendez-vous au **327**.  
Si vous lui donnez 20\$, rendez-vous au **432**.  
Si vous lui donnez 30\$, rendez-vous au **179**.  
Si vous lui donnez 40\$, rendez-vous au **685**.  
Si vous lui donnez 50\$, rendez-vous au **239**.  
Si vous lui donnez 60\$, rendez-vous au **412**.  
Si vous n'avez pas d'argent américain dans votre inventaire, rendez-vous au **835**.

## 828

« Tu travailles pour la Tchéka, Maks. Alors dis leur ce qu'ils veulent entendre. »  
C'est probablement la chose la plus sensée que Vanya vous ait dit depuis le début de cette conversation... De l'impression que vous avez de ce pète-sec implacable de Vovlov, c'est en fait probablement plus sûr de garder pour vous votre esprit critique.

Sans vraiment y penser, vous commencez à lui parler de l'affaire de Golitsin... Vous évoquez la micro cassette, qui semble impliquer un membre du KGB dans son meurtre. Vanya trouve que l'idée d'un « Tchékiste » corrompu n'est pas surprenante. Mais il ne veut rien savoir davantage de votre mission.

Vous vous excusez. Vous savez que vous ne devriez pas lui parler ainsi d'une affaire en cours, mais il est la seule personne en qui vous ayez vraiment confiance.

À ces mots, votre oncle semble touché. Une émotion plus douce se lit brièvement sur son visage.

« Merci Maks... Mais n'oublie pas que je ne fais plus partie du GRU, et que je ne peux pas t'être d'un grand secours. »

Pendant un instant, vous pensez avoir retrouvé votre oncle autoritaire, mais affectueux.

Quelques minutes plus tard, il reprend ses diatribes envers la société pervertie d'aujourd'hui. Il parle des jeunes gens comme vous, fous de hamburgers et bons à rien, pervers par le consumérisme occidental. Pas étonnant qu'ils aient sans cesse besoin des conseils de leurs aînés ! Mais ils ne les écoutent jamais...

Vous lui dites qu'il exagère, que les jeunes d'aujourd'hui, pour la plupart, veulent simplement la démocratie et la liberté.

« Non, ce qu'ils veulent, c'est une bonne dose de discipline militaire ! C'est de ça qu'ils ont besoin ! »

Le voyant s'exciter ainsi, vous lui conseillez de prendre un peu de repos.  
« Quand j'aurai besoin de tes conseils, Maksim Mikhailovitch, je le dirai. » répond-il sèchement.

Cependant, il fait signe à Yégor, qui le pousse jusque dans sa chambre. Ils ferment à clé derrière eux.

Souhaitez-vous visiter un peu votre chambre ? Rendez-vous au **307**.  
Souhaitez-vous sortir la bouteille de vodka du placard, et vous envoyer un petit verre pour vous remonter le moral ? Rendez-vous au **737**.  
Si vous préférez vous rendre immédiatement au Département P, rendez-vous au **892**.

LE SAVIEZ-VOUS ? la Tchéka est le nom de l'ancêtre du KGB, datant de 1917. En 1991, « Tchékiste » était encore utilisé comme surnom familial pour les agents du KGB.

## 829

Soudain, la porte s'ouvre, et un homme blond est poussé à l'intérieur. On referme derrière lui. Son visage ressemble à l'homme au chapeau que vous avez vu par la fenêtre du bureau de Golitsin. Sa veste et son pantalon sont en jean, et il porte une chemise jaune. Il a les mains dans le dos, comme si elles étaient attachées. Il se met à parler avec un fort accent américain :

« Eh bien ! Si ce n'est pas Rita ! La petite amie de Verto qui a survécu le plus longtemps, si mes informations sont correctes. Quant à toi, tu dois être le type que j'ai vu chez Golitsin cet après-midi. Alors, dis-moi, qu'est-ce qu'on fait ? On lui brise la nuque à cette petite garce ? »

Cette fille serait donc une taupe mise par Verto... Mais est-il vraiment sérieux quand il propose de tuer, là maintenant, une fille sans défense, de sang froid ? Il cherche sans doute juste à lui faire peur.

« La tuer, pour quoi faire ?  
- Oh, elle le mérite. Et puis, elle doit coûter trop cher en cocaïne à Verto. »

Si vous décidez d'entrer dans le jeu de l'Américain, et vous réjouir ouvertement de sa « bonne idée », rendez-vous au **338**.  
Si vous voulez prendre la défense de la jeune fille, rendez-vous au **594**.

## 830

Vous vous glissez dans la petite ruelle sur le côté. Soudain, un homme portant un anorak marron et une casquette assortie surgit du coin de la rue. Il se met à vous parler.



« Où étais-tu ? Nous t'attendions ! »  
Ne reconnaissant pas cet individu, vous restez confus quelques secondes. Mais vous n'êtes pas long à réagir et à lui répondre...

...que vous attendiez vous aussi. (Allez au **332**).  
...qu'il ferait mieux de rentrer chez lui. (Allez au **682**).  
...que vous avez été retardé. (Allez au **756**).

## 831

Vous vous allongez derrière le canapé. Verto ne pourra pas vous voir en entrant. Vous n'attendez pas longtemps avant de voir que quelqu'un essaie d'ouvrir la porte de l'appartement. Verto entre. Il semble surpris de ne pas voir Rita en arrivant.

« Où cette garce est-elle allée ? » marmonne-t-il.

Soudain, Verto se retourne brusquement en pointant sur vous un pistolet à silencieux. Vous n'avez pas le temps de...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que Verto ait été plus fort que vous.

## 832

Combien de fois lui avez-vous demandé des détails sur la mort de vos parents, quand vous étiez plus jeune... Mais peut-être que l'Oncle Vanya a plus de choses à dire à l'adulte que vous êtes aujourd'hui, qu'il en avait à l'adolescent ?

« Je ne peux pas t'en dire davantage. J'étais à l'arrière de la voiture, tes parents étaient devant. Ton père a démarré le moteur et je ne me souviens de rien d'autre. »

Il prend un ton un peu plus énervé...

« J'aurais bien abattu cette racaille de terroriste moi-même, mais Viktor Galushkin m'a devancé... Il a de la chance d'être en vie ! Il était censé venir avec nous, ce jour là. Mais au dernier moment, il a dû s'envoler pour Tachkent. Peut-être, une heure ou deux avant. »

Voulez-vous conseiller à votre oncle de prendre à présent un peu de repos ? (Allez au **470**).

Voulez-vous lui demander son opinion sur votre avenir au KGB ? (Allez au **828**).

Si vous souhaitez continuer à parler de tout et de rien avec votre oncle, rendez-vous au **388**.

## 833

Rien de spécial. C'est une table blanche et carrée, en imitation bois, avec un siège simple et peu confortable. On y a laissé une bouteille entamée de vodka, ainsi qu'un verre retourné.

Votre deuxième allumette s'éteint. Vous en rallumez une autre, puis...

Vous regardez les tonneaux métalliques. Rendez-vous au **469**.

Vous montez les escaliers. Rendez-vous au **400**.

## 834

Rendez-vous immédiatement au **440**.

## 835

D'un air très impatient, et très ferme, il vous annonce que vous devez partir. Vous avez beau dire que vous allez trouver l'argent, il semble que son opinion de vous soit définitive... Vous vous apprêtez à insister quand deux gorilles, des jumeaux, viennent prêter main-forte à votre homme. Soucieux que cela ne dégénère en une bagarre où vous n'auriez pas l'avantage du nombre, vous préférez partir.

Malheureusement, il ne vous est plus possible à présent de vous introduire dans le Club du Progrès Enthousiaste. Ils se méfieront de vous, et ne vous laisseront plus rentrer sans une sévère correction. Votre mission est dans une impasse !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de plus de prévoyance.

## 836

Rendez-vous immédiatement au **205**.

## 837

Vous retournez dans la rue Octobre Rouge. Avant de partir, vous remettez la clé du tiroir de Golitsin à l'homme de la milice qui garde la porte du bâtiment.

Il vous reste encore un peu de temps avant 18 h. Vous pouvez retourner chez vous pour vous reposer et passer un peu de temps avec votre Oncle Vanya. Dans ce cas, rendez-vous au **968**.

Si vous préférez vous rendre directement au Département P, pour vous assurer d'être à l'heure, rendez-vous au **798**.

## 838

Rendez-vous immédiatement au **589**.

## 839

« Attends un instant... Nonna, fais taire ce gamin !  
- Il est malade, il a trop mangé, répond sa femme.  
- Pacha a toujours mis de la vodka dans son thé quand il était bébé ! annonce fièrement la vieille femme. Ça en a fait un homme. Il est devenu un bon à rien quand il t'a épousée.  
- Mitya, va au lit, ordonne l'épouse. J'ai mis des draps propres dans la baignoire. Un homme... Ha ! »  
Elle hausse les épaules...

Le garçon dort dans la baignoire ? Avez-vous vous bien compris ?  
« Le robinet fuit ! pleure-t-il à sa mère. Je suis tout mouillé le matin ! Pourquoi le bébé ne peut pas...  
- Eh bien, dors avec ta tête sous le robinet, coupe son père. De cette façon, tu n'auras jamais soif. Ha ha ! »

Vous essayez de reprendre le fil de la conversation :  
« Et donc ? À propos d'Hollywood ?  
- C'est qui ? Jamais entendu parler de lui. N'habite pas ici. »

Vous lui demandez ce qu'il sait du crime local. Il dit qu'il travaille tout le temps, donc qu'il ne peut pas savoir ce qui se passe dans le quartier.

Si vous lui parlez de Lefortovo, rendez-vous au **424**.  
Si vous prenez congé, rendez-vous au **689**.

## 840

Rendez-vous immédiatement au **440**.

## 841

« Permits-moi d'en douter. Vu le savon que je lui ai passé la dernière fois qu'il a fait monter quelqu'un sans mon avis, il n'est pas prêt de recommencer. Le directeur de ce club, c'est moi. Lui n'a pas le droit de donner des autorisations... »

**83).** Vous le menacez de lui briser le cou s'il ne fait pas de vous un membre. (Allez au

Vous proposez de « contribuer aux finances du club ». (Allez au **827**).

## 842

« S'attaquer aux symptômes et non pas à la cause, alors ? Ce n'est pas une bonne idée. »

Il se tait. C'est le moment de les interroger.

Si vous l'interrogez lui, rendez-vous au **108**.

Si vous l'interrogez elle, rendez-vous au **952**.

## 843

Quand vous essayez de lui parler, le fumeur vous coupe d'une voix cassante.

« Je suis venu ici pour me débarrasser des gens qui m'ennuient, alors laisse-moi tranquille. »

De tout évidence, il n'éprouve que du mépris à votre égard. Cela ne servirait à rien de persister.

**586.** Si vous vous dirigez vers le comptoir et vous adressez au barman, rendez-vous au

Si vous allez voir « Roméo », le dandy aux cheveux noirs, dont Golitsin parlait dans la cassette, rendez-vous au **198**.

## 844

Rendez-vous immédiatement au **111**.

## 845

« Tu peux t'en aller, lui annoncez-vous. Mais souviens-toi, camarade, que tu restes une suspecte ! »

Elle reste un moment interdite. Puis, elle vous tend une microcassette audio, sans aucune explication.

« Au revoir, camarade. », conclut-elle d'une voix glaciale.

D'un air de mépris absolu, elle sort. Vous vous demandez bien ce qu'il peut avoir sur cette cassette. Il n'y a qu'une façon de le découvrir. Vous reprenez le magnétophone à microcassette que vous aviez laissé sur le bureau, et y introduisez la cassette. Rien. Vous vérifiez l'appareil : aucune pile. Sans hésiter, vous prenez les piles du poste à transistor posé sur le placard bas, et les introduisez dans l'appareil. Puis, vous écoutez le mystérieux enregistrement... Poursuivez au **183**.

## 846

La diode n'émet maintenant plus aucune lumière. Vous remettez la caisse enregistreuse en place, tout en faisant bien attention que cela ne déclenche pas l'interrupteur à nouveau. Quand on fait une fouille discrète, il faut toujours tout remettre comme on l'a trouvé. Mieux vaut donc laisser la porte de la devanture fermée de l'intérieur, comme elle l'était.

Retenez bien ce mot de passe : inquiet 151.

Vous passez dans la ruelle. Soudain, un homme portant un anorak marron et une casquette assortie surgit du coin de la rue. Il se met à vous parler.

« Où étais-tu ? Nous t'attendions ! »

Ne reconnaissant pas cet individu, vous restez confus quelques secondes. Mais vous n'êtes pas long à réagir et à lui répondre...

...que vous attendiez vous aussi. (Allez au **332**).

...qu'il ferait mieux de rentrer chez lui. (Allez au **682**).

...que vous avez été retardé. (Allez au **756**).

## 847

Il est à peu près 19 heures. Vous arrivez rue Kursk. Le bâtiment dont vous a donné l'adresse est un bloc rectangulaire à un étage. Méthodique, vous commencez par faire le tour des lieux, discrètement.

Sur la façade sud, c'est la partie des commerces. Sur la partie gauche, vous apercevez la devanture d'un bar. Sur la partie droite, vous apercevez une boucherie dont le rideau de fer est rabattu.

Sur la façade nord, c'est la partie résidentielle. Bien au milieu, une grande double-porte en bois massif permet d'entrer dans l'immeuble d'appartements. Les grandes poubelles communes sont un peu plus loin sur la droite.

Les côtés est et ouest du bloc ne sont que des petites ruelles sans grand intérêt.

Votre intuition vous dit que, quand on cherche des gangsters, on commence toujours par le bar. Allez au **146**.

Le premier objectif de votre mission est de découvrir l'appartement de « Hollywood », vous commencez donc par les appartements. Allez au **10**.

## 848

Vous haussez les épaules et dites que cela n'a aucune importance.

« Allons. Tu peux bien me le dire. De toute façon, nous allons mourir. »

Si vous lui racontez toute la vérité, rendez-vous au **887**.

Si vous lui demandez de laisser tomber, rendez-vous au **944**.

## 849

Combien de fois lui avez-vous demandé des détails sur la mort de vos parents, quand vous étiez plus jeune... Mais peut-être que l'Oncle Vanya a plus de choses à dire à l'adulte que vous êtes aujourd'hui, qu'il en avait à l'adolescent ?

« Je ne peux pas t'en dire davantage. J'étais à l'arrière de la voiture, tes parents étaient devant. Ton père a démarré le moteur et je ne me souviens de rien d'autre. »

Il prend un ton un peu plus énervé...

« J'aurais bien abattu cette racaille de terroriste moi-même, mais Viktor Galushkin m'a devancé... Il a de la chance d'être en vie ! Il était censé venir avec nous, ce jour là. Mais au dernier moment, il a dû s'envoler pour Tachkent. Peut-être, une heure ou deux avant. »

Voulez-vous conseiller à votre oncle de prendre à présent un peu de repos ? (Allez au **165**).

Voulez-vous lui demander son opinion sur votre avenir au KGB ? (Allez au **387**).

Si vous souhaitez continuer à parler de tout et de rien avec votre oncle, rendez-vous au **120**.

## 850

Vous prenez une photographie de Verto. Clic. En quelques instants vous avez un beau cliché. Au moins, vous pourrez l'identifier, ce qui devrait mettre un terme à ces horribles

meurtres. Vous photographiez ensuite Rita. Clic. Un deuxième beau cliché. Peut-être quelqu'un pourra l'identifier... Le temps presse, qu'allez-vous faire maintenant ?

Si vous quittez les lieux en prenant soin de tout remettre en place, rendez-vous au **139**.

Si vous quittez les lieux en emportant le papier bleu et le papier blanc, rendez-vous au **899**.

Si vous tentez d'élucider le mystère des deux papiers, rendez-vous au **998**.

## 851

Rendez-vous immédiatement au **40**.

## 852

Rendez-vous immédiatement au **589**.

## 853

Rendez-vous immédiatement au **970**.

## 854

Ils ne vous répondent que par des insultes :

« Ferme-la, vomissure ! cingle celui de droite.

- Ouais. Va ramper quelque part, et crève, espèce de limace... »

Après une mure et longue réflexion d'une fraction de secondes, vous arrivez à la raisonnable conclusion qu'il y a peu à gagner d'une conversation plus poussée avec ces deux honorables et distingués citoyens soviétiques.

Si vous retournez dans l'arrière-salle voir ce que vous veut le jeune homme qui vous a fait signe, rendez-vous au **427**.

Si vous allez interroger Valéri sur son club, rendez-vous au **283**.

Si vous allez aux toilettes, rendez-vous au **690**.

## 855

« Vous dites « Acheteur 2 » ? Ça me dit quelque chose... »

Il sort de derrière le comptoir, et va parler aux deux gorilles. Puis il revient vers vous.

« En effet ! Vous êtes attendu, Monsieur. »

Valéri vous présente aux deux jumeaux :

« Oleg Yourévitch ! Gleb Yourévitch ! Voici l'homme qui s'appelle Acheteur 2.

- Ah ouais ? C'est bien ! répond celui au col de fourrure. Glebka, va chercher gueule d'amour. Il voudra faire partie du coup. »

Son frère acquiesce et descend les escaliers. Vous vous retrouvez seul face à Oleg...

« Z'êtes un peu en retard, je crois ? On vous attendait à 20 heures...

- J'avais une ou deux choses à faire, désolé, improvisez-vous...

- Ouais, c'est bien ce que je pensais, répond-il pas vraiment embêté.

- Alors c'est vous Hollywood ? Pas vraiment ce à quoi je m'attendais.

- À quoi vous vous attendiez ? »

Vous n'êtes toujours pas persuadé qu'il s'agit bien d'Hollywood, et pas d'un de ses hommes. Vous avez tenté de l'appeler ainsi juste pour vérifier, et voir comment il réagirait... En réalité, vous vous attendiez à quelqu'un qui a moins l'air d'une brute, et plus d'un trafiquant expérimenté. Peut-être moins jeune, et moins musclé...

« Juste à quelqu'un de moins... impressionnant, j'imagine ?

- Ah mais justement, ça fait parti de l'astuce, vous voyez ?

- Alors... c'est quoi le business ?

- Z'inquiétez pas, le joli cœur sera là dans un instant... »

Quelques instants après, Gleb remonte avec quelqu'un que vous avez déjà vu : Roméo. Celui-ci vous regarde, étonné, pendant que les jumeaux se placent de part et d'autre de vous. Puis, il s'adresse à vous d'une voix railleuse :

« Si tu es Golitsin, je suis la vieille grand-mère de Youri Gagarine ! Tu as fait une erreur, mon ami... »

La suite est particulièrement rude pour vous... Les autres membres font semblant de ne rien voir pendant que les deux horribles jumeaux vous donnent des coups de pieds dans la tête jusqu'à ce que mort s'en suive.

Votre aventure s'arrête ici. Rappelez-vous que c'est Roméo qui était le contact de Golitsin avec le gang de la rue Koursk. C'est justement parce que Roméo était censé ne pas être là pour le présenter à Hollywood que Golitsin aurait eu besoin de se présenter sous le nom de code « Acheteur 2 ». Il était donc évident que Roméo et Golitsin s'étaient déjà rencontrés. Connaissant le visage du détective privé, Roméo ne pouvait que vous démasquer. Dommage que vous ne l'ayez pas compris plus tôt, cela vous aurait évité cette mort douloureuse.

LE SAVIEZ-VOUS ? Youri Alexeïevitch Gagarine, célèbre cosmonaute, est le premier homme à avoir effectué un vol dans l'espace.

