

BERLINER NACHT

STOLZ Burger



Extension pour BERLIN XVIII
Par Tristan Lhomme

SIROZ
PRODUCTIONS

[illegible]

[illegible]

BERLINER = NACHT =

Sommaire

La nuit des gladiateurs (scénario).....	4
Kriminal Kanal (aide de jeu)	10
Le falkampf sifflera trois fois (scénario)	14
Das Rad (aide de jeu)	22
Le vengeur fou (scénario).....	27
Privaat detektiv (aide de jeu).....	36
Le jour où Berlin sauta (scénario)	38
Quelques vieilles connaissances (aide de jeu)	53
Meurtre dans les marches (scénario)	57
Le congrès (scénario)	65
Le caissier voleur, sa femme et son amant (scénario)	70

CREDITS

Textes: Tristan Lhomme.

Responsable de collection: G.E. Ranne.

Couverture et illustrations intérieures: Loïc Canuel, Das Neves, Alain Gassner et Bellamy.

Corrections et nouvelle: G.E.Ranne.

Maquette: Croc.

Dédié, en souvenir de quelques parties mémorables, aux membres de la "Condom Buster Force":

José "T-Shirt" Sanchez

Isabelle "Crazy" Chevalier

Fred "Laissez-le moi" Stock

et Fernando "J'ai tout compris" Sanchez.

Merci à Julien "Berlinois" Cuny et à Bertrand "Monty Python" Caillé pour leurs conseils et suggestions.

LA NUIT DES GLADIATEURS

"Dis-moi petit, est-ce que tu aimes les films de gladiateurs ?"

Le commandant de bord

"Y a-t-il un pilote dans l'avion ?"

OUVERTURE

Falkhouse 18, un matin. Les PJ viennent d'arriver et s'attellent à la montagne de paperasse qui traîne sur leurs bureaux depuis l'arrestation de leur dernier truand ("Veuillez indiquer le nombre et le calibre des munitions dépensées au cours de l'action. Si ce nombre excède 10 par personne, veuillez remplir le formulaire ER3489"). Ils commencent à peine quand une des voitures de patrouille revient. A son bord, en plus des flics, un homme inconscient. Pas de papiers sur lui. Il semble avoir été sévèrement battu. Le capitaine, voyant que les PJ n'ont rien à faire, charge les PJ de découvrir son identité...

PREMIERS ELEMENTS

L'inconnu est un homme de race blanche, âgé d'environ 30 ans. Ses vêtements sont parfaitement ordinaires, rien ne semble permettre de l'identifier. Il est dans le coma. Le médecin de l'hôpital expliquera que l'homme a dû être sévèrement battu, sans doute avec un tuyau de plomb ou quelque chose de ce genre. Nombreuses fractures, un joli traumatisme crânien. Ajoutez-y une ou deux hémorragies internes et un début de pneumonie. A en croire le bon docteur, il y a fort peu de chances qu'il reprenne connaissance avant longtemps.

Les flics de patrouille l'ont trouvé Sackgasse (impasse) B. Caillé, une ruelle sordide dans un quartier d'entrepôts. Il était à peine visible, en partie recouvert par la neige (il a neigé toute la nuit. On peut donc supposer qu'il était là depuis le début de la soirée). Pas de voisins pour témoigner...

Néanmoins, son identification ne devrait pas poser trop de problèmes. Il suffit de fournir ses empreintes digitales à Velda. Les banques