## 856

Vous jetez un œil à la table. Il y a rien de plus que ce que vous aviez vu. Et réflexion faite, elle est peu élégante. La nappe est jolie comme un camion. Vous inspectez la radio.



Elle est réglée sur 108.2 MHz FM. Autrement dit, au bout de la bande. Il n'est donc pas impossible qu'on ne l'ait jamais utilisée. Après tout, on vous a dit que la Tchevtchenkova était sourde... Qu'est-ce qu'elle ferait d'une radio ?

Vous vous dirigez vers la commode. Il y a trois placards et trois tiroirs. Tout doucement, vous les ouvrez un à un. Rien de spécial dans les placards... Juste ce que vous imagineriez dans le placard d'un séjour : de la vaisselle, quelques bibelots...

Dans l'un des tiroirs, il y a quelque chose de plus intéressant : des photos. Vous feuillotez le petit tas... Il s'agit de photos polaroïdes. La plupart montre des soldats soviétiques posant ensemble. Vous avez déjà vu ce genre de décor sur des photos de votre père et de votre oncle, vous pensez donc que ces photos ont dû être prises en Afghanistan. Certaines représentent des hommes du KGB !

Dans le dernier tiroir, vous trouvez un morceau de papier blanc. Pas une feuille de papier vierge... non... il semble avoir été plié pour le conserver précieusement, mais c'est juste un papier tout blanc. S'il y a quelque chose à voir, vous ne pouvez pas le voir.

Vous remettez tout en place. Où allez-vous chercher à présent ?

Si vous prenez la porte de gauche, rendez-vous au **401**.

Si vous prenez la porte de droite, rendez-vous au **163**.

## 857

Cette coupure de journal ne prend pourtant pas beaucoup de place dans vos poches. Mais il s'agit d'un article mentionnant le cabinet de détective privé de Golitsin... Si jamais il tombait de votre pantalon pendant vos fouilles, cela pourrait vous relier à lui. Il vaut mieux donc détruire ce morceau de papier. N'oubliez pas de rayer cet objet de votre inventaire.

Si vous entrez dans l'appartement 8, rendez-vous au **531**.

Si vous vous débarrassez également de votre argent, rendez-vous au **279**.

Si vous gardez votre argent et vous débarrassez d'un objet qui n'était pas cité dans la liste, rendez-vous au **919**.

## 858

Sortant le petit jeu d'échec de voyage que Vanya garde toujours dans le séjour, vous lui proposez une petite partie. Vous vous souvenez que votre oncle est un joueur très brillant, bien au-dessus de votre niveau. Mais il refuse votre offre avec une grimace.

« Jouer contre un penseur indiscipliné m'irrite. » prétexte-t-il.

Souhaitez-vous lui demander des conseils sur votre situation au KGB ? Allez au **699**.

L'interrogez-vous une nouvelle fois sur la mort de vos parents ? Allez au **497**.

Si vous préférez lui demander d'aller prendre un peu de repos, allez au **399**.

## 859

L'armoire ne contient en tout et pour tout qu'un seul objet : une tablette en cuir avec un bloc-notes retenu par un clip en métal. Cela pourrait être important. Si vous décidez de l'emporter, n'oubliez pas de le noter dans votre inventaire.

Vous pensez avoir appris tout ce que vous pouviez de ce bar. Vous redescendez et retournez dans la rue. Poursuivez au **249**.

## 860

Vous vous placez contre le mur, du côté où s'ouvre la porte.

Si vous attendez Verto, rendez-vous au **438**.

Si vous éteignez la lumière, rendez-vous au **281**.

## 861

Avez-vous un bloc-notes dans votre inventaire ?

Si oui, allez au **154**. Sinon, allez au **394**.

## 862

Vous ouvrez la portière du réfrigérateur. Vous découvrez qu'il est bourré à craquer de bouteilles de vodka ! Vous refermez et allez vérifier s'il y a la même chose dans les caisses. Elles sont marquées « bière », mais vous aviez vu juste : elles sont pleines, elles aussi, de bouteilles de vodka. La brasserie du rez-de-chaussée ne devrait fournir que de la bière... Il est clair qu'on vend de l'alcool au marché noir, ici !

Votre allumette s'éteint. Il ne vous en reste plus beaucoup.

Si vous allumez la lumière en appuyant sur l'interrupteur, rendez-vous au **734**.

Si vous passez la porte pour aller là où il y a de la lumière, rendez-vous au **872**.

Si vous allumez une dernière allumette et fouillez l'armoire, rendez-vous au **786**.

## 863

Vous vous dites, avec raison, que si vous remettez cette drogue à la milice, elle sera de retour dans la rue pour être vendue dans la demi-heure ! Alors autant vous en débarrasser immédiatement, pour être sûr que cette saleté ne fera de mal à personne. Vous tirez la chasse. Le sachet disparaît définitivement dans le tourbillon de la victoire ! Une petite brasse pour l'homme, un grand bain pour... Bref...

Retenez bien ce mot de passe : pêche 236.

Vous retournez dans la salle du comptoir. À qui allez-vous parler à présent ?

Si vous rejoignez le jeune couple de clients, rendez-vous au **762**.

Si vous allez voir le jeune homme qui vous a fait signe quand vous êtes arrivé, rendez-vous au **456**.

Si vous allez parler aux deux vauriens que vous aviez aperçus dans le hall, rendez-vous au **483**.

## 864

Vous vous êtes rappelé que les grandes poubelles communes de l'immeuble se trouvaient de ce côté de la porte. Après quelques secondes d'efforts à traîner ce gros tas de muscle mort, vous les trouvez en effet. En tâchant de faire le moins de bruit possible, vous hissez le cadavre dans une énorme poubelle vide. Quelque part, il semble bien à sa place... Vous refermez le couvercle. À cette heure-ci, on ne devrait pas le découvrir avant au moins demain matin. Beau travail ! Retenez bien ce mot de passe : cercueil 512. À présent, poursuivez au **240**.

## 865

Après avoir terminé de fouiller les grandes armoires, vous décidez de passer au petit placard en bois. Comme vous l'aviez déjà constaté en arrivant, ce meuble poussiéreux a déjà été fouillé. Vous ne trouvez rien d'intéressant. Vous soupçonnez que tout ce qui aurait pu donner une piste à été emporté par le meurtrier. Quand vous passez à la commode, vous remarquez que les tiroirs sont fermés à clé. Quelque chose à l'intérieur aurait-il pu échapper à l'assassin ?

Voulez-vous essayer de demander au garde à l'entrée si la milice possède la clé ? (Allez au **337**).

Ou vous tournez-vous à présent vers les tiroirs du bureau ? (Allez au **204**).

## 866

« Est-ce que ça ressemble à un endroit où quelqu'un s'appellerait Hollywood ? Tu sens le chou bouilli, camarade !

- Je veux juste vous poser quelques questions...

- Le communisme est censé être mort, et pourtant, c'est toujours des questions, et encore des questions. Ça ne finira donc jamais ? Va donc poser tes questions aux Ryoumine de l'appartement 4. Ils tiennent probablement un registre de toutes les visites aux toilettes ! »

Il rentre dans l'appartement.

Si vous frappez aussitôt à la porte de l'appartement 4, rendez-vous au **415**.

Si vous montez à l'étage, rendez-vous au **612**.

## 867

Satisfait de votre réponse, le Major Vovlov vous demande d'attendre ses ordres dans votre bureau. Vous patientez un moment sur votre chaise, quand un garde entre dans le bureau pour vous annoncer que vous êtes convoqué chez le Camarade Colonel Galushkin, le chef du Département P. Vous réajustez votre uniforme, puis le garde vous escorte dans le hall.

Vous poussez la double-porte rembourrée de cuir... pour vous retrouver face à une scène étrange. Le Colonel Galushkin est assis à son bureau. Et derrière ce bureau, une femme se tient à quatre pattes !

Le Colonel Galushkin reste un instant interdit, surpris de votre arrivée. Puis, s'adressant à la femme près de lui :

« Tu as réussi à... Euh... régler ce problème, Camarade Lieutenant Shevkova ? »

Le belle jeune femme se redresse. Elle porte un uniforme d'officier du KGB, dont elle reboutonne le haut à la hâte. Il vous semble un instant apercevoir qu'elle ne porte pas de sous-vêtement à cet endroit.

« Définitivement, Camarade Colonel.

- Très bien, tu peux rentrer chez toi, maintenant. »

Elle sort, gardant au visage une expression tout à fait sérieuse.

« Excellent officier », commente simplement Galushkin.

Vous approchez du bureau. Le Colonel Galushkin vous accueille avec un sourire. C'est un bel officier, relativement âgé. Ses cheveux raides, ses sourcils fournis et son petit bouc sont tous couleur sel. Il a un début de calvitie, avec les golfes sur les tempes. Les courbes de ses pommettes sont douces, mais elles ressortent particulièrement du fait de la maigreur de ses joues. Ses yeux sont petits et gris. Son nez est droit et presque à la vertical, comme un nez égyptien. On dirait quelqu'un qui s'appuie le visage sur une vitre. Avec son sourire chaleureux, cela lui donne un aspect assez comique. Il vous est tout de suite plus sympathique que le Major Vovlov. Le fait que vous sachiez qu'il a connu votre père y est sans doute un peu pour quelque chose.

« Alors comme ça, Maksim Mikhailovitch est un officier du KGB en fin de compte ! se réjouit-il. Je comprends bien que ton transfert ici n'est pas ce que tu souhaitais. Tu aurais sans doute préféré rester au GRU. Souviens-toi cependant, que les règles ont changé ! »

Il prend un air de fierté.

« Ici, au département P, nous combattons la corruption du KGB. Pas de quoi avoir honte, hein ? »

Il vous fait un clin d'œil.

« À ce qu'on me fait savoir, tu as découvert des preuves intéressantes au bureau de Golitsin ? »

Vous confirmez le plus humblement possible.

« Bravo, Maksim Mikhailovitch. Tu es digne de ton père ! Puisque tu as écouté la cassette, tu en sais autant que moi sur le problème qui nous intéresse. Si nos services sont effectivement impliqués dans une affaire d'exports illicites, nous ne pouvons pas rester les bras croisés ! Ce soir, tu iras au Club du Progrès Enthousiaste de la rue Kursk. C'est un lieu de rencontre pour éléments antisociaux situé dans un immeuble composé essentiellement d'appartements. L'homme que nous recherchons, celui dont le nom de code est « Hollywood », habite sans doute l'un d'eux. Ta mission consiste à trouver son appartement, y pénétrer et le fouiller. Nous devons connaître la nature exacte des activités de ce criminel.

Tu feras ton rapport au Camarade Major Vovlov demain matin à 8 heures. »

Vous feriez bien d'inscrire les détails de cette mission dans votre prise de notes.

« Un conseil avant que tu partes : sois prudent ! À ta place, j'évitais de dire « Hollywood » ou « Acheteur 2 » à n'importe qui ! Au travail ! »

Poursuivez au **177**.

## 868

Vous prétendez que vous n'êtes qu'un simple représentant commercial de l'usine de la bannière rouge, à Zagorsk, et que votre meilleur ami, qui habite Moscou, a été assassiné par quelqu'un qui habite dans cet immeuble.

« C'est affreux ! », s'émeut Jana, avant de vous demander pourquoi la milice ne fait pas une enquête. Toujours dans votre personnage, vous racontez que la milice refuse de bouger parce qu'ils disent qu'il n'y a pas de preuve. Mais pour venger votre meilleur ami, vous êtes prêt à trouver vous-même toutes les preuves nécessaires.

Les filles sont totalement accrochées par votre histoire ! Jana dit même ne pas être surprise de l'immobilisme de la milice.

« Tu crois qu'il y a des criminels, ici ? Ils sont au club, j'en suis sûr. Tu sais, le club au-dessus de la brasserie... Maintenant que j'y pense, tu devrais interroger Pavel Belousov à l'appartement 5. Il a passé un an dans la prison de Lefortovo. Pour vol. Une nuit, il est venu ici, saoul et sanglotant, et il nous l'a dit. C'est peut-être ton homme ?

- Je me sentais navrée pour lui, au début, témoigne Klara. Mais après, il a ri et il s'est vanté de la façon dont ils les avaient tous roulés, ou quelque chose comme ça... Il est horrible !

- Quand il est sorti de Lefortovo, poursuit l'autre, son beau-frère, qui est directeur d'usine, lui a donné un travail et Belousov a eu un nouveau permis de résident à Moscou.

- Et il a essayé de violer Jana ! s'exclame subitement Klara. Quel sale porc ! »

Si vous les interrogez sur les voisins, rendez vous au **151**.

Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **416**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La prison de Lefortovo est située dans le quartier de Lefortovo, à Moscou, et doit son nom à François Lefort un proche ami du Tsar Pierre Ier de Russie. Elle est tristement célèbre pour avoir été utilisée par le NKVD pour des interrogatoires sous la torture, puis par le KGB comme prison, maison d'arrêt des enquêtes criminelles, et cellule d'isolement des prisonniers politiques.

## 869

« Si tu cherches un homme, tu es dans le mauvais appartement.

- Non, Klara, il veut dire : dans l'immeuble.

- Oh... »

Les filles disent connaître tout le monde dans l'immeuble. Mais personne qui s'appelle Hollywood, ou qui a ce surnom.

« Ce n'est pas vraiment un nom de toute façon, fait Klara.

- Ça fait... aventurier ! J'aimerais bien connaître quelqu'un qui s'appelle vraiment comme ça ! »

Vous dites que c'est le genre d'individu qui pourrait appartenir à une sorte de mafia. Elles vous conseillent de vous introduire en cachette dans le club.

Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au

**812**.

Si vous prenez congé, rendez-vous au **759**.

## 870

Les fenêtres du bureau sont sales. Elles ne sont vraiment pas lavées souvent. Vous regardez dans la rue, en bas. Tout est calme.

Mais soudain, vos sens se mettent en alerte. Quelque chose a éveillé votre attention. Mais quoi ? Vous retrouvez des sensations de terrain... Lorsque vous êtes en mouvement à vitesse réduite avec les hommes que vous menez, et que vous vous sentez...

...observé ?

En regardant mieux, vous apercevez, dans un angle, un étrange personnage en imperméable avec un chapeau noir rabattu sur les yeux, comme pour dissimuler son visage. Il semble vous surveiller par la fenêtre. Quelques secondes à peine après que vous l'ayez repéré, il disparaît derrière le coin de la rue.

Voulez-vous continuer à observer dans sa direction, et attendre qu'il réapparaisse ? (Allez au **472**.)

Ou préférez-vous sortir en trombe de l'immeuble et courir après lui pour le rattraper ? (Allez au **173**.)

Si vous le pensez définitivement parti, vous pouvez reprendre l'inventaire du bureau. Rendez-vous au **8**.

Dans tous les cas, retenez ce mot de passe : chapeau 323.

## 871

« Hollywood ? Ça fait surnom de tapette, pour moi...

- Oh, Gricha ! »

Elle lui donne une petite tape de remontrance amicale sur le bras... Puis en se tournant vers vous :

« Je suis sûre que c'est quelqu'un de très intéressant. J'aimerais bien le rencontrer. Peut-être que c'est lui, le producteur que Lilechka a rencontré ! »

D'après ce que vous comprenez, une amie de la jeune femme a rencontré dans ce club un producteur de films américains qui l'aurait emmenée faire carrière en Occident. Qu'un tel personnage recrute dans un tel endroit miteux vous paraît difficile à croire. Vous préférez ne rien dire à Svetka sans en savoir plus, mais il s'agit sans doute d'un escroc. Si elle n'a pas revu son amie « partie en Occident », c'est qu'elle a probablement été embarquée dans un réseau de prostitution. Ou de pornographie, ce qui irait avec l'histoire de cinéma...

Vous prenez congé, et allez parler aux deux truands restés debout près de l'escalier. Poursuivez au **483**.

## 872

Vous passez la porte pour vous retrouver directement entre deux gorilles qui gardaient la porte. Ils se tournent vers vous. Ce sont deux jumeaux, assez baraqués, et particulièrement laids. Leur crâne est rasé de près, et leur visage est comme tuméfié. Ils portent des blousons de cuir noir, avec de petits insignes métalliques épinglés un peu partout. Leur démarche de caïd et leur expression froide les rend vraiment patibulaires. La seule différence entre les deux est que celui de droite a un duvet de fourrure brune sur les rabats de son col, alors que le blouson de celui de gauche est intégralement noir.

Vous êtes apparemment dans la salle d'une sorte de club. L'homme derrière le comptoir fronce le sourcil en vous voyant. Il se tourne vers les clients éparpillés dans la pièce :

« Messieurs ! Cet intrus semble incapable de trouver la sortie. Si nous lui donnions un coup de main ? »

Les deux gorilles vous saisissent. Puis, plusieurs clients vous donnent une série de « coups de main » dans les parties sensibles de votre anatomie. Vous perdez connaissance sous la douleur...

Vous reprenez vos esprits quelques minutes plus tard, le nez sur le trottoir de la rue Kursk. Vous êtes ankylosé et meurtri, mais vous n'avez semble-t-il pas d'os cassés. Vous vous relevez. Malheureusement, il ne vous est plus possible à présent de vous introduire dans le Club du Progrès Enthousiaste. Ils se méfieront de vous, et ne vous laisseront plus rentrer sans une sévère correction. Votre mission est dans une impasse !

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de plus de discrétion.

## 873

Rendez-vous immédiatement au **254**.

## 874

Vos ravisseurs doivent vraiment être confiants que vous ne pourrez pas vous échapper, car vous ne semblez pas être attaché. Vous frottez de vos mains votre corps endolori... Vous regardez sous votre manche de pantalon. Ce coup va laisser un sacré bleu. Votre tempe semble un peu enflée, mais il ne devrait pas y avoir de trace après une bonne nuit de sommeil. Vous tâtez vos vêtements... On vous a évidemment pris tout ce que vous aviez sur vous. (Mettez tout ce que vous avez dans votre inventaire entre parenthèses). Vous vous levez pour examiner la pièce. Comme vous l'aviez déjà vu, il n'y a pas grand chose. À part la table et les chaises, elle est totalement vide. Les morceaux de la peinture écaillée du mur poussiéreux tombent sur le sol. On a essayé d'arracher une affiche de propagande représentant Lénine qui pointe du doigt vers les usines soviétiques, mais il reste encore des lambeaux. La seule porte en bois a l'air solide. Vous remarquez un petit boîtier en plastique juste au dessus du chambranle.

Soudain, la porte s'ouvre, et quelqu'un est poussé à l'intérieur, avant d'être enfermé avec vous.

« Eh ! Qu'est-ce... Laissez-moi sortir, je veux rentrer chez moi ! »

Il s'agit d'une jeune fille. Elle est séduisante, à la manière occidentale vulgaire. Ses cheveux noirs sont ébouriffés, à la mode des années 80. Ses boucles d'oreilles d'émail blanc sont très voyantes. Son blouson bleu marine, garni de rivets et d'épinglettes, est largement ouvert sur ses seins plus que corrects. Elle ne semble pas porter de sous-vêtements, et sa poitrine tombe légèrement. Elle porte une jupe noire très courte, qui dépasse à peine du blouson. Ses longues jambes nues sont légèrement trop maigres pour être sexy. Elle grimpe s'asseoir sur la table, ce qui fait remonter d'autant plus la jupe sur ses jambes. Essaierait-elle de vous montrer si elle porte des sous-vêtements ou non de ce côté là ? Elle semble vous observer, indécise. Vous êtes le premier à prendre la parole :

« Comment t'appelles-tu ?

- Nan mais vous êtes qui, vous ? Je veux sortir ! »

Vous faites un sourire moqueur.



- « Bienvenu au club !  
- Oh, ferme la !  
- Décidément, ça devrait faire un grand film !  
- De quoi il parle, lui ? Bon sang je suis enfermée avec un ivrogne !  
- Bon, qu'est-ce que vous faites ici ?  
- Comment je le saurais ? »

Vous ne savez si c'est votre ton amical, votre tentative d'humour malgré l'aspect désespéré de la situation, ou juste l'effet du temps, mais elle commence à se détendre. Elle sort une cigarette de son blouson, l'allume et prend une bouffée. Elle pose le filtre et la paume de sa main sur sa joue, de façon négligée, et vous regarde intensément.

« Je m'appelle Rita, se décide-t-elle finalement à dire. Qui es-tu. Et qu'est-ce qui se passe ici ?

- Et toi, pourquoi tu te retrouves ici ?  
- Ce beau garçon, Roméo. Il m'a invitée ici. Il m'a dit qu'il cherchait des actrices pour un film. Et toi, comment tu t'appelles ? »

Si vous dites que vous êtes Kliment Krouglov, rendez-vous au **645**.

Si vous dites que vous êtes Maksim Rukov, rendez-vous au **700**.

## 875

Vous prenez l'appareil en main. Mais qu'allez-vous photographier ? Attention, le compteur indique qu'il n'y a plus que deux photos...

Si vous photographiez les visages de Rita et Verto, rendez-vous au **850**.

Si vous vous prenez deux fois en photo, rendez-vous au **675**.

Si vous prenez la photo de documents, rendez-vous au **782**.

## 876

Si vous vous débarrassez d'une cassette vidéo, rendez-vous au **259**. Si vous vous débarrassez d'un sachet plastique, rendez-vous au **774**.

## 877

Vous frappez à la porte du Major Vovlov. Un officier, probablement le Major lui-même, vient vous ouvrir.

« Ah ! Rukov ! s'exclame-t-il avec une certaine satisfaction. Entre dans mon bureau. »

Vous le suivez. La pièce où vous entrez, comme votre propre bureau, est immense. C'est vraiment beaucoup de place pour une seule personne. Mais le décor est, somme toute, assez sobre. Toujours les mêmes portraits convenus de Vladimir Ilitch Lénine et du Président Gorbatchev. La seule étagère a pour tout bibelot une horloge qui, apparemment, donne l'heure exacte deux fois toutes les 24 heures... Autour sont alignés des livres. Vous jetez un coup d'œil sur les titres. Il y a, d'une part, une sélection d'ouvrages sur les attitudes autorisées dans l'art, et d'autre part, quelques volumes sur la place du KGB dans une société de libre entreprise. Curieux mélange de conservatisme et de modernité. Seule touche un peu luxueuse de la pièce : deux gros fauteuils qui ont l'air bien confortables. Autant que vous puissiez en juger... Alors que votre supérieur s'assoit derrière un solide bureau, vous restez debout.

Vous l'observez. Le Major Vovlov est un homme d'une cinquantaine d'années. Tous ses cheveux sont déjà blancs (l'âge ou l'anxiété ?), et il a une calvitie assez avancée du front et des tempes. Il n'y a pas de retraite dans l'administration du renseignement civil, il semblerait. Ses sourcils fournis sont sévères, alors qu'il plisse les yeux pour vous jauger. C'est la première fois que vous le rencontrez, et il vous donne l'impression de quelqu'un de très sec, et d'intransigeant. Il a les traits ronds qu'on retrouve souvent chez ceux issus des paysans alcooliques.

Après vous avoir observé un instant lui aussi, il commence à parler. Poursuivez au **392.**

## 878

Vous leur posez à toutes les deux la série de questions suivante : « Que pensez-vous de la criminalité actuelle ? », « Êtes-vous, ou avez-vous déjà été, une criminelle ? », « Connaissez-vous des criminels endurcis ? », et « Pensez-vous que des mafieux fréquentent votre quartier ? ».

À la première question, la réponse de la première fille est :

« Le crime est inévitable dans la conjoncture socio-économique actuelle. »

La réaction de Klara est juste :

« Ouais, c'est terrible, hein ? »

À la seconde question, l'intellectuelle a un soupir cynique :

« Qui ne l'a pas été... »

De son côté, Klara a une anecdote intéressante.

« Eh bien, une fois, j'ai traité le vieux Bourlatski, mon professeur de géographie, de vieille chèvre puante. Il n'arrêtait pas de se pencher sur moi en cours, en bavant d'excitation. »

À la troisième question, la première dit que cela dépend de ce qu'on entend par « criminels endurcis »... mais non, aucune des deux ne pense en connaître.

Au sujet des mafieux, l'une suppose qu'il y en a dans « le club au-dessus du bar ». Pour Klara, elle imagine que, s'ils veulent fréquenter l'immeuble, alors ils le fréquentent...

L'autre fille se rend soudain compte que vous n'avez même pas de stylo pour écrire les réponses sur votre bloc-notes. Pas plus déconcertée que cela, elle se contente de vous en tendre un. Vous ne revenez pas de sa naïveté, mais vous trouvez que la plaisanterie a assez duré.

Si vous décidez qu'il est temps de leur révéler que vous n'êtes pas vraiment là pour un sondage, rendez-vous au **225**.

Si vous les interrogez sur le bar de la Rue Kursk et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez vous au **262**.

Si vous les interrogez sur les voisins, rendez vous au **49**.

Si vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle « Hollywood » et qui habite l'immeuble, rendez-vous au **272**.

Si vous annoncez de but en blanc que vous menez une enquête sur une organisation criminelle du quartier, rendez-vous au **232**.

## 879

Rien de spécial. C'est une table blanche et carrée, en imitation bois, avec un siège simple et peu confortable. On y a laissé une bouteille entamée de vodka, ainsi qu'un verre retourné.

Votre deuxième allumette s'éteint. Vous en rallumez une autre, puis...

Vous fouillez l'armoire. Rendez-vous au **676**.

Vous montez les escaliers. Rendez-vous au **400**.

## 880

Vous tirez la chasse, vous éteignez et vous ressortez. À ce moment, vous frôlez le jeune punk, qui a l'air très pressé d'aller aux toilettes. Quelques instants plus tard, il sort, l'air très satisfait de lui. Puis, il quitte le club pour disparaître dans les années 70. Un détail ne vous a pas échappé : il n'a pas tiré la chasse. Vous êtes certain que vous l'auriez entendue de là où vous êtes. Bien sûr, ce pourrait juste être un malpropre. Mais il pourrait aussi bien avoir récupéré l'argent. Vous en aurez le cœur net... Vérifiant d'un coup d'œil que personne ne fait attention à vous, vous retournez aux toilettes.

Vous revoilà à nouveau dans le noir. Vous appuyez sur l'interrupteur. Les toilettes n'ont pas changé : sales, à la peinture qui s'écaille. Vous vérifiez directement la corbeille... Comme vous vous y attendiez, l'argent a disparu. Vous découvrez à la place un sachet en plastique transparent, mesurant environ 10 par 15 cm. Vous ouvrez en faisant attention de ne rien déchirer, plantez un doigt, et goûtez... Pas de doute, il contient de la cocaïne ! Il n'est peut être pas très moral de prendre l'argent d'autrui, mais là, en tant que représentant de la loi, vous ne pouvez pas fermer les yeux, et remettre ce poison en place comme si de rien n'était. Peut-être êtes-vous un peu trop idéaliste, mais il serait vraiment trop immoral de laisser de la drogue là où d'innocents citoyens pourraient la trouver, par exemple ! Ce

n'est pas parce qu'ils mouillent dans un peu de marché noir, qu'ils méritent de se retrouver « accros » à une telle cochonnerie. Ceci étant dit, que comptez-vous faire ?

Si vous jetez la pochette dans la cuvette des toilettes et tirez la chasse, rendez-vous au **246**.

Si vous empochez l'objet pour le remettre à la milice plus tard, rendez-vous au **468**.

## 881

Avez-vous noté un de ces mots de passe ?

Chasse (allez au **309**) - Pêche (allez au **422**) - Cueillette (allez au **956**) - Agriculture (allez au **725**) - Élevage (allez au **107**) - Ostréiculture (allez au **587**).

Aucun de cette liste (allez au **801**).

## 882

« Bien. Maintenant, retournez dans la cellule ! En avant ! »

Si vous refusez de bouger, rendez-vous au **372**.

Si vous profitez de ses réflexes de droguée en manque pour vous ruer sur elle, rendez-vous au **60**.

Si vous essayez de la persuader de lâcher le pistolet, rendez-vous au **476**.

Si vous tentez de fuir, rendez-vous au **752**.

Si vous essayez de la persuader de vous donner le pistolet, rendez-vous au **52**.

## 883

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Continuez votre aventure au **511**, et n'en parlons plus.

## 884

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Soudain, la porte s'ouvre violemment, vous envoyant quelques pas en arrière. Quelqu'un allume la lumière. Quatre personnes entrent dans la pièce et vous encerclent rapidement. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **343**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **122**).

## 885

Rendez-vous immédiatement au **111**.

## 886

Rayez tous les objets de votre inventaire, à l'exception de la boîte d'allumettes, des rossignols et du sachet plastique. Puis, poursuivez au **615**.

## 887

Vous lui dites que vous cherchiez quelqu'un qui s'appelle Hollywood. Elle vous demande pourquoi vous le cherchiez. Vous répondez que vous enquêtez sur un meurtre.

« Quel meurtre ? Qu'est-ce qui t'as amené au club ?

- C'est là où j'étais sensé rencontrer Hollywood.

- Qui es-tu ? Milice ? KGB ?

- KGB. Rassure-toi, je suis entraîné, on va réussir à... »

Elle se lève de la table d'un bond, et se dirige nonchalamment vers la porte. Elle frappe quelques coups du poing.

« Eh ! appelle-t-elle d'une voix désabusée. J'ai besoin d'aller aux toilettes ! »

Oleg, l'un des jumeaux, ouvre la porte pour elle. Elle sort. Ils referment. Le reste de l'histoire est trop horrible pour le raconter en détail. Toujours est-il qu'au bout du compte, votre corps mutilé se retrouve bientôt pendu à un croc de boucher de la chambre froide de Sytenko. Vous n'auriez peut-être pas dû en dire autant à Rita.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez été si naïf.

## 888

Rien de spécial. C'est une table blanche et carrée, en imitation bois, avec un siège simple et peu confortable. On y a laissé une bouteille entamée de vodka, ainsi qu'un verre retourné.

Votre troisième allumette s'éteint. Vous en rallumez une autre, puis vous montez les escaliers. Poursuivez au **400**.

## 889

« Vous avez fait le bon choix ! », affirme-t-il avec un sourire.

Il vous remet une cassette vidéo qui n'est pas étiquetée. Vous essayez tant bien que mal de la faire tenir dans la poche intérieure de votre veste. (N'oubliez pas de rayer les 5\$ de votre inventaire, et d'y noter « cassette vidéo sans étiquette »). Puis, vous profitez que le jeune trafiquant soit bien disposé envers vous pour lui poser quelques questions. D'abord, vous cherchez à en savoir plus sur les autres membres du club.

« Je sais que certains sont dans le même genre de commerce que moi, mais qui ils sont, je l'ignore. J'aimerais bien le savoir. J'ai besoin de bailleurs de fonds pour développer mes affaires. Les communistes ne comprennent pas ça. »

Il soupire.

« Ce club devient plus déprimant à chaque fois que j'y vais ! Si vous voulez un conseil, faites attention à qui vous parlez. Les jumeaux hideux dans l'autre pièce, par exemple... à votre place je les éviterais. Ils appartiennent à un gang qui traîne ici et ils sont vraiment mauvais. Ils s'appellent Gleb et Oleg. Les autres clients sont inoffensifs... Enfin, à part les deux vauriens qui sont aussi dans l'autre pièce. Deux truands qui agressent et volent les gens dans la rue. »

Sur ce, il vous donne une tape amicale dans le dos, et prend congé. Vous retournez dans la salle du comptoir. Les deux truands qui se tiennent debout près de l'escalier, et qu'on vient de vous décrire comme des détrousseurs à la petite semaine, sont probablement les seuls qui restent dont vous pourrez tirer quelque chose d'intéressant. Vous vous approchez d'eux. Poursuivez au **483**.

## 890

Si vous avez les deux papiers dans votre inventaire, vous les prenez en main et les posez sur le bureau. Sinon, vous les récupérez d'abord, respectivement dans le dernier tiroir de la commode et la poche intérieure de la veste de Verto.

Vous inspectez les deux papiers posés à plat. Vous n'arrivez toujours pas à lire quoi que ce soit. Vous les tournez, les inspectez sous tous les angles. Rien. Il va bien pourtant falloir *révéler* les informations qu'ils cachent.

Si vous prenez le temps d'y réfléchir, rendez-vous au **604**.

Si vous approchez la flamme d'une allumette, rendez-vous au **542**.

Si vous utilisez l'appareil polaroïde, rendez-vous au **298**.

Si vous les remettez en place avant que Verto ne se réveille, et filez en douce, rendez-vous au **139**.

Si vous les emportez avec vous en espérant que quelqu'un au Département P saura comprendre, rendez-vous au **899**.

## 891

Rendez-vous immédiatement au **40**.

## 892

Vous arrivez au Département P, et attendez jusqu'à 18 heures.

« Ah ! Rukov ! Dans mon bureau. »

Vous suivez le Major Vovlov.

« Je t'écoute. », dit-il simplement une fois assis.

« Vos ordres ont été exécutés parfaitement, Camarade Major.

- Bien entendu ! Rien de particulier à signaler, j'espère ?

- J'ai trouvé un micro-espion de fabrication étrangère. Quelqu'un surveillait ses conversations téléphoniques. »

Vous lui tendez le micro-espion. Il le saisit et l'examine attentivement...

« C'est toi qui l'a cassé ? »

Vous acquiescez.

« Ce n'était pas nécessaire, Rukov. La diode lumineuse est éteinte. Cela signifie qu'il ne transmet pas d'informations ! La prochaine fois, évite de détruire une pièce à conviction. Rien d'autre ?

- J'ai interrogé la sœur de Golitsin.

- Et ?

- Elle m'a remis une microcassette que Golitsin avait laissée dans sa boîte aux lettres.

- Donne-la moi ! »

Vous lui tendez la cassette. Vovlov prend un petit magnétophone dans son bureau et passe l'enregistrement. Vous ne pouvez rien entendre puisqu'il écoute avec un casque ! D'un air glacial, il vous examine sous toutes les coutures, puis range l'équipement dans son tiroir. Il reprend :

« As-tu écouté cette cassette ?

- Cela semblait judicieux...

- Naturellement. À l'avenir, cependant, évite ce genre d'initiatives personnelles sans autorisation ! Autant que je m'en souviens, tes ordres n'incluaient pas l'écoute de cassettes ! »

Il a un court silence. Vous continuez à l'écouter docilement. Son attitude vous exaspère, puisque vous vous doutez qu'il vous aurait tout aussi bien reproché d'avoir ignoré un indice capital. Mais vous vous gardez bien de vous exprimer.

Le Major Vovlov décide de vous tester. Il vous demande quel était le nom de code du contact que Golitsin devait rencontrer ce soir. Vous lui répondez...

« Globe Oculaire ». Rendez-vous au **374**.

« Neige Noire ». Rendez-vous au **913**.

« Hollywood ». Rendez-vous au **867**.

« Vaisseau Spatial ». Rendez-vous au **630**.

« Mickey Mouse ». Rendez-vous au **96**.

## 893

Vous sortez par la même porte où vous êtes entré. Vous foncez dans la rue et passez de l'autre côté du bâtiment. Vous reprenez votre souffle devant le quartier résidentiel. Soit il n'a rien tenté pour vous rattraper, soit il vous a perdu. Malheureusement, maintenant, il sait que la porte de service était restée ouverte. Il vous faut pourtant retourner fouiner dans l'arrière-boutique...

Vous attendez le bon moment, puis vous tentez de passer à nouveau par la porte de service. Elle est toujours ouverte... mais vous tombez nez à nez avec le barman !

« Roméo ! Gerka ! appelle-t-il. Il est revenu ! »

Le dandy et le fumeur blond entrent dans la pièce. Ils étaient visiblement impatients de vous rosser à mort...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de plus de discrétion.

## 894

« Louche ? Qu'est-ce qui est louche ? Les tatouages ? Les lunettes noires ? Allons... »

C'est vrai que juger de quelqu'un juste par son style vestimentaire est peut-être un peu ridicule. Votre instinct vous dit tout de même que les gens qui sont ici sont probablement des truands. Après tout, vous savez déjà que Roméo est lié à un trafic quelconque sur lequel Golitsin enquêtait, et il a l'air en bons termes avec le barman...

Quand vous évoquez la mafia locale, il refuse de commenter. Il prétend qu'il sert sa bière, qu'il ferme quand c'est l'heure, et qu'il ne sait rien d'autre de ce qui se passe autour de lui.

Si vous lui demandez ce qu'il sait du Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **349**.

Si vous orientez la conversation sur des sujets plus légers, rendez-vous au **51**.

Si vous préférez arrêter là cette conversation, rendez-vous au **301**.



## 895

Jana dit qu'elles ne vont jamais à ce bar, parce qu'il est plein d'individus louches.  
« C'est si dégueulasse ! », s'exclame Klara. Elle admet y avoir été une fois, et que c'était plein d'ivrognes.

Pour ce qui est du Club du Progrès Enthousiaste, Jana dit qu'elles l'évitent, parce qu'il est « plein d'ivrognes et de maquereaux ». Klara ajoute que toute la nuit, ils sortent en passant par le palier, et frappent à leur porte en riant.

Si vous prétendez mener une enquête sur une organisation criminelle dans le quartier, rendez-vous au **277**.

Si vous dites que vous cherchez un homme appelé «Hollywood», rendez-vous au **217**.

## 896

« Tu étais au bar, ou au club, ou quoi ? »

Vous remarquez qu'elle ponctue ses phrases de reniflements. Elle doit avoir un rhume ou un problème au nez. À moins que ce ne soit juste pour se donner un genre. Le chic vulgaire ?

Si vous dites que vous cherchiez quelqu'un, et que vous avez fini ici, rendez-vous au **53**.

Si vous préférez éviter de répondre, rendez-vous au **848**.

## 897

Malheureusement, vous ne trouvez rien d'utile. Pas un outil, pas la moindre fenêtre qui pourrait servir d'issue... Juste une table avec des chaises. Vous passez votre main sur et dessous la table. Vous sentez quelque chose ! Vous retirez un micro espion. Conception soviétique. Ce n'est pas parce que vous n'avez pas encore de plan que Verto devrait pouvoir l'écouter. Vous le jetez à terre, et l'écrasez d'un grand coup de semelle. L'Américain vous regarde faire avec enthousiasme.

« Tu commences à me plaire, toi ! Une idée pour sortir d'ici ? »

Vous jetez un coup d'œil au-dessus de la porte. Il y a toujours ce boîtier en plastique. Vous tendez la main pour soulever le couvercle. C'est une alarme électronique avec plusieurs fils électriques.

« Je me demande ce qui déclenche cette alarme » fait votre compagnon de cellule.  
Qu'allez-vous répondre ?

- 79)** Que c'est peut-être relié à l'alarme de la chambre froide de la boucherie. (Allez au **79**)
- Que c'est peut-être l'alarme de la porte d'entrée de l'appartement. (Allez au **668**)
- Qu'elle sonne quand il oublie de prendre son accent américain bidon. (Allez au **771**)

## 898

- Avez-vous noté un de ces mots de passe ?
- Chasse (allez au **309**) - Pêche (allez au **255**) - Cueillette (allez au **956**) - Agriculture (allez au **725**) - Élevage (allez au **107**) - Ostréiculture (allez au **587**).
- Aucun de cette liste (allez au **801**).

## 899

Le lendemain, jeudi 15 aout, à 8 h du matin, vous êtes au Département P du KGB de Moscou et vous faites votre rapport au Major Vovlov. Vous décrivez les morts dans la chambre froide, votre capture, votre évasion. Vous dites avoir trouvé des cassettes vidéo où étaient enregistrées les horreurs perpétrées par le gang de la rue Kursk, et que vous pensez qu'il s'agit d'un trafic de vidéos snuff. Enfin, vous montrez les documents que vous avez emportés et qui sont sans doute des messages secrets. Il vous écoute en silence. Puis, quand vous avez terminé, il prend la parole :

« Si je comprends bien, Rukov, tu as eu de la chance. Sans aide de l'Américain, tu ne te serais jamais échappé ! Inutile de dire que tu es soupçonné de complot anti-soviétique avec des espions étrangers. Et tu lui as permis de s'échapper, en plus ! Tu es sur une pente dangereuse, camarade. Quelle mauvaise excuse peux-tu donner ? »

Vous dites avoir exploité au maximum toutes les ressources dont vous disposiez. (Allez au **802**).

Vous assurez avoir observé les moindres mouvements de l'espion américain. (Allez au **357**).

Vous prétendez que l'Américain n'était qu'un vulgaire pion qui a servi à votre stratégie. (Allez au **743**).

Vous reconnaissez votre échec, et êtes prêt à en subir les conséquences. (Allez au **990**).

Vous essayez de le convaincre que l'Américain n'a aucune importance. (Allez au **212**).

Vous expliquez que vous étiez dans l'impossibilité de faire autrement car il était armé. (Allez au **747**).

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées, annonce le borgne. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **953**.

## 901

Le Colonel Galushkin a l'air déçu. Il interrompt votre explication hasardeuse comme quoi les indices vous poussent à croire, on ne sait trop pour quelle raison, que la suite des opérations du gang se tiendra à Tcheliabinsk.

« Tu te raccroches à n'importe quoi, Rukov ! Tout ça c'est du vent ! Rien n'autorise une telle conclusion... Je suis étonné, Rukov ! Je n'étais pas disposé à croire le jugement que le Camarade Major Vovlov avait porté sur toi. Je me rends compte maintenant qu'il avait raison. Il est clair que tu n'as hérité en rien du magnifique talent de ton père. Naturellement, il ne peut y avoir d'avenir pour toi au département P. Je m'assurerai de ton transfert dans tes fonctions de simple garde sur la frontière sino-soviétique. Tu pourras peut-être ainsi servir la société de façon positive ! »

Votre aventure s'arrête ici. Vous n'avez visiblement rien compris au message codé... pourquoi avoir prétendu le contraire ? Dommage pour vous, il vous aurait donné des informations essentielles pour conduire l'enquête... et le KGB ne semble pas pratiquer le partage de l'information. Sérieusement, pourquoi Tcheliabinsk ? Vous aviez juste envie de voir la ville ? Cette réponse sort tellement de nulle part qu'elle a failli ne pas se retrouver dans cette aventure - c'est uniquement par respect pour l'œuvre originale qu'elle a été conservée.

## 902

Rendez-vous immédiatement au **440**.

## 903

« Excellent, Rukov. Sauf qu'il s'est enfui.

En dépit de ta témérité irréfléchie, tu n'as rien trouvé qui indique la nature des activités de ces gangsters. Un tel échec est inexcusable, Rukov ! Tu seras bientôt transféré sur un iceberg inhospitalier où les maladroits ne peuvent faire aucun mal. Maintenant, sors ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié votre mission : fouiller l'appartement de Verto « Hollywood » et en apprendre les plus possible.

## 904

Vous avez trouvé le bloc-notes que vous cherchiez ! En fait, il n'y a rien d'autre dans l'armoire : elle est totalement vide. Vous vous saisissez de l'objet. Il se présente sous la forme d'une tablette en cuir, avec un clip en métal pour retenir le bloc de papier. L'apparence parfaite pour vous faire passer pour un sondeur d'opinion ! N'oubliez pas de le noter dans votre inventaire.

Votre allumette s'éteint. Il ne vous en reste plus beaucoup.

Si vous allumez la lumière en appuyant sur l'interrupteur, rendez-vous au **734**.

Si vous passez la porte pour aller là où il y a de la lumière, rendez-vous au **872**.

Si vous allumez une dernière allumette et fouillez le frigo, rendez-vous au **221**.

Si vous allumez une dernière allumette et inspectez les caisses de bouteilles, rendez-vous au **666**.

Si vous pensez avoir appris tout ce que vous pouviez de ce bar, vous pouvez redescendre et retourner dans la rue. Allez au **237**.

## 905

Vous ouvrez les deux battants. Elle est presque vide, à part quelques appareils de tournage. Il y a également un appareil photo. Vous le saisissez machinalement. C'est un appareil polaroïde. Un modèle occidental récent avec flash intégré. Il reste encore quatre photos à l'intérieur. Vous le reposez à l'intérieur et fermez l'armoire. Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **464**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **770**).

## 906

« Étrange, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Vous leur posez des questions sur leurs voisins. Poursuivez au **534**.

## 907

« Par aucun d'entre eux. Belzébuth, peut-être ? »

Vous répondez que personne ne vous a suivi.

« Dieu merci ! Qui es-tu ? »

Si vous lui dites que vous êtes un ami, rendez-vous au **995**.

Si vous lui dites que vous cherchez quelqu'un dans l'immeuble, rendez-vous au **931**.

## 908

Vous vous dirigez vers l'armoire et ouvrez les deux battants. Elle est presque vide, à part quelques appareils de tournage. Il y a également un appareil photo. Vous le saisissez machinalement. C'est un appareil polaroïde. Un modèle occidental récent avec flash intégré. Vous reconnaissez l'appareil avec lequel Verto vous a photographié dans la cellule. Il ne reste plus que deux photos à l'intérieur.

Il est temps de s'occuper de l'autre côté de la salle. Vous vous dirigez vers la table de télévision et ouvrez le tiroir. Il contient plusieurs vidéocassettes. Probablement les productions de ce studio amateur. Elles sont toutes étiquetées. Mais aucun titre n'a été marqué, seulement des dates, qui couvrent l'année passée avec une certaine régularité. On peut dire qu'ils sont productifs ! Vous n'avez pas le temps de tout regarder avant de filer, bien sûr, mais vous devez pouvoir regarder les premières minutes pour voir de quel genre de film il s'agit. Vous prenez une cassette au hasard et l'introduisez dans le magnétoscope. Vous allumez le téléviseur, réduisez le son et appuyez sur le bouton lecture. Au bout de quelques secondes, une étrange scène apparaît...

Une jeune femme séduisante est assise nue et terrifiée sur une chaise. Ses mains semblent attachées derrière son dos et sa bouche est couverte d'une bande de sparadrap. Deux hommes en uniforme de KGB s'approchent. Ils la violent en la traitant de traître et de « catin à prêtre ». Quand ils ont fini, ils allument des cigarettes et appliquent les bouts incandescents sur ses seins... L'horreur continue avec des mauvais traitements du même genre jusqu'à ce que, finalement, l'un des gardes sorte un couteau à cran d'arrêt qu'il montre à la caméra, et ouvre avec démonstration. Pendant que son collègue tire la tête de la fille en arrière, il lui plonge la lame dans un côté du cou et l'égorge lentement. Elle se tord de douleur et le sang jaillit de la blessure grande ouverte. Peu de temps après, elle a une dernière convulsion, puis son corps devient flasque. Le garde la laisse tomber comme une masse sur le sol, qui est recouvert d'une bâche de plastique transparent éclaboussée de sang. Les deux gardes se tournent vers la caméra et sourient. Vous les reconnaissez. Ce sont les deux affreux jumeaux qui devaient vous torturer. Vous appuyez sur le bouton d'éjection. Vous essayez d'autres cassettes. Mêmes horreurs, victimes différentes. Si vous emportez quelques cassettes de snuff à titre de preuve à charge, notez le dans votre inventaire. Sinon, vous rangez les cassettes.

Si vous aviez déjà une vidéocassette sans étiquette dans votre inventaire, vous pouvez l'introduire dans le magnétoscope. Allez alors au **446**.

Si vous considérez que vous avez fouillé tout ce que vous pouvez, vous pouvez quitter l'appartement avant que Verto ne se réveille. Allez alors au **961**.

Si vous voulez utiliser l'appareil polaroïde, rendez-vous au **875**.

Si vous voulez élucider le mystère du papier blanc et du papier bleu, rendez-vous au **890**.

Si vous quittez l'appartement en emportant le papier blanc et le papier bleu pour que le Département P élucide le mystère, rendez-vous au **899**.

## 909

Ils ne vont jamais ni au bar, ni au club. Vous leur demandez ce qu'ils pensent du crime dans le quartier. Elle dit que parfois, ils voient rôder des jeunes gens, et que ce sont peut-être des toxicomanes.

« Ils sont si perdus, les pauvres... »

Si vous les interrogez sur leurs voisins, rendez-vous au **269**.

Si vous préférez prendre congé, rendez-vous au **822**.

## 910

« D'accord, mais pas de ruses ! »

Bien joué... Sa dépendance à la drogue lui ferait vraiment prendre tous les risques. Elle ouvre la porte et vous laisse entrer dans le séjour de l'appartement - la première pièce dans laquelle vous êtes arrivé. Elle pointe un revolver sur vous. Preuve qu'elle n'est pas la dernière des idiots... L'Américain vous emboîte le pas.

Qu'allez-vous faire ?

Si vous attendez de voir ce que Rita va faire, rendez-vous au **593**.

Si vous prétendez proposer à Rita de l'emmener là où est la drogue, rendez-vous au **381**.

Si vous lui dites que la drogue est cachée dans le canapé, rendez-vous au **882**.

Si vous profitez de ses réflexes de droguée en manque pour vous ruer sur elle, rendez-vous au **60**.

Si vous essayez de la persuader de lâcher le pistolet, rendez-vous au **614**.

Si vous tentez de fuir, rendez-vous au **752**.

Si vous prétendez avoir caché la drogue dans le bureau derrière le bar, rendez-vous au **325**.

Si vous essayez de la persuader de vous donner le pistolet, rendez-vous au **117**.

## 911

Vous tirez la chasse. Le sachet disparaît définitivement dans le tourbillon de la victoire ! Au moins cette saleté ne pourra plus faire de mal à personne. Une petite brasse pour l'homme, un grand bain pour... Bref...

Retenez bien ce mot de passe : pêche 236.

Poursuivez au **531**.

## 912

Vous craquez une allumette sur la boîte. Vous obtenez une légère lumière qui va vous permettre d'examiner la salle sans, cette fois, signaler votre présence. Tachez de ne pas vous faire surprendre une deuxième fois à fouiner dans le coin...

Rien n'a bougé dans l'arrière-boutique : un petit bureau, une armoire en acier et quelques tonneaux métalliques empilés contre l'escalier. Où allez-vous chercher ?

Si vous jetez un œil au bureau, allez au **142**.

Si vous jetez un œil aux tonneaux, allez au **958**.

Si vous fouillez l'armoire, allez au **87**.

Si vous montez les escaliers, allez au **400**.

## 913

Rendez-vous immédiatement au **374**.

## 914

« Je l'ai laissé chez moi. Je suis désolée, camarade. », vous répond-elle d'un air navré.

Vous lui demandez si elle se souvient de ce qu'il y avait écrit dessus, exactement.

« Il disait que je devais venir ici après mon travail. C'est tout. Je ne sais pas pourquoi. Les activités de mon frère ne me regardent pas. »

Vous soupirez. Elle ne vous apprendra probablement rien de plus.

« Merci de m'avoir consacré du temps, dites-vous gentiment. Vous pouvez partir maintenant. »

Elle vous arrête.

« Ça peut être important. Pyotr a laissé ça dans ma boîte aux lettres.



Elle vous tend une microcassette audio.

« Au revoir, camarade. », vous salue-t-elle d'un air un peu triste.

Elle sort. Vous aimeriez bien savoir ce que contient l'enregistrement du défunt Pyotr Golitsin. Malheureusement, vous ne disposez sur vous d'aucun appareil qui vous permette de lire cette microcassette. Qu'allez-vous faire ?

Si vous sortez dans la rue pour demander au garde si la milice a la clé de la commode, rendez-vous au **977**.

Si vous préférez vous rendre directement au Département P, pour pouvoir faire votre rapport au Major Vovlov à 18 h, rendez-vous au **157**.

## 915

Avez-vous noté un de ces mots de passe ?

Béret (allez au **941**) - Bonnet (allez au **641**) - Chapeau (allez au **657**) - Casquette (allez au **168**) - Képi (allez au **396**) - Toque (allez au **562**).

Un mot de passe qui n'est pas dans cette liste (allez au **597**).

## 916

Malheureusement, vous ne trouvez rien d'utile. Pas un outil, pas la moindre fenêtre qui pourrait servir d'issue... Juste une table avec des chaises. Vous passez votre main sur et dessous la table. Vous sentez quelque chose ! Vous retirez un micro espion. Conception soviétique. Ce n'est pas parce que vous n'avez pas encore de plan que Verto devrait pouvoir l'écouter. Vous le jetez à terre, et l'écrasez d'un grand coup de semelle. L'Américain vous regarde faire avec enthousiasme.

« Tu commences à me plaire, toi ! Une idée pour sortir d'ici ? »

Vous jetez un coup d'œil au-dessus de la porte. Il y a toujours ce boîtier en plastique. Vous tendez la main pour soulever le couvercle. C'est une alarme électronique avec plusieurs fils électriques.

« Je me demande ce qui déclenche cette alarme » fait votre compagnon de cellule. Qu'allez-vous répondre ?

**358)** Que c'est peut-être relié à l'alarme de la chambre froide de la boucherie. (Allez au

Que c'est peut-être l'alarme de la porte d'entrée de l'appartement. (Allez au **668**)

Qu'elle sonne quand il oublie de prendre son accent américain bidon. (Allez au **771**)

## 917

Votre ami est toujours sur vous, en train de bricoler les fils électriques. Soudain, Verto commence à crier :

« Bordel ! Il y a quelqu'un dans la chambre froide ! Je vais jeter un œil. Toi, reste ici et ne bouge pas. Je reviens dans cinq minutes. »

L'Américain descend et écoute avec vous. Le calme revient peu après.

« Rita est seule ! conclut-il. Si tu as une idée... »

Vous appelez Rita.

« Qu'est-ce que tu veux ? »

Si vous lui faites croire que l'Américain est tombé mort, rendez-vous au **109**.

Si vous lui dites que vous pouvez l'aider, rendez-vous au **50**.

## 918

Vous frappez à la porte.

« C'est toi, Maks ? » demande la voix de votre oncle depuis l'intérieur.

Vous répondez que oui. Rendez-vous au **697**.

Vous répondez que non. Rendez-vous au **799**.

## 919

Si vous vous débarrassez d'une cassette vidéo, rendez-vous au **776**. Si vous vous débarrassez d'un sachet plastique, rendez-vous au **694**.

## 920

« Précisément ! Et tu ne l'étais pas. Ton incompetence pleurnicharde est révoltante.

En dépit de ta témérité irréfléchie, tu n'as rien trouvé qui indique la nature des activités de ces gangsters. De plus, le message codé que tu as pris dans leur appartement ne servira à rien du tout, évidemment. Quand ils remarqueront qu'il a disparu, tes amis de la mafia changeront simplement leurs plans. Un tel échec est inexcusable, Rukov ! Tu seras bientôt transféré sur un iceberg inhospitalier où les maladroits ne peuvent faire aucun mal. Maintenant, sors ! »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous ayez oublié votre mission : fouiller l'appartement de Verto « Hollywood » et en apprendre un maximum.

## 921

Rendez-vous immédiatement au **883**.

## 922

« Si tu cherches un homme, tu es dans le mauvais appartement.

- Non, Klara, il veut dire : dans l'immeuble.

- Oh... »

Les filles disent connaître tout le monde dans l'immeuble. Mais personne qui s'appelle Hollywood, ou qui a ce surnom.

« Ce n'est pas vraiment un nom de toute façon, fait Klara.

- Ça fait... aventurier ! J'aimerais bien connaître quelqu'un qui s'appelle vraiment comme ça ! »

Vous dites que c'est le genre d'individu qui pourrait appartenir à une sorte de mafia. Elles vous conseillent de vous introduire en cachette dans le club.

Si vous leur posez des questions sur leurs voisins, rendez-vous au **193**.

Si vous déclarez mener une enquête sur le groupe mafieux de cette personne, rendez-vous au **292**.

## 923

« Vous êtes tous pareils ! Vous pensez que distribuer des bibles fait de moi un gangster ? J'en ai assez ! Parlez de moi à qui vous voulez, mais sortez. Si vous revenez chez nous, j'appellerai la milice ! »

Vous êtes mis à la porte.

Malheureusement, vous avez mal mené cette interrogatoire. Vous feriez mieux de recommencer cette scène. Retournez au **745**.

## 924

« 50 dollars américains. Et je te fais un prix spécial, parce que tu me plais bien, beau gosse... »

Ses yeux gourmands ont l'air sincères... Ou alors, elle est très bonne actrice, et c'est une petite phrase qui a beaucoup de pratique.

Si c'est trop cher pour vous, et que vous préférez aller fouiner dans le Club au lieu de perdre du temps, rendez-vous au **816**.

Si vous avez 50 dollars sur vous, vous pouvez monter avec elle pour une heure. Allez alors au **787**.

## 925

Vous ouvrez les deux battants. Elle est presque vide, à part quelques appareils de tournage. Il y a également un appareil photo. Vous le saisissez machinalement. C'est un appareil polaroïde. Un modèle occidental récent avec flash intégré. Il reste encore quatre photos à l'intérieur. Vous le reposez à l'intérieur et fermez l'armoire. Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **611**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **333**).

## 926

Elle semble confuse.

« Qu'est-ce que tu veux dire ? »

Si vous lui ordonnez de vous faire sortir tous les deux, rendez-vous au **575**.

Si vous lui dites que vous pouvez l'aider, rendez-vous au **777**.

## 927

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Soudain, la porte s'ouvre violemment, vous envoyant quelques pas en arrière. Quelqu'un allume la lumière.

Quatre personnes entrent dans la pièce et vous encerclent rapidement. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **654**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **26**).

## 928

Vous jetez un œil à la table. Il y a rien de plus que ce que vous aviez vu. Et réflexion faite, elle est peu élégante. La nappe est jolie comme un camion. Vous inspectez la radio. Elle est réglée sur 108.2 MHz FM. Autrement dit, au bout de la bande. Il n'est donc pas impossible qu'on ne l'ait jamais utilisée. Après tout, on vous a dit que la Tchevtchenkova était sourde... Qu'est-ce qu'elle ferait d'une radio ?

Vous vous dirigez vers la commode. Il y a trois placards et trois tiroirs. Tout doucement, vous les ouvrez un à un. Rien de spécial dans les placards... Juste ce que vous imaginiez dans le placard d'un séjour : de la vaisselle, quelques bibelots...

Dans l'un des tiroirs, il y a quelque chose de plus intéressant : des photos. Vous feuillotez le petit tas... Il s'agit de photos polaroïdes. La plupart montre des soldats soviétiques posant ensemble. Vous avez déjà vu ce genre de décor sur des photos de votre père et de votre oncle, vous pensez donc que ces photos ont dû être prises en Afghanistan. Certaines représentent des hommes du KGB !

Dans le dernier tiroir, vous trouvez un morceau de papier blanc. Pas une feuille de papier vierge... non... il semble avoir été plié pour le conserver précieusement, mais c'est juste un papier tout blanc. S'il y a quelque chose à voir, vous ne pouvez pas le voir.

Vous remettez tout en place. Où allez-vous chercher à présent ?

Si vous prenez la porte de gauche, rendez-vous au **105**.

Si vous prenez la porte de droite, rendez-vous au **411**.

## 929

Vous frappez à la porte de l'appartement 7. Aussitôt, la porte s'ouvre et vous entendez une voix soulagée :

« Roma, enfin ! »

Une élégante jeune femme sort sur le pas de la porte. Elle a une réaction de surprise en vous voyant.

« Oui ? », demande-t-elle, une fois revenue de son étonnement.

Vous lui dites que vous aimeriez avoir des renseignements.

« Combien de fois faut-il que je le répète aux gens ? réplique-t-elle sur un ton visiblement exaspéré. Je ne suis pas la responsable ! Il n'y en a plus depuis des années ! »

Changeant de tactique, vous prétendez à un malentendu : vous ne cherchiez pas le responsable pour des renseignements, vous voulez juste lui poser quelques questions à elle. Cela semble la calmer.

« C'est pour un sondage ? »

Voyant son intérêt à cette idée, vous acquiescez, sans vraiment réfléchir.

« Mais vous avez oublié votre bloc-notes ! Ce n'est pas comme ça qu'on fait un sondage ! Revenez me voir quand vous serez prêt ! »

Elle referme la porte.

Vous vous dites que cette idée de sondage n'est pas idiote, après tout. Elle pourrait vous servir de prétexte pour interroger chacun des habitants. Peut-être trouverez vous ainsi des indices sur celui d'entre eux qui se cache derrière le nom « Hollywood ».

Vous descendez au rez-de-chaussée, ressortez de l'immeuble et vous dirigez vers le bar. Vous trouverez peut-être quelqu'un qui a des informations sur le Club du Progrès Enthousiaste... et pourquoi pas un bloc-notes. Poursuivez au **146**.

## 930

Rendez-vous immédiatement au **941**.

## 931

Rendez-vous immédiatement au **995**.

## 932

Cette coupure de journal ne prend pourtant pas beaucoup de place dans vos poches. Mais il s'agit d'un article mentionnant le cabinet de détective privé de Golitsin... Si jamais il tombait de votre pantalon pendant vos fouilles, cela pourrait vous relia à lui. Il vaut mieux donc détruire ce morceau de papier. N'oubliez pas de rayer cet objet de votre inventaire.

Si vous entrez dans l'appartement 8, rendez-vous au **595**.

Si vous vous débarrassez également de votre argent, rendez-vous au **386**.

Si vous gardez votre argent et vous débarrassez d'un objet qui n'était pas cité dans la liste, rendez-vous au **306**.

## 933

« N'imagine pas que tu peux me duper avec des affirmations fanfaronnes et sans fondement !

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **1011**. Sinon, allez au **519**.

## 934

Rendez-vous immédiatement au **478**.

## 935

« Des questions ? À propos de quoi ? »

Si vous l'interrogez sur Hollywood, rendez-vous au **768**.

Si vous lui demandez s'il a remarqué quelque chose d'inhabituel, rendez-vous au **638**.

## 936

« Le quoi ? Le Club du Progrès Enthousiaste ? On dirait le nom d'un débit de boissons pour les membres du Parti les plus pauvres. C'est pas pour moi ! »

Si vous proposez qu'elle vous emmène dans son appartement, rendez-vous au **659**.

Si vous lui demandez son prix, rendez-vous au **924**.

Si vous lui souhaitez une bonne soirée pour tenter d'aller fouiner dans le club, rendez-vous au **816**.

## 937

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Cent huit (allez au **20**) - Cent cinquante et un (allez au **210**) - Deux cent douze (allez au **838**) - Deux cent quatre-vingt dix (allez au **852**) - Quatre cent cinquante sept (allez au **736**) - Six cent quatre-vingts (allez au **447**).

## 938

Vous revoilà dans le studio. Profitant d'être seul dans l'appartement, vous allumez la lumière électrique. Sur votre gauche, l'armoire métallique que vous n'avez pas eu le temps de fouiller. À votre droite, la table où vous avez trouvé le fameux « dossier d'assurance » contenant la photo de vos parents, et le buffet métallique où traîne une caméra vidéo. Vous voyez quelque chose de nouveau : une photo polaroïde est posée sur le buffet. C'est la deuxième photo de vous que Verto a prise dans la cellule. Vous vous dirigez vers l'armoire et ouvrez les deux battants. Elle est presque vide, à part quelques appareils de tournage. Il y a également un appareil photo. Vous le saisissez machinalement. C'est un appareil polaroïde. Un modèle occidental récent avec flash intégré. Vous reconnaissez l'appareil avec lequel Verto vous a photographié dans la cellule. Il ne reste plus que deux photos à l'intérieur.

Par acquis de conscience, vous vérifiez que les cassettes vidéo sont toujours dans le tiroir de la table de télévision. Vous essayez quelques autres cassettes, pour constater qu'il s'agit toujours des mêmes horreurs, mais avec des victimes différentes. Vous rangez les cassettes. Peut-être devriez vous emporter quelques unes de ces vidéos snuff comme preuve à charge. (Dans ce cas, n'oubliez pas de les noter dans votre inventaire).

Si vous avez une vidéocassette sans étiquette dans votre inventaire, vous pouvez l'introduire dans le magnétoscope. Allez alors au **446**.

Si vous considérez que vous avez fouillé tout ce que vous pouvez, vous pouvez quitter l'appartement avant que Verto ne se réveille. Allez alors au **961**.

Si vous voulez utiliser l'appareil polaroïde, rendez-vous au **875**.

Si vous voulez élucider le mystère du papier blanc et du papier bleu, rendez-vous au **890**.

Si vous quittez l'appartement en emportant le papier blanc et le papier bleu pour que le Département P élucide le mystère, rendez-vous au **899**.

## 939

Vous passez la porte. Il fait noir. Vous appuyez sur l'interrupteur. C'est bien les toilettes. Vous commencez par vous soulager. Mais vous êtes, même si c'est récent, un fouineur d'agent du KGB... Alors vous jetez un œil autour de vous. Rien d'intéressant. Les toilettes sont sales, la peinture des murs s'écaille, la corbeille est pleine à ras bord.

D'ailleurs, ce n'est pas naturel. Ce n'est pas un tas de papier sale. C'est un tas de papier propre, et il y a quelque chose en dessous. Vous videz la poubelle. Bien vu ! Vous découvrez un sachet en plastique transparent, mesurant environ 10 par 15 cm. Vous ouvrez en faisant attention de ne rien déchirer, plantez un doigt, et goûtez... Pas de doute, il contient de la cocaïne ! Il n'est peut être pas très moral de prendre l'argent d'autrui, mais là,



en tant que représentant de la loi, vous ne pouvez pas fermer les yeux, et remettre ce poison en place comme si de rien n'était. Peut-être êtes-vous un peu trop idéaliste, mais il serait vraiment trop immoral de laisser de la drogue là où d'innocents citoyens pourraient la trouver, par exemple ! Ce n'est pas parce qu'ils mouillent dans un peu de marché noir, qu'ils méritent de se retrouver « accros » à une telle cochonnerie. Ceci étant dit, que comptez-vous faire ?

Si vous jetez la pochette dans la cuvette des toilettes et tirez la chasse, rendez-vous au **246**.

Si vous empochez l'objet pour le remettre à la milice plus tard, rendez-vous au **468**.

## 940

Vous cassez le micro espion. À présent, vous êtes certain qu'il ne continuera pas à transmettre des informations à des espions étrangers. Satisfait, vous emportez les restes dans votre poche. Vous prenez également le magnétophone et la microcassette. N'oubliez pas de tout noter dans votre inventaire.

Vous sortez et retournez dans la rue Octobre Rouge. Avant de partir, vous remettez la clé du tiroir de Golitsin à l'homme de la milice qui garde la porte du bâtiment.

Il vous reste encore un peu de temps avant 18 h. Vous pouvez retourner chez vous pour vous reposer et passer un peu de temps avec votre Oncle Vanya. Dans ce cas, rendez-vous au **549**.

Si vous préférez vous rendre directement au Département P, pour vous assurer d'être à l'heure, rendez-vous au **892**.

## 941

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Continuez votre aventure au **597**, et n'en parlons plus.

## 942

« Insolite, je ne sais pas. Il y a le camarade Yasakev, de l'appartement 2, qui est un peu bizarre, répond Jana.

- Il est drôle... » ajoute Klara. Pour elle, c'est surtout le club qui est plein de gens bizarres.

Vous dites que vous cherchez un homme qui s'appelle Hollywood. (Allez au **922**.)

Vous leur posez des questions sur leurs voisins. (Allez au **429**.)

## 943

Rendez-vous immédiatement au **111**.

## 944

Avez-vous noté un de ces mots de passe ?

Béret (allez au **552**) - Bonnet (allez au **454**) - Chapeau (allez au **984**) - Casquette (allez au **741**) - Képi (allez au **209**) - Toque (allez au **624**).

Un mot de passe qui n'est pas dans cette liste (allez au **230**).

## 945

Quel numéro est associé à ce mot de passe ?

Deux cent trente six (allez au **715**) - Trois cent quatre-vingt sept (allez au **485**) - Quatre cent huit (allez au **33**) - Quatre cent quarante-huit (allez au **544**) - Six cent vingt-trois (allez au **344**) - Six cent cinquante et un (allez au **329**).

## 946

Vous lui demandez de vous montrer les photos, mais il vous annonce platement qu'il les a brûlées. Vous comprenez tout à fait qu'il détesterait que quelqu'un - comme vous -, voie des clichés pornographiques de sa propre fille. Vous ne pouvez vous empêcher de le regretter, cependant, car tout ce qui vous aurait permis d'identifier les agresseurs serait bon à prendre. Sytenko semble deviner votre pensée.

« Les hommes étaient masqués. L'un d'eux était en uniforme du KGB ! Comment pouvais-je aller voir les autorités ? Mais Véra se souvient d'eux. Elle les a revus. Elle les voit presque tous les jours ! Ils habitent dans l'appartement de cette vieille dame : Tchvtchenkova au numéro 8. Elle est avec eux ! ». Poursuivez au **744**.

## 947

« Précisément ! Et tu ne l'étais pas. Ton incompetence pleurnicharde est révoltante.

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **5**. Sinon, allez au **124**.

## 948

Vous bondissez dans le séjour. Verto se retourne brusquement, en pointant sur vous un pistolet à silencieux. Vous n'avez pas le temps de...

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que Verto ait été plus fort que vous.

## 949

Avant d'être pris, vous aviez fouillé uniquement le studio. Vous commencez donc par le séjour. Vous commencez par fouiller Rita, mais elle n'a rien sur elle. Vous vous dirigez vers la commode. Il y a trois placards et trois tiroirs. Rapidement, vous les ouvrez un à un. Rien de spécial dans la plupart des placards... Juste ce que vous imaginerez dans le placard d'un séjour : de la vaisselle, quelques bibelots... Finalement, dans le dernier placard, vous retrouvez tous les objets qui vous ont été confisqués, y compris les rossignols et les photos en noir et blanc de l'attentat qui a tué vos parents. (Vous retrouvez tout votre inventaire, et pouvez effacer les parenthèses).

Vous découvrez également un objet qui n'est pas à vous : un passeport américain avec la photo de votre compagnon d'infortune. Il était donc bien vraiment américain... Le nom présenté est « Nathaniel Greenberg ». Il a 35 ans et sa profession est journaliste. Mais bien sûr... Journaliste... Il vous a clairement donné l'impression de quelqu'un d'entraîné. Votre petit doigt vous dit qu'il s'agit probablement d'un agent secret, lui aussi.

Dans l'un des tiroirs, vous trouvez quelque chose d'autre d'intéressant : des photos. Vous feuillotez le petit tas... Il s'agit de photos polaroïdes. La plupart montre des soldats soviétiques posant ensemble. Vous avez déjà vu ce genre de décor sur des photos de votre père et de votre oncle, vous pensez donc que ces photos ont dû être prises en Afghanistan. Certaines représentent des hommes du KGB.

Dans le dernier tiroir, vous trouvez un morceau de papier blanc. Pas une feuille de papier vierge... non... il semble avoir été plié pour le conserver précieusement, mais c'est juste un papier tout blanc. S'il y a quelque chose à voir, vous ne pouvez pas le voir. Si vous décidez de l'emporter, n'oubliez pas de noter « papier blanc » dans votre inventaire. Sinon, vous le remettez à sa place exacte.

Il est inutile d'aller fouiller la cellule. Vous retournez donc fouiller le studio. Poursuivez au **101**.

## 950

Soudain, la porte s'ouvre, et un homme blond est poussé à l'intérieur. On referme derrière lui. Son visage ressemble à l'homme au chapeau que vous avez vu par la fenêtre du bureau de Golitsin. Sa veste et son pantalon sont en jean, et il porte une chemise jaune. Il a les mains dans le dos, comme si elles étaient attachées. Il se met à parler avec un fort accent américain :

« Eh bien ! Si ce n'est pas Rita ! La petite amie de Verto qui a survécu le plus longtemps, si mes informations sont correctes. Quant à toi, tu dois être le type que j'ai vu chez Golitsin cet après-midi. Alors, dis-moi, qu'est-ce qu'on fait ? On lui brise la nuque à cette petite garce ? »

Cette fille serait donc une taupe mise par Verto... Mais est-il vraiment sérieux quand il propose de tuer, là maintenant, une fille sans défense, de sang froid ? Il cherche sans doute juste à lui faire peur.

« La tuer, pour quoi faire ?

- Oh, elle le mérite. Et puis, elle doit coûter trop cher en cocaïne à Verto. »

Si vous décidez d'entrer dans le jeu de l'Américain, et vous réjouir ouvertement de sa « bonne idée », rendez-vous au **338**.

Si vous voulez prendre la défense de la jeune fille, rendez-vous au **121**.

## 951

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Personne de l'autre côté. Vous entrez et fermez la porte derrière vous. Vous prenez une nouvelle allumette. La pièce que vous découvrez semble avoir été une sorte de bureau - à en juger par la table de bureau et l'armoire en fer - mais elle a été transformée en studio de cinéma. Un projecteur de qualité se dresse dans un coin, et une caméra vidéo est posée sur le buffet en métal du fond. En coin, sur une table à tiroir, un magnétoscope est branché à un poste de téléviseur. Sur la table, et dans un carton au sommet de l'armoire métallique, divers appareils électroniques, de son ou d'éclairage, ont été laissés. Sur le mur, le portrait de Lénine, la carte de l'URSS et quelques autres images réglementaires du genre vous rappellent quelque peu les bureaux du KGB.

Vous jetez un œil de plus près au magnétoscope. Il est conçu pour des cassettes VHS étrangères. La télévision est tout à fait ordinaire, mais vous voyez qu'on y a laissé un dossier avec une couverture plastique. Sur une grosse étiquette, du genre cahier scolaire, on peut lire les mots « Police d'Assurance » écrits à la main. Vous l'ouvrez machinalement. Vous trouvez deux photos en noir et blanc, qui représentent...

Votre main tremble. Ce que vous voyez vous prend par surprise : ce sont vos parents. C'est impossible... Pourtant, c'est bien cela. Sur la première photo, vous pouvez voir votre père, votre mère et votre oncle Vanya monter dans une voiture. La deuxième photo a été coupée en deux, et il en manque la moitié. Néanmoins, on voit clairement la voiture de vos parents qui explose. Vous êtes soudain pris de tournis. Vous vous asseyez au bureau. Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Quel rapport les criminels ont-ils avec vos parents ? Pourquoi ces photos ? Contre toute règle de prudence, mais mu par quelque chose de plus fort, vous glissez les deux photos dans votre poche intérieure. (N'oubliez pas de noter « photos en noir et blanc » dans votre inventaire.) Vous vous ressaisissez. Qu'allez-vous fouiller maintenant ?

Si vous regardez ce qu'il y a dans l'armoire métallique, rendez-vous au **905**.  
Si vous fouillez le tiroir de la table de télévision, rendez-vous au **804**.

## 952

Vous commencez par vous renseigner sur eux.

« Nous sommes professeurs à la retraite. Nos anciens élèves viennent nous voir souvent », vous répond la femme.

Vous l'interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste. (Allez au **909**).  
Vous l'interrogez sur les voisins. (Allez au **513**).

## 953

Avez-vous noté un mot de passe ? Si oui, rendez-vous au **1003**. Sinon, rendez-vous au **511**.

## 954

Rendez-vous immédiatement au **883**.

## 955

Rendez-vous immédiatement au **970**.

## 956

Rendez-vous immédiatement au **309**.

## 957

Il vous demande ce que vous voulez savoir.

Si vous lui dites que vous cherchez des informations sur un groupe de criminels qui opèrent dans l'immeuble, rendez-vous au **445**.

Si vous lui dites que vous cherchez quelqu'un qui s'appelle Hollywood, rendez-vous au **866**.

Si vous jugez qu'il est trop risqué de parler dans le hall et que vous renoncez, rendez-vous au **420**.

## 958

Il y en a cinq, trois sur le sol, et deux juchés sur les précédents. Ce sont des containers en acier inoxydable. Ils sont marqués « bière » sur le côté. Plutôt logique pour l'arrière-boutique d'une brasserie. Vous regardez à l'intérieur d'un des containers du dessus. C'est bien de la bière.

Votre première allumette s'éteint. Vous en rallumez une autre, puis...

Vous inspectez le bureau. Rendez-vous au **879**.

Vous fouillez l'armoire. Rendez-vous au **363**.

Vous montez l'escalier. Rendez-vous au **400**.

## 959

C'est une caisse enregistreuse assez ordinaire. Vous appuyez au hasard sur quelques boutons. Au bout d'un moment, le tiroir-caisse s'ouvre d'un coup sec. Pas d'argent à l'intérieur. Vous le poussez et le refermez avec un déclic. Votre geste est un peu brusque, et la caisse dérape un peu en arrière. Il vous semble apercevoir quelque chose dessous...

Vous soulevez la caisse-enregistreuse. Elle dissimule un interrupteur à côté duquel se trouve une diode rouge. Cette dernière n'émet pas de lumière.

Si vous examinez le dispositif, rendez-vous au **823**.

Si vous déclenchez l'interrupteur, rendez-vous au **34**.

Si vous préférez ne pas prendre le risque d'y toucher, vous pouvez passer à la salle suivante en vous rendant au **679**.

## 960

Vous vous dressez et lui demandez de la laisser tranquille. Paniquée, elle se jette sur la porte de sortie, et tambourine des deux poings.

« Verto ! Verto ! Il va me tuer ! »

Oleg lui ouvre et referme derrière elle. Vous vous retrouvez seul avec l'Américain. Il fixe la porte des yeux, avec un sourire en coin.

« Bien ! Ça nous a débarrassés d'elle. »

Il vous reluque de haut en bas, et vous le dévisagez en retour. Il est blond aux yeux bleus, et frisé. Il a de petites oreilles fines et décollées. Son nez est droit et aquilin. Il a une solide mâchoire et un solide menton. Il pourrait passer pour un slave du nord ou un scandinave, s'il n'avait pas un accent aussi prononcé. Sa stature est assez moyenne et passe-partout, mais vous devinez la musculature d'un homme qui fait très attention à sa condition physique - comme un sportif ou un militaire. Son léger sourire malgré la situation peu encourageante dans laquelle vous vous trouvez, et son regard ferme et vigilant, ont un effet étrange sur vous... C'est comme si vous retrouviez un ancien collègue. Il a quelque chose de sympathique, et en même temps, vous vous doutez qu'il ne doit pas être inoffensif. De son côté, il a l'air d'hésiter à vous faire confiance. Cependant, il est le premier de vous deux à interrompre votre jaugeage respectif en vous adressant la parole :

« Je me demande si toi aussi, tu es un mouchard placé là pour me faire parler...

- Américain, hein ? Qu'est-ce que tu fais ici ? »

Il fait un grand sourire de toutes ses dents.

« Une longue histoire, mon ami. Une longue histoire ! Et toi ? »

Vous souriez à votre tour.

« Une longue histoire... »

Il acquiesce d'un air entendu...

« C'est quoi ton nom ? lui demandez-vous.

- Mon nom ? Mickey Duck, fils de Donald Mouse, bien sûr ! Et le tien ?

- Joseph Staline. »

Il a un accès de rire nerveux. Puis il fait un signe de tête vers la porte.

« Jolie petite vipère, hein ?

- Tu la connais ?

- Bien sûr ! Rita n'est qu'une gamine, nourrie à la cocaïne que Verto lui donne. »

Poursuivez au **881**.

## 961

Emportez-vous le papier blanc et le papier bleu avec vous ? Si oui, rendez-vous au **899**. Si vous prenez soin de les ranger à leur place dans le tiroir de la commode et la poche intérieure de Verto, respectivement, rendez-vous au **139**.

## 962

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. Nous avons pris la liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »



Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash. Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **334**.

## 963

« Qui s'intéresse au sport, de nos jours ? Maintenant c'est juste l'argent, les hamburgers et ce qu'ils appellent la « liberté ». La liberté ! La liberté de quoi ? De consommer des produits à « obsolescence programmée » et rêver d'acheter plus ? Génial !

- Gricha, vas-tu arrêter ? Faut toujours que tu te plaines ! Tu vas donner une mauvaise impression aux gens ! L'image, c'est important, tu sais. Nous, les actrices, on apprend ça dès le début.

- Les actrices ! Tu ne comprendras donc jamais rien...

- Eh bien, Lilechka est une star américaine, maintenant ! »

Quand vous passez au sujet de la vie nocturne, les deux prétendent n'en rien savoir, sous prétexte qu'ils « travaillent ». Ils ont dû oublier quelle heure il est, et où vous êtes à l'instant même...

Si vous leur demandez ce qu'ils savent de quelqu'un qui s'appellerait Hollywood, rendez-vous au **871**.

Si vous voulez prendre congé, et parler aux deux truands, rendez-vous au **483**.

## 964

Jana dit qu'elles ne vont jamais à ce bar, parce qu'il est plein d'individus louches. « C'est si dégueulasse ! », s'exclame Klara. Elle admet y avoir été une fois, et que c'était plein d'ivrognes.

Pour ce qui est du Club du Progrès Enthousiaste, Jana dit qu'elles l'évitent, parce qu'il est « plein d'ivrognes et de maquereaux ». Klara ajoute que toute la nuit, ils sortent en passant par le palier, et frappent à leur porte en riant.

Vous leur demandez s'il n'y a pas eu d'événements particulièrement étranges dans l'immeuble. (Allez au **795**.)

Vous expliquez que vous menez une enquête sur un groupe criminel qui habite l'immeuble. (Allez au **211**.)

Vous leur posez des questions sur leurs voisins. (Allez au **150**.)

## 965

Vous commencez à boire plus que de raison. Après tout, cette vodka est vraiment bonne. Et vous n'avez pas toujours l'occasion de faire la fête. Voilà ce que vous pensez de ce maudit KGB, ces serpents sournois, et leurs missions sans intérêt. C'est pas dans l'armée qu'on vous aurait fait ce coup là. Peu à peu, votre conscience et vos souvenirs deviennent flous, et se noient dans une sorte de bonne humeur frénétique.

Vous vous réveillez le lendemain avec un mal de bu du diable... Et vous vous apercevez qu'on vous a déposé sans ménagement sur un fauteuil du bureau de Vovlov. Tant bien que mal, vous tentez de vous redresser pendant qu'il vous observe.

« Mal à la tête, Rukov ? Je ne suis pas surpris. Bien entendu, tu ne rappelles pas que tu as essayé de détruire ce club, la nuit dernière. Les nombreuses années que tu passeras à marcher péniblement dans la neige le long de la frontière sino-soviétique devraient te fournir une bonne occasion de méditer sur ta médiocrité. Va t'en. »

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de mesure.

## 966

« Gorbatchev ? Eltsine ? Imbécile ! Je n'ai pas de temps à perdre avec les crétins ! Les politiciens ! Des porte-paroles qui déblatèrent ! Ne me fais pas perdre mon temps ! La télévision ? C'est la créature du diable ! Le serpent ! L'hypnose ! Des images tentatrices ! Toutes les femmes ne sont que de viles créatures de Satan ! Des succubes lascives ! »

Vous lui faites remarquer qu'il est en train d'insulter sa propre mère...

« Prostituée ! Ne me parle pas de cette catin ! »

C'est sûr que cela expliquerait beaucoup de choses...

« Il n'y a pas d'avenir ! Ne le vois tu pas ? Ceux de l'ombre nous cernent... L'homme s'est trahi ! »

Il est clair que lui est... loin de l'être. Il n'est pas sain d'esprit. Il n'apportera rien à votre enquête. Vous préférez sortir. Poursuivez au **522**.

## 967

Une femme brune dans la trentaine d'années entre dans la pièce. Elle est élégamment habillée avec une veste et une jupe turquoise, elle porte des chaussures à talons et une paire de boucles d'oreilles. Coquette, mais rien de très luxueux non plus. Elle a l'air hésitante.

« Vous êtes du KGB, non ? »

Vous lui montrez votre carte.

« Maksim Rukov, KGB. »

À votre tour, vous lui demandez ses papiers. Il s'agit d'Irina Romaschkova, 30 ans, mariée, institutrice.

« Pyotr aussi était de la Tchéka, avant de devenir un privé. Que se passe-t-il camarade ? »

Si vous comptez la traiter comme une suspecte, et l'interroger durement jusqu'à ce qu'elle vous révèle ce qu'elle sait, rendez-vous au **989**.

Si vous lui annoncez que son frère est mort, rendez-vous au **724**.

LE SAVIEZ-VOUS ? La Tchéka est le nom de l'ancêtre du KGB, datant de 1917. En 1991, « Tchékiste » était encore utilisé comme surnom familial pour les agents du KGB.

## 968

Vous arrivez dans le bel appartement de Moscou de votre oncle Vanya Rukov. C'est aussi chez vous : vous avez emménagé avec lui il y a quelques jours, suite à votre transfert au KGB qui vous a fait retourner à la capitale. Vanya a bien voulu vous laisser occuper la moitié de l'appartement. Vous avez ainsi retrouvé votre chambre de jeune homme... Après la mort de vos parents, vous avez vécu avec votre oncle handicapé, jusqu'à ce que vous soyez en âge de partir faire des études à l'université de Razyan.

Votre oncle est dans une chaise roulante depuis l'attentat à la bombe qui a coûté la vie de vos deux parents, au Tadjikistan. Vanya a toujours été quelqu'un d'assez rigoureux, discipliné... un vrai militaire. Lui et votre père vous ont certainement inspiré votre carrière de Spetsnaz. Mais Vanya avait aussi, dans votre jeunesse, un côté un peu malin qui n'était pas perceptible à tous. Alors qu'il parlait toujours avec le ton le plus sérieux, on pouvait percevoir un sous-entendu ou un double-sens humoristique à ses paroles, si on était vigilant. Sous des allures inflexibles, peut-être était il un fanfaron qui ne s'avouait pas ? De votre côté, vous vous amusiez à toujours l'appeler « Oncle Vanya », comme dans la pièce. En plus de son humour très discret, Vanya a toujours été un homme de valeur, un grand soutien pour vous, un parent affectueux. Mais il semblerait que le temps est assassin. Ses derniers jours passés avec lui vous ont donné l'impression d'un vieillard réactionnaire, qui méprise la jeunesse et se plaint des changements de son époque. Qu'est-ce qui a bien pu arriver au grand Vanya que vous connaissiez ? Peut-être que toutes ces années à vivre sans vous, cloué sur une chaise roulante, ont été trop dures pour lui ? Heureusement qu'il n'est jamais vraiment tout seul, il y a toujours ce brave Yégor.

Vous êtes à peine entré dans le séjour que la porte de la chambre de votre oncle s'ouvre. Yégor, le géant muet, pousse alors le siège roulant jusqu'au seuil de la porte. Votre oncle prend bien soin de fermer sa chambre à clé. Combien de fois vous a-t-il absolument défendu d'entrer...

Les yeux bleus perçant du vieillard aux cheveux blancs se posent sur vous. Quoi que vous puissiez penser de son état mental, physiquement, Oncle Vanya a toujours l'air frais et gaillard.

« Je ne t'attendais pas si tôt, Maks, dit-il d'une voix irritée. Vous, les fouineurs, vous ne travaillez pas beaucoup, à ce que je vois. Ha ! Les agents du KGB... Des maladroits ! Toujours dans les pattes du GRU. Notamment en Afghanistan. Et actuellement, ils ne savent même pas ce qu'ils sont censés faire, alors ils se sautent à la gorge ! Sacrée Pérestroïka. Maudit soit le jour où ils t'ont pris au GRU. Ne leur fais pas confiance, Maks. »

Il est vrai que le KGB est connu pour toujours avoir été un nid d'intrigues politiques - quelque chose que vous avez beaucoup moins connu au GRU. La transition d'un organisme tout-puissant qui surveillait tous les autres, à un organisme qui doit s'intégrer dans l'équilibre des pouvoirs d'une démocratie, ne peut être que difficile. Peut-être que Vanya a raison, et que cela provoque d'énormes tensions au sein du KGB ? Mais de toute façon, vous répondez à votre oncle que le KGB devra bien, lui aussi, s'adapter à la démocratie.

« Personne ne peut s'adapter au chaos, mon garçon. »

Cette vision définitive de la démocratie blesse votre idéalisme. Mais où est passé l'Oncle Vanya de votre jeunesse ? Vous soupirez. Votre oncle continue de ronchonner...

« Je constate que cet idiot de Gorbatchev est toujours en vacances ! L'Union Soviétique tombe en morceaux, la Russie sombre dans l'anarchie, et Mikhaïl Sergueïevitch prend des bains de soleil dans sa datcha en Crimée ! Quel bon à rien... La Russie est devenue une maison de fous, capitalistes et incontrôlables ! C'est dans la Pravda, tu peux me croire ! Tous les jours, il y a des histoires de profiteurs et de traîtres ! »

Si vous pensez que vous pouvez tout de même tirer quelque chose d'utile de son opinion, vous pouvez lui demander quelques conseils. Rendez-vous au **387**.

Si vous préférez arrêter cette conversation sur la politique qui ne mène pas à grand chose, vous pouvez lui proposer une partie de jeu d'échecs. Rendez-vous au **717**.

Si vous voulez en savoir plus sur la mort de vos parents, vous pouvez tenter de lui poser quelques questions. Rendez-vous au **849**.

LE SAVIEZ-VOUS ? « Oncle Vania » est une pièce de théâtre en quatre actes d'Anton Tchekov datant de 1897, qui mélange le drame et le comique. C'est le personnage de Ivan Voïnitski, surnommé « Vania » par sa nièce Sonia, qui donne le nom à la pièce.

## 969

Vous haussez les épaules et dites que cela n'a aucune importance.

« Allons. Tu peux bien me le dire. De toute façon, nous allons mourir. »

Si vous lui racontez toute la vérité, rendez-vous au **887**.

Si vous lui demandez de laisser tomber, rendez-vous au **12**.

## 970

Il n'existe pas de tel mot de passe... Vous ne devriez donc pas pouvoir arriver ici ! De deux choses l'une : soit vous êtes un vilain tricheur, soit vous lisez tous les paragraphes, un par un, dans l'ordre. En quel cas, il n'y a pas de honte à avoir, il m'arrive aussi de le faire ! Continuez votre aventure au **253**, et n'en parlons plus.

## 971

Ces truands savent se battre. À trois contre un, vous n'aviez aucune chance... Même votre entraînement de Spetsnaz ne peut pas compenser un tel avantage numérique. Vous êtes rapidement neutralisé. Ils ont bien envie de s'occuper de vous eux-mêmes, mais heureusement pour vous, le bruit du combat a attiré les autres clients du bar...

Vous avez de la chance de vous en être tiré. Vous vous êtes fait prendre pour cambriolage avec violences. Après avoir passé une nuit dans un cachot de la milice, vous êtes emmené à l'état-major du Département P. Il vous faudra passer de nombreuses années à méditer sur votre fiasco de la nuit dernière tandis que vous marcherez péniblement dans la neige, quelque part le long de la frontière sino-soviétique.

Votre aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas su faire preuve de davantage de discrétion.

## 972

« Bonsoir ! » faites-vous avec aplomb. Mais ils ne semblent pas vouloir faire attention à ce que vous avez à dire. L'horrible jumeau au col noir prend la parole :

« Eh, Hollywood ! Ce type a fourré son nez partout toute la soirée !

- Tu as déjà vu cet individu avant, Roméo ? »

Le dandy, décontracté, tire une bouffée de sa cigarette.

« Oui. Il était au bar, un peu plus tôt. »

L'homme au bandeau noir se tourne vers les jumeaux.

« Je te l'ai déjà dit : arrête de m'appeler « Hollywood » ! C'est un nom de code que j'utilise uniquement avec certaines personnes. Je ne tiens pas à ce que tout le monde sache que Hollywood, c'est moi, vu ? Appelle-moi juste Verto, comme tu l'as toujours fait. Et maintenant, tu vas mettre notre invité au dodo... Demain il sera la vedette de notre nouvelle production ! »

Roméo et un jumeau vous saisissent par les bras. Vous vous débattez. L'autre jumeau s'approche de vous. Un coup fulgurant sur votre tempe... La douleur éclate et se diffuse dans tout votre crâne. Vous perdez l'usage de vos jambes et avez l'envie de vomir. Vous basculez en avant, seulement retenu par les deux hommes. Vous prenez un coup violent dans le tibia, et un autre entre les épaules. Vous perdez connaissance sous la douleur.

Vous vous réveillez dans une petite pièce. Elle est totalement nue, à l'exception d'une table avec deux chaises, dont celle sur laquelle on vous a posé. Ces gens savent parfaitement comment neutraliser quelqu'un sans risquer de le tuer ou de le plonger dans le comas !

Vos idées commencent à s'éclaircir quand Verto et les deux jumeaux entrent dans la pièce.

« Camarade Krouglov, vous salue le borgne, je suppose que tes papiers sont faux. La coupure de journal américain que tu avais dans ta poche semble t'associer avec feu le camarade Golitsin. Le KGB semble aimer tuer ses anciens employés ! Nous avons pris la

liberté de récupérer les photos que tu avais volées. Quant à tes rossignols, ils te seront rendus demain matin. »

Les deux affreux jumeaux se mettent à rire méchamment...

« Har har ! Bien pointus !

- Tu seras la vedette de notre prochain film, camarade. Un documentaire sous forme d'interview. Je te poserai des questions pendant que nos deux jumeaux que voici t'encourageront à te souvenir des réponses. Roméo me dit que tu pourrais même avoir une charmante vedette féminine à tes côtés !

- C'est à mon tour de saigner le cochon, fait le jumeau au col noir.

- Eh ! C'est pas juste ! Tu as saigné le dernier ! répond l'autre.

- Calmez-vous, vous deux. Nous ne devons pas gâcher le film pour notre invité ! Et maintenant, quelques photos pour l'album. Fais « cheese » ! »

Verto sort un appareil polaroïde et le braque sur vous. Un flash. Un deuxième flash.

Les trois hommes sortent sans un mot. Poursuivez au **164**.

## 973

Sortant le petit jeu d'échec de voyage que Vanya garde toujours dans le séjour, vous lui proposez une petite partie. Vous vous souvenez que votre oncle est un joueur très brillant, bien au-dessus de votre niveau. Mais il refuse votre offre avec une grimace.

« Jouer contre un penseur indiscipliné m'irrite. » prétexte-t-il.

Souhaitez-vous lui demander des conseils sur votre situation au KGB ? Allez au **828**.

L'interrogez-vous une nouvelle fois sur la mort de vos parents ? Allez au **832**.

Si vous préférez lui demander d'aller prendre un peu de repos, allez au **470**.

## 974

Vous faites les cent pas dans le grand hall, sous le regard désapprobateur du garde, qui reste muet. Vous entendez une sonnerie de téléphone provenant du bureau que vous partagez avec le Capitaine Belov. Une poignée de minutes après, l'interphone fixé près de la porte du Colonel Galushkin se met subitement à hurler.

« Amène-moi le Capitaine Rukov ! »

Obéissant, le garde du hall ouvre la porte du bureau du Major Vovlov, et vous repousse à l'intérieur.

La pièce, comme votre bureau, est immense. C'est vraiment beaucoup de place pour une seule personne. Mais le décor est, somme toute, assez sobre. Toujours les mêmes portraits convenus de Vladimir Ilitch Lénine et du Président Gorbatchev. La seule étagère a pour tout bibelot une horloge qui, apparemment, donne l'heure exacte deux fois toutes les 24 heures... Autour sont alignés des livres. Vous jetez un coup d'œil sur les titres. Il y a, d'une part, une sélection d'ouvrages sur les attitudes autorisées dans l'art, et d'autre part, quelques volumes sur la place du KGB dans une société de libre entreprise. Curieux mélange de conservatisme et de modernité. Seule touche un peu luxueuse de la pièce : deux gros

fauteuils qui ont l'air bien confortables. Autant que vous puissiez en juger... Alors que votre supérieur est assis derrière son solide bureau, vous restez debout.

Le Major Vovlov est un homme d'une cinquantaine d'années. Tous ses cheveux sont déjà blancs (l'âge ou l'anxiété ?), et il a une calvitie assez avancée du front et des tempes. Il n'y a pas de retraite dans l'administration du renseignement civil, il semblerait. Ses sourcils fournis sont sévères, surtout que pour la première fois que vous le voyez, il est déjà furieux. Il a les traits ronds qu'on retrouve souvent chez ceux issus des paysans alcooliques.

« N'oublie pas camarade, il faut obéir aux ordres sur le champ ! Le conservatisme doit être écrasé ! »

Pour une première impression, cela part assez mal... Pas la première impression que vous avez de lui, celle qu'il va avoir de vous : en traînant dans le hall pour combler votre impatience, vous avez raté son coup de téléphone et l'avait fait apparemment attendre. Peut-être, inconsciemment, espériez-vous montrer que vous étiez encore fidèle, dans votre cœur, au GRU, et que vous n'avez pas l'intention d'accepter docilement l'autorité des officiers du KGB ? Vous sentez que c'est une attitude qui pourrait s'avérer dangereuse.

Poursuivez au **392**.

## 975

Vos ravisseurs doivent vraiment être confiants que vous ne pourrez pas vous échapper, car vous ne semblez pas être attaché. Vous frottez de vos mains votre corps endolori... Vous regardez sous votre manche de pantalon. Ce coup va laisser un sacré bleu. Votre tempe semble un peu enflée, mais il ne devrait pas y avoir de trace après une bonne nuit de sommeil. Vous tâtez vos vêtements... On vous a évidemment pris tout ce que vous aviez sur vous. (Mettez tout ce que vous avez dans votre inventaire entre parenthèses). Vous vous levez pour examiner la pièce. Comme vous l'aviez déjà vu, il n'y a pas grand chose. À part la table et les chaises, elle est totalement vide. Les morceaux de la peinture écaillée du mur poussiéreux tombent sur le sol. On a essayé d'arracher une affiche de propagande représentant Lénine qui pointe du doigt vers les usines soviétiques, mais il reste encore des lambeaux. La seule porte en bois a l'air solide. Vous remarquez un petit boîtier en plastique juste au dessus du chambranle.

Soudain, la porte s'ouvre, et quelqu'un est poussé à l'intérieur, avant d'être enfermé avec vous.

« Eh ! Qu'est-ce... Laissez-moi sortir, je veux rentrer chez moi ! »

Il s'agit d'une jeune fille. Elle est séduisante, à la manière occidentale vulgaire. Ses cheveux noirs sont ébouriffés, à la mode des années 80. Ses boucles d'oreilles d'émail blanc sont très voyantes. Son blouson bleu marine, garni de rivets et d'épinglettes, est largement ouvert sur ses seins plus que corrects. Elle ne semble pas porter de sous-vêtements, et sa poitrine tombe légèrement. Elle porte une jupe noire très courte, qui dépasse à peine du blouson. Ses longues jambes nues sont légèrement trop maigres pour être sexy. Elle grimpe s'asseoir sur la table, ce qui fait remonter d'autant plus la jupe sur ses jambes. Essaierait-elle de vous montrer si elle porte des sous-vêtements ou non de ce côté là ? Elle semble vous observer, indécise. Vous êtes le premier à prendre la parole :

« Comment t'appelles-tu ? »

- Nan mais vous êtes qui, vous ? Je veux sortir ! »
- Vous faites un sourire moqueur.
- « Bienvenu au club !
- Oh, ferme la !
- Décidément, ça devrait faire un grand film !
- De quoi il parle, lui ? Bon sang je suis enfermée avec un ivrogne !
- Bon, qu'est-ce que vous faites ici ?
- Comment je le saurais ? »

Vous ne savez si c'est votre ton amical, votre tentative d'humour malgré l'aspect désespéré de la situation, ou juste l'effet du temps, mais elle commence à se détendre. Elle sort une cigarette de son blouson, l'allume et prend une bouffée. Elle pose le filtre et la paume de sa main sur sa joue, de façon négligée, et vous regarde intensément.

- « Je m'appelle Rita, se décide-t-elle finalement à dire. Qui es-tu. Et qu'est-ce qui se passe ici ?
- Et toi, pourquoi tu te retrouves ici ?
- Ce beau garçon, Roméo. Il m'a invitée ici. Il m'a dit qu'il cherchait des actrices pour un film. Et toi, comment tu t'appelles ? »

Si vous dites que vous êtes Kliment Krouglov, rendez-vous au **331**.  
Si vous dites que vous êtes Maksim Rukov, rendez-vous au **382**.

## 976

Votre ami est toujours sur vous, en train de bricoler les fils électriques. Soudain, Verto commence à crier :

- « Bordel ! Il y a quelqu'un dans la chambre froide ! Je vais jeter un œil. Toi, reste ici et ne bouge pas. Je reviens dans cinq minutes. »
- L'Américain descend et écoute avec vous. Le calme revient peu après.
- « Rita est seule ! conclut-il. Si tu as une idée... »
- Vous appelez Rita.

« Qu'est-ce que tu veux ? »

Si vous la suppliez de vous faire sortir tous les deux, rendez-vous au **95**.  
Si vous lui faites croire que l'Américain est tombé mort, rendez-vous au **109**.  
Si vous lui dites qu'elle est en train de faire une grosse erreur, rendez-vous au **486**.  
Si vous lui dites que vous pouvez l'aider, rendez-vous au **330**.

## 977

Vous descendez les escaliers et sortez dans la rue. Vous retrouvez l'agent de la milice, et lui demandez s'il a la clé des tiroirs de la commode. Sans vous répondre, il vous remet une petite clé. Il semble donc bien que la milice ait fouillé le bureau de Golitsin avant



vous. S'ils ont pu y trouver la clé, c'est que le meurtrier a pu avoir accès à tout ce que peut contenir la commode.

Néanmoins, vous remontez, et déverrouillez les tiroirs. Ils sont tous vides sauf un, qui dévoile une coupure de journal et un appareil de dictaphone.

Vous jetez un œil à la coupure de journal, et remarquez qu'il est écrit en anglais. C'est un article découpé dans un journal américain, illustré par une photo de Golitsin. Il traite en termes exagérés de l'expansion de la libre entreprise en URSS.

Vous regardez ensuite l'appareil. C'est un magnétophone à microcassette fabriqué au Japon. Il est vide. Aussitôt, vous y introduisez la cassette que vous a remise la sœur de Golitsin. Rien. Vous vérifiez l'appareil : aucune pile. Sans hésiter, vous prenez les piles du poste à transistor posé sur le placard bas, et les introduisez dans l'appareil. Puis, vous écoutez l'enregistrement... Poursuivez au **183**.

## 978

Rendez-vous immédiatement au **440**.

## 979

Vous ouvrez le tiroir. Il contient plusieurs vidéocassettes. Probablement les productions de ce studio amateur. Elles sont toutes étiquetées. Mais aucun titre n'a été marqué, seulement des dates, qui couvrent l'année passée avec une certaine régularité. On peut dire qu'ils sont productifs ! Vous n'avez pas le temps de tout regarder avant de filer, bien sûr, mais vous devez pouvoir regarder les premières minutes pour voir de quel genre de film il s'agit. Vous prenez une cassette au hasard et l'introduisez dans le magnétoscope. Vous allumez le téléviseur, réduisez le son et appuyez sur le bouton lecture. Au bout de quelques secondes, une étrange scène apparaît...

Une jeune femme séduisante est assise nue et terrifiée sur une chaise. Ses mains semblent attachées derrière son dos et sa bouche est couverte d'une bande de sparadrap. Deux hommes en uniforme de KGB s'approchent. Ils la violent en la traitant de traître et de « catin à prêtre ». Quand ils ont fini, ils allument des cigarettes et appliquent les bouts incandescents sur ses seins... L'horreur continue avec des mauvais traitements du même genre jusqu'à ce que, finalement, l'un des gardes sorte un couteau à cran d'arrêt qu'il montre à la caméra, et ouvre avec démonstration. Pendant que son collègue tire la tête de la fille en arrière, il lui plonge la lame dans un côté du cou et l'égorge lentement. Elle se tord de douleur et le sang jaillit de la blessure grande ouverte. Peu de temps après, elle a une dernière convulsion, puis son corps devient flasque. Le garde la laisse tomber comme une masse sur le sol, qui est recouvert d'une bâche de plastique transparent éclaboussée de sang. Les deux gardes se tournent vers la caméra et sourient. Vous les reconnaissez. Vous les avez vus au club. Vous rangez la cassette. Vous hésitez entre tout laisser en l'état pour ne pas trahir votre passage, et voler une ou deux cassettes en guise de preuve à charge.

Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste, et qui étaient les gardes du KGB dans la vidéo ! Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **100**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **296**).

## 980

« Tu étais au bar, ou au club, ou quoi ? »

Vous remarquez qu'elle ponctue ses phrases de reniflements. Elle doit avoir un rhume ou un problème au nez. À moins que ce ne soit juste pour se donner un genre. Le chic vulgaire ?

Si vous dites que vous cherchiez quelqu'un, et que vous avez fini ici, rendez-vous au **555**.

Si vous préférez éviter de répondre, rendez-vous au **969**.

## 981

« La brasserie ? Je ne vais jamais là-bas ! Là se cachent les ténèbres de l'âme, l'ombre qui attend ! Le club ? Un repaire de magie noire ! Je sens le mal, le ricanement du vice ! »

Vous lui demandez quels sont les problèmes dans le quartier.

« Il n'y a pas de problème locaux ! Simplement des symptômes ! Le crime, la pauvreté, l'alcoolisme, l'anarchie ! Ce sont des signes, des marques de la bête ! Son heure est venue ! »

Il est clair que lui est... loin de l'être. Il n'est pas sain d'esprit. Il n'apportera rien à votre enquête. Vous préférez sortir. Poursuivez au **522**.

## 982

Vous jetez un œil à la table. Il y a rien de plus que ce que vous aviez vu. Et réflexion faite, elle est peu élégante. La nappe est jolie comme un camion. Vous inspectez la radio. Elle est réglée sur 108.2 MHz FM. Autrement dit, au bout de la bande. Il n'est donc pas impossible qu'on ne l'ait jamais utilisée. Après tout, on vous a dit que la Tchevtchenkova était sourde... Qu'est-ce qu'elle ferait d'une radio ?

Vous vous dirigez vers la commode. Il y a trois placards et trois tiroirs. Tout doucement, vous les ouvrez un à un. Rien de spécial dans les placards... Juste ce que vous imagineriez dans le placard d'un séjour : de la vaisselle, quelques bibelots...

Dans l'un des tiroirs, il y a quelque chose de plus intéressant : des photos. Vous feuillotez le petit tas... Il s'agit de photos polaroïdes. La plupart montre des soldats soviétiques posant ensemble. Vous avez déjà vu ce genre de décor sur des photos de votre père et de votre oncle, vous pensez donc que ces photos ont dû être prises en Afghanistan. Certaines représentent des hommes du KGB !

Dans le dernier tiroir, vous trouvez un morceau de papier blanc. Pas une feuille de papier vierge... non... il semble avoir été plié pour le conserver précieusement, mais c'est juste un papier tout blanc. S'il y a quelque chose à voir, vous ne pouvez pas le voir.

Vous remettez tout en place. Où allez-vous chercher à présent ?

Si vous prenez la porte de gauche, rendez-vous au **460**.

Si vous prenez la porte de droite, rendez-vous au **161**.

## 983

« Peut-être. On verra. Continuez.

- Bien sûr. Il y a à peu près sept mois, ma femme a reçu un coup de téléphone. Un homme a dit qu'avec ses amis, des « collègues » qu'il les appelait, ils avaient kidnappé notre fille Véra. Tu l'as vue tout à l'heure. »

Vous vous souvenez de la jeune fille blonde, assez jolie, qui était attablée quand vous êtes entré. Elle ne devait pas avoir plus de 17 ou 19 ans. Elle avait l'air effrayée, mais saine et sauve.

« Il nous a conseillé de ne pas contacter la milice, continue Sytenko. Il voulait de l'argent. Des dollars. Il ont dû savoir que j'avais des devises occidentales cachées dans ma chambre froide. Une fille qui travaillait pour moi a dû leur dire. Je devais mettre tous mes dollars dans un sac et le laisser dans les toilettes sur le palier. J'ai obéi... Mais pas de Véra ! Ils voulaient plus d'argent ! Toujours plus ! J'ai vendu ma datcha et leur ai donné l'argent. Et ça, c'était juste au bout de deux semaines ! »

Il a un court silence, déglutit, et continue d'une voix moins paniquée et plus grave.

« Ma femme, ma pauvre Oksana, a eu une crise cardiaque quand elle a trouvé les photos sous la porte. Des photos polaroïdes de Véra... avec des hommes. Ils l'avaient droguée et lui avaient fait faire... des choses ignobles. Ça a tué mon Oksana. Après ça, ils ont relâché Véra. Ils avaient encore beaucoup de photos de ce genre, qu'ils disaient, et ils n'hésiteront pas à s'en servir si jamais j'en parle à qui que ce soit ! Vous imaginez ? »

Si vous lui demandez de vous montrer les photos, rendez-vous au **946**.

Si vous demandez qui sont ces gens dont il parle, rendez-vous au **653**.

Si vous le pressez de continuer son histoire, rendez-vous au **757**.

## 984

Quel est le numéro associé à ce mot de passe ?

Cent vingt-quatre (allez au **76**) - Deux cent trente quatre (allez au **288**) - Trois cent vingt-trois (allez au **829**) - Trois cent cinquante six (allez au **718**) - Trois cent soixante-dix-huit (allez au **408**) - Six cent vingt-trois (allez au **510**).

## 985

Si vous frappez à la porte du boucher Sytenko, rendez-vous au **197**.

Si vous frappez à la porte de la vieille Tchevtchenkova, rendez-vous au **264**.

## 986

Vous tournez doucement la poignée pour ne pas faire de bruit... Personne de l'autre côté. Vous entrez et fermez la porte derrière vous. Vous prenez une nouvelle allumette. La pièce que vous découvrez semble avoir été une sorte de bureau - à en juger par la table de bureau et l'armoire en fer - mais elle a été transformée en studio de cinéma. Un projecteur de qualité se dresse dans un coin, et une caméra vidéo est posée sur le buffet en métal du fond. En coin, sur une table à tiroir, un magnétoscope est branché à un poste de téléviseur. Sur la table, et dans un carton au sommet de l'armoire métallique, divers appareils électroniques, de son ou d'éclairage, ont été laissés. Sur le mur, le portrait de Lénine, la carte de l'URSS et quelques autres images réglementaires du genre vous rappellent quelque peu les bureaux du KGB.

Vous jetez un œil de plus près au magnétoscope. Il est conçu pour des cassettes VHS étrangères. La télévision est tout à fait ordinaire, mais vous voyez qu'on y a laissé un dossier avec une couverture plastique. Sur une grosse étiquette, du genre cahier scolaire, on peut lire les mots « Police d'Assurance » écrits à la main. Vous l'ouvrez machinalement. Vous trouvez deux photos en noir et blanc, qui représentent...

Votre main tremble. Ce que vous voyez vous prend par surprise : ce sont vos parents. C'est impossible... Pourtant, c'est bien cela. Sur la première photo, vous pouvez voir votre père, votre mère et votre oncle Vanya monter dans une voiture. La deuxième photo a été coupée en deux, et il en manque la moitié. Néanmoins, on voit clairement la voiture de vos parents qui explose. Vous êtes soudain pris de tournis. Vous vous asseyez au bureau. Qu'est-ce qu'il se passe ici ? Quel rapport les criminels ont-ils avec vos parents ? Pourquoi ces photos ? Contre toute règle de prudence, mais mu par quelque chose de plus fort, vous glissez les deux photos dans votre poche intérieure. (N'oubliez pas de noter

« photos en noir et blanc » dans votre inventaire.) Vous vous ressaisissez. Qu'allez-vous fouiller maintenant ?

Si vous regardez ce qu'il y a dans l'armoire métallique, rendez-vous au **567**.

Si vous fouillez le tiroir de la table de télévision, rendez-vous au **273**.

## 987

« C'est le travail de la milice ! »

Vous lui dites que la milice est débordée, et que d'ailleurs, c'est le devoir de chaque citoyen de coopérer.

« Qu'est ce que je peux faire pour vous ? »

- Vous avez peut-être remarqué quelque chose d'inhabituel ?

- À part Yasakev, de l'appartement 1, qui est un peu bizarre... Vous avez demandé au club ? »

Si vous lui demandez s'il connaît Hollywood, rendez-vous au **557**.

Si vous prenez congé pour frapper à la porte des Belousov, rendez-vous au **592**.

Si vous prenez congé pour frapper à la porte de la vieille Tchevtchenkova, rendez-vous au **264**.

## 988

Vous vous allongez derrière le canapé. Verto ne pourra pas vous voir en entrant.

Si vous attendez Verto, rendez-vous au **70**.

Si vous changez de plan, retournez au **235**.

## 989

« C'est moi qui pose les questions, répondez-vous durement. Pourquoi es-tu venue cet après-midi ?

- Je suis venue voir Pyotr, camarade, c'est tout !

- Évidemment ! Attention, camarade, pas de provocation ! Comment se fait il que tu ne sois pas au travail ?

- Je finis de bonne heure le mercredi, camarade. »

Vous l'interrogez sur son frère. Elle répond qu'il a quitté le KGB il y a deux ans pour devenir détective privé. Elle ajoute n'avoir jamais posé de questions sur son travail. Ils étaient rarement en contact, elle et lui. Vous l'accusez d'avoir collaboré à ses activités

capitalistes véreuses, pour voir comment elle réagit. Elle ne répond rien. Vous lui demandez ce qu'elle pense de l'entreprise privée.

« Eh bien, hésite-t-elle, c'est ce que veut notre gouvernement n'est-ce pas ?

- Mais pas l'activité exploitationniste et voyeuriste qu'exerçait ton frère ! »

D'un air un peu paniqué, elle vous supplie de croire qu'elle ne sait rien d'activités de ce genre. Golitsin ne vous semblait en effet pas le genre de détective à photographier des couples adultères dans des positions salaces.

Vous continuez à la questionner. Elle vous apprend que, contrairement à son mari et elle, son frère était membre du Parti. Ce n'est guère surprenant pour un ancien membre du KGB, ils ont toujours été très politisés. Interrogée sur elle-même, elle dit enseigner, et être mariée à un chimiste, un certain Youri Romaschov. Ils ont deux enfants.

« Pyotr était moins stable, critique-t-elle. Il ne s'est jamais marié.

- Je ne suis pas surpris, faites-vous pour la provoquer. D'habitude, de tels hommes sont des déviants sexuels. »

Elle décrit Pyotr comme un homme à la vie désordonnée. Pas comme son Youri, un homme bien.

« Les activités de Pyotr pourraient entraîner une enquête sur ta conduite suspecte, prétendez-vous pour lui faire peur. Quant à tes enfants... »

Le fait que vous ne terminiez pas cette phrase la rend d'autant plus terrifiante. Horrifiée, Irina Romaschkova reste muette et blême.

Votre technique d'interrogatoire ne semble pas vous mener très loin. La camarade est de plus en plus terrifiée, mais ne semble pas prête à éclater en sanglots pour avouer un quelconque rapport avec le meurtre de son frère. Elle ne semble pas non plus savoir quoi que ce soit de particulier sur ses activités. Il aurait été mieux qu'elle puisse vous dire s'il trempait dans quelque chose de louche ou non...

Vous pouvez lui demander ce qu'elle sait de la mort de son frère. Allez au **19**.

Si vous considérez que vous n'obtiendrez rien de plus d'elle, vous pouvez la congédier. Allez au **845**.

## 990

« Tes ordres exigeaient la réussite, Rukov !

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... Il faut admettre au moins cela. Par contre, le message codé que tu as pris dans l'appartement des gangsters ne servira à rien du tout, naturellement. Quand ils remarqueront qu'il a disparu, tes amis de la mafia changeront simplement leurs plans. Il se trouve qu'ils ont déjà changé d'adresse. Bien sûr, nous les retrouverons. Du reste, ton incompétence, qui a coûté beaucoup de temps, est une source de déception pour le Camarade Colonel Galushkin. Pour ma part, je n'attendais pas mieux de ta part. Ton transfert pour des fonctions de garde-frontière sur la frontière sino-sibérienne est effective à partir d'aujourd'hui. Tu peux partir. »

Vote aventure s'arrête ici. Dommage que vous n'ayez pas respecté l'une des règles de base des fouilles discrètes : toujours laisser les choses dans l'état où on les a trouvées.

## 991

Vous vous dressez et lui demandez de la laisser tranquille. Paniquée, elle se jette sur la porte de sortie, et tambourine des deux poings.

« Verto ! Verto ! Il va me tuer ! »

Oleg lui ouvre et referme derrière elle. Vous vous retrouvez seul avec l'Américain. Il fixe la porte des yeux, avec un sourire en coin.

« Bien ! Ça nous a débarrassés d'elle. »

Il vous reluque de haut en bas, et vous le dévisagez en retour. Il est blond aux yeux bleus, et frisé. Il a de petites oreilles fines et décollées. Son nez est droit et aquilin. Il a une solide mâchoire et un solide menton. Il pourrait passer pour un slave du nord ou un scandinave, s'il n'avait pas un accent aussi prononcé. Sa stature est assez moyenne et passe-partout, mais vous devinez la musculature d'un homme qui fait très attention à sa condition physique - comme un sportif ou un militaire. Son léger sourire malgré la situation peu encourageante dans laquelle vous vous trouvez, et son regard ferme et vigilant, ont un effet étrange sur vous... C'est comme si vous retrouviez un ancien collègue. Il a quelque chose de sympathique, et en même temps, vous vous doutez qu'il ne doit pas être inoffensif. De son côté, il a l'air d'hésiter à vous faire confiance. Cependant, il est le premier de vous deux à interrompre votre jaugeage respectif en vous adressant la parole :

« Je me demande si toi aussi, tu es un mouchard placé là pour me faire parler...

- Américain, hein ? Qu'est-ce que tu fais ici ? »

Il fait un grand sourire de toutes ses dents.

« Une longue histoire, mon ami. Une longue histoire ! Et toi ? »

Vous souriez à votre tour.

« Une longue histoire... »

Il acquiesce d'un air entendu...

« C'est quoi ton nom ? lui demandez-vous.

- Mon nom ? Mickey Duck, fils de Donald Mouse, bien sûr ! Et le tien ?

- Joseph Staline. »

Il a un accès de rire nerveux. Puis il fait un signe de tête vers la porte.

« Jolie petite vipère, hein ?

- Tu la connais ?

- Bien sûr ! Rita n'est qu'une gamine, nourrie à la cocaïne que Verto lui donne. »

Poursuivez au **515**.

## 992

« Bien sûr, entrez donc ! »

Vous la suivez.

Vous découvrez un appartement confortable, bien décoré, quoique un peu démodé. Votre hôtesse s'assoit à une grande table, et pose ses mains sur la nappe rose. À côté d'elle, un vieil homme grand et mince, presque chauve, qui porte un beau costume du dimanche, se tient debout, droit comme un i.

« Voici mon mari Rotislav. Slavochka, nous avons un visiteur !

- Oh ! Bienvenue, jeune homme. Bien, bien. »

Si vous l'interrogez lui, rendez-vous au **108**.

Si vous l'interrogez elle, rendez-vous au **952**.

## 993

« Hollywood ? Ça fait surnom de tapette, pour moi...

- Oh, Gricha ! »

Elle lui donne une petite tape de remontrance amicale sur le bras... Puis en se tournant vers vous :

« Je suis sûre que c'est quelqu'un de très intéressant. J'aimerais bien le rencontrer. Peut-être que c'est lui, le producteur que Lilechka a rencontré ! »

D'après ce que vous comprenez, une amie de la jeune femme a rencontré dans ce club un producteur de films américains qui l'aurait emmenée faire carrière en Occident. Qu'un tel personnage recrute dans un tel endroit miteux vous paraît difficile à croire. Vous préférez ne rien dire à Svetka sans en savoir plus, mais il s'agit sans doute d'un escroc. Si elle n'a pas revu son amie « partie en Occident », c'est qu'elle a probablement été embarquée dans un réseau de prostitution. Ou de pornographie, ce qui irait avec l'histoire de cinéma...

Si vous prenez congé pour parler au jeune trafiquant qui vous avait fait signe, rendez-vous au **397**.

Si vous prenez congé pour parler aux deux truands, rendez-vous au **483**.

## 994

« Aucun risque, il est fou de moi ! »

Si vous dites qu'il ne l'est plus, rendez-vous au **506**.

Si vous expliquez que le problème, c'est qu'il en a assez de sa dépendance à la cocaïne, rendez-vous au **540**.



## 995

Il vous demande si vous voulez entrer. Vous répondez que oui. La porte s'ouvre et un homme brun en robe de chambre vous fait signe d'entrer. Il a les cheveux longs et désordonnés, ainsi qu'une barbe et une moustache dont il ne se soucie plus depuis longtemps. Une fois que vous êtes entré, il jette un coup d'œil de chaque côté du hall, puis, il referme la porte derrière lui.

Il vous observe un moment, de ses grands yeux bleus complètement fous et écarquillés. Son teint est livide.

« Le sceau ! ... Oui... Nous sommes sauvés ! »

La pièce est confortable, avec tout l'appareillage électronique : poste de télé et radio à transistor. Le papier peint est rose et fleuri, ce qui n'est pas banal pour un homme célibataire... Un coin du mur est entièrement consacré à des icônes orthodoxes. Le camarade ne doit pas croire à l'athéisme soviétique... Marx n'avait-il pas dit que la religion est l'opium du peuple ? D'autant que, vu ses yeux, il en a déjà fumé beaucoup trop d'opium. Métaphorique ou non.

Vous lui posez quelques questions sur lui. Il dit s'appeler Yasakev, et travailler avec les nombres. Il les ajoute, les soustrait, les divise. Il vous demande qui vous êtes. Vous répondez par votre nom d'emprunt : Kliment Krouglov.

« Non, les nombres sont mauvais... », commente-t-il.

Allez-vous l'interroger sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste ? (Allez au **981**).

Allez-vous l'interroger sur les voisins ? (Allez au **504**).

Allez-vous l'interroger sur les sujets de l'actualité ? (Allez au **966**).

Allez-vous vous renseigner sur le « sceau » ? (Allez au **170**).

## 996

Rendez-vous immédiatement au **40**.

## 997

La boîte d'allumettes se révèle décidément bien utile... Pour éviter tout risque que la lumière électrique vous trahisse, vous craquez une allumette, et découvrez une sorte de salle de repos, avec une porte sur le côté. Autour de la table, tachée et poussiéreuse, cinq chaises sont disposées en cercle. Cela ne correspond pas vraiment à l'image d'un boucher seul, même s'il a un ou deux employés. Il n'est pas impossible qu'un gang se réunisse ici de temps en temps, après tout... Il y a d'ailleurs un cendrier.

En ouvrant quelques uns des placards, vous ne trouvez rien de spécial. Quant au réfrigérateur, cela fait visiblement au moins vingt ans qu'il aurait dû prendre sa retraite ! Un

vase de fleurs séchées est posé dessus. Un calendrier a été agrafé sur le mur, mais aucune date particulière n'a été entourée. La couverture représente d'honnêtes travailleurs du secteur agricole. Voyant clairement que cette pièce n'a pas grand intérêt, vous passez rapidement à la suivante.

Vous voilà dans la partie boutique : des rais de lumière s'échappent silencieusement du rideau de fer de la devanture. La petite flamme entre vos doigts ne devez pas se voir depuis la rue. Poursuivez au **291**.

## 998

Si vous avez les deux papiers dans votre inventaire, vous les prenez en main et les posez sur le bureau. Sinon, vous les récupérez d'abord, respectivement dans le dernier tiroir de la commode et la poche intérieure de la veste de Verto.

Vous inspectez les deux papiers posés à plat. Vous n'arrivez toujours pas à lire quoi que ce soit. Vous les tournez, les inspectez sous tous les angles. Rien. Il va bien pourtant falloir *révéler* les informations qu'ils cachent.

Si vous prenez le temps d'y réfléchir, rendez-vous au **604**.

Si vous approchez la flamme d'une allumette, rendez-vous au **194**.

Si vous utilisez l'appareil polaroïde, rendez-vous au **543**.

Si vous les remettez en place avant que Verto ne se réveille, et filez en douce, rendez-vous au **139**.

Si vous les emportez avec vous en espérant que quelqu'un au Département P saura comprendre, rendez-vous au **899**.

## 999

Vous tirez la chasse. Le sachet disparaît définitivement dans le tourbillon de la victoire ! Au moins cette saleté ne pourra plus faire de mal à personne. Une petite brasse pour l'homme, un grand bain pour... Bref...

Retenez bien ce mot de passe : pêche 236.

Poursuivez au **563**.

## 1000

Vous surprenez une conversation entre Rita et Verto.

« Tu avais dit que tu me donnerais une bonne dose si j'entrais là. Alors donne-la moi, Verto ! S'il te plait !

- Tu ferais n'importe quoi pour de la coke, Rita. Ça te rend vulnérable.

- Je t'en prie, Verto. Je sais qu'Oleg est allé au club. Alors donne-la moi, merde !

- D'accord, d'accord. La voilà. »

Vous entendez une sorte de grand soupir. Puis les voix baissent et vous n'entendez plus rien.

Si vous interrogez l'Américain avant de continuer à inspecter la pièce, rendez-vous au **289**.

Si vous inspectez la pièce à la recherche de quelque chose pour vous aider, rendez-vous au **916**.

## 1001

Si vous descendez l'escalier pour frapper à l'appartement 2, rendez-vous au **687**.

Si l'occupant de l'appartement 2 ne vous intéresse pas, et que vous ne comptez pas l'interroger ce soir, rendez-vous au **383**.

## 1002

Vous commencez à monter les marches quand la voix du barman vous arrête :  
« Eh ! Qu'est-ce que tu fais ? C'est un escalier privé, tu ne peux pas monter ! »

Si vous vous dirigez vers la porte derrière le comptoir, allez au **115**.

Si, sous le regard antipathique des clients, vous pensez plus sage de sortir de la brasserie, allez au **538**.

## 1003

Avez-vous noté l'un de ses mots de passe ?

Bière (allez au **883**) - Cercueil (allez au **797**) - Linceul (allez au **114**) - Suaire (allez au **954**) - Tombe (allez au **921**) - Tombeau (allez au **773**)

Aucun de cette liste (allez au **511**).

## 1004

Le Club du Progrès Enthousiaste va fermer, et vous n'avez obtenu aucune piste sérieuse sur Hollywood. Il vous reste cependant à aller vérifier la boucherie : selon les camarades Belousov et Ryoumine, Sytenko le boucher pourrait faire du marché noir et avoir des gangsters pour clients. C'est probablement votre meilleure piste vers une organisation criminelle à ce point de l'enquête.

Vous approchez de la devanture. Le rideau de fer est baissé. Vous remarquez, à un endroit, une déformation en forme de creux. Comme si le volet avait pris un choc très violent... Vous essayez la porte, mais elle est verrouillée. D'après vos sensations quand vous tirez sur la poignée, et le fait qu'il n'y a aucune serrure apparente, vous déduisez qu'elle est barrée de l'intérieur par un lourd verrou métallique. Il doit y avoir une porte de service. Vous jetez un œil autour de vous, et passez le coin de la rue.

Vous trouvez ce que vous cherchez. C'est une lourde porte - il vous serait impossible de l'enfoncer. Cette fois, il y a bien une serrure. Vous prenez les rossignols. Elle ne vous résiste pas longtemps. Avec un léger déclic, la porte s'ouvre. C'est sans un bruit que vous pénétrez dans une pièce très peu éclairée par les lucarnes noircies. En entrant, vous avez aperçu une table, un réfrigérateur, et des placards suspendus comme dans une cuisine. Il risque d'être difficile de vous déplacer ou de fouiller sans rien y voir.

Si vous allumez la lumière, rendez-vous au **655**.

Si vous allumez une allumette, rendez-vous au **997**.

## 1005

Vous ouvrez les deux battants. Elle est presque vide, à part quelques appareils de tournage. Il y a également un appareil photo. Vous le saisissez machinalement. C'est un appareil polaroïde. Un modèle occidental récent avec flash intégré. Il reste encore quatre photos à l'intérieur. Vous le reposez à l'intérieur et fermez l'armoire. Soudain, la lumière s'allume. Vous avez de la compagnie ! Quatre personnes entrent dans la pièce, bloquant la seule sortie. Vous reconnaissez trois d'entre eux, et il vous est facile de deviner qui est le quatrième...

Les deux premiers sont les affreux jumeaux en blouson noir que vous avez vus au Club du Progrès Enthousiaste. Le troisième est ce dandy de Roméo, que vous avez vu au bar. Le dernier est un homme inquiétant, d'une quarantaine d'années, large d'épaules, avec une chemise, un blouson vert foncé, une cigarette à la main... et un bandeau sur l'œil !

Ils vous regardent tous d'un air menaçant. Qu'allez-vous dire ?

« Bonsoir ! » (Allez au **14**).

« Hollywood, je présume ? » (Allez au **153**).

## 1006

« N'imagine pas que tu peux me duper avec des affirmations fanfaronnes et sans fondement !

En dépit de ton échec inexcusable pour appréhender le saboteur étranger, tu as eu la chance d'avoir découvert la nature des activités de ce Verto... »

Avez-vous interrogé votre collègue le Capitaine Belov au tout début de votre aventure ?

Si oui, allez au **5**. Sinon, allez au **124**.

## 1007

« Bien sûr, entrez donc ! »

Vous la suivez.

Vous découvrez un appartement confortable, bien décoré, quoique un peu démodé. Votre hôtesse s'assoit à une grande table, et pose ses mains sur la nappe rose. À côté d'elle, un vieil homme grand et mince, presque chauve, qui porte un beau costume du dimanche, se tient debout, droit comme un i.

« Voici mon mari Rotislav. Slavochka, nous avons un visiteur !

- Oh ! Bienvenue, jeune homme. Bien, bien.

- Il représente un groupe de gens opposés au crime !

- Parfait ! C'est un pas dans la bonne direction ! Parle moi de ce groupe de citoyens que tu représentes... »

Si vous dites que votre groupe est simplement inquiet de la montée du crime dans le voisinage, rendez-vous au **810**.

Si vous dites que, si la milice n'est pas capable de maîtriser le criminalité locale, votre groupe est prêt à agir, rendez-vous au **192**.

## 1008

Avez-vous noté un de ces mots de passe ?

Béret (allez au **440**) - Bonnet (allez au **978**) - Chapeau (allez au **378**) - Casquette (allez au **840**) - Képi (allez au **834**) - Toque (allez au **763**).

Un mot de passe qui n'est pas dans cette liste (allez au **806**).

## 1009

Rendez-vous immédiatement au **970**.

## 1010

Quand vous lui dites que la hausse du crime pourrait être le prix de la restructuration, Loginov s'empresse d'acquiescer. Il semble qu'il fasse partie des mécontents qui reprochent au Président Gorbatchev la crise économique et la criminalité de la Russie d'aujourd'hui. Peut-être est-il un conservateur. Mais vous comprenez qu'il évitera de critiquer le président ou le Parti devant un membre du KGB. Il ne faudrait pas qu'il passe pour un contestataire devant vos supérieurs !

Comprenant que cette conversation est terminée, vous prenez congé en lui demandant de vous prévenir si quelqu'un arrive.

« Naturellement ! », affirme-t-il sur un ton légèrement impoli. Poursuivez au **134**.

## 1011

« Avant d'aller plus loin, j'ai bien peur d'avoir reçu des rapports négatifs concernant ton attitude. Voyons voir... une enquête illicite sur tes supérieurs, une possible obsession sexuelle, des plaintes sans fondements, une mise en doute de la correction de tes supérieurs, un goût excessif pour les idées de l'Ouest, une attitude conservatrice rétrograde, une tendance à nier des faits historiques reconnus, une attitude de playboy inconsidéré, et un manque de considération pour la production du secteur agricole ! Une évaluation consternante, Rukov ! Celui qui t'a pistonné pour te faire entrer au KGB a oublié de te rappeler que ce privilège entraîne des responsabilités ! Tâche de t'en souvenir dans le futur...

Sur ce camarade, le Camarade Colonel Galushkin t'attend dans son bureau maintenant. Tu peux sortir. »

Vous sortez du bureau du Major Vovlov.

Les vexations de Vovlov deviennent agaçantes. Et vous retenez ce maudit Belov... Vous avez tout de même découvert le départ d'un trafic de vidéos snuff ! Ce n'est pas rien ! Vous savez maintenant quel genre de trafiquant est Verto, et quel genre de distributeur Golitsin devait prétendre être. Vous n'êtes pourtant pas tellement plus avancé sur la mort de ce dernier.

Avez-vous des cassettes vidéo snuff dans votre inventaire ?

Si oui, rendez-vous au **625**. Si non, rendez-vous au **236**.

## 1012

« Si tu cherches un homme, tu es dans le mauvais appartement.

- Non, Klara, il veut dire : dans l'immeuble.

- Oh... »

Les filles disent connaître tout le monde dans l'immeuble. Mais personne qui s'appelle Hollywood, ou qui a ce surnom.

« Ce n'est pas vraiment un nom de toute façon, fait Klara.

- Ça fait... aventurier ! J'aimerais bien connaître quelqu'un qui s'appelle vraiment comme ça ! »

Vous dites que c'est le genre d'individu qui pourrait appartenir à une sorte de mafia. Elles vous conseillent de vous introduire en cachette dans le club.

Si vous les interrogez sur le bar et le Club du Progrès Enthousiaste, rendez-vous au **36**.

Si vous déclarez mener une enquête sur le groupe mafieux de cette personne, rendez-vous au **234**.

## 1013

Rendez-vous immédiatement au **111**.

## 1014

Une fois dans le grand hall du département, vous ne patientez qu'une minute avant que le garde de service ne vous fasse signe : comme vous l'a dit Vovlov, vous êtes attendu immédiatement.

« Par ici, Camarade Capitaine. »

Vous entrez dans le bureau du Colonel Galushkin. Il est seul, cette fois. En entrant, vous êtes tout de suite pris par son aura de charisme et de bonhomie ! Il a beau être votre supérieur, vous ne pouvez vous empêcher de le trouver chaleureux. Ses cris de joie et d'éloges ne peuvent que contribuer à cette impression.

« Mon cher Rukov ! Excellent travail ! » vous félicite-t-il après avoir passer en revue les pièces que vous avez rapportées. « Ton père serait fier. Les photos concernant tes parents sont une surprise. Espérons que l'avenir éclaircira davantage cette affaire. Ton travail jusqu'ici a été d'un haut niveau mon garçon. J'ai donc décidé que ce sera toi qui poursuivra l'enquête. Nos informations se résument à très peu de choses, malheureusement. J'aimerais savoir ce que tu comptes faire. »

Si vous voulez retrouver la trace du revendeur de cocaïne, rendez-vous au **702**.

Si vous voulez mettre le boucher Sytenko sous surveillance, rendez-vous au **97**.

Si vous voulez mettre la main sur ce « Roméo » du gang de la rue Koursk, rendez-vous au **131**.

Si vous voulez retourner dans l'appartement de Verto, rendez-vous au **706**.

# 1015

Félicitations Camarade Capitaine Maksim Rukov ! En partant de ce qui ne semblait n'être qu'une vérification de routine, vous avez mis au jour les activités de dangereux criminels, et vous voilà déjà nommé agent en charge d'une enquête. Plutôt pas mal pour un premier jour de travail en tant qu'agent du KGB, non ? Vous avez triomphé de toutes les embûches qui étaient sur votre route jusqu'à ce point du voyage, et vous voilà au terme de ce chapitre...

Mais votre aventure ne s'arrête pas là ! En un sens, elle ne fait que commencer. Dès le début du deuxième chapitre, après avoir fait un tour au service de l'équipement pour recevoir tous les gadgets d'espion dont vous aurez besoin pour le reste de votre enquête, vous prendrez le train pour la capitale du Nord. Qu'y trouverez-vous ? Quels nouveaux dangers devrez-vous affronter ? Arriverez-vous à dénicher des traces de corruption au sein du KGB ? Pour le découvrir, donnons-nous rendez-vous dans le second chapitre de cette aventure, « Ne te fie à personne ». En tout cas, cette affaire s'annonce sordide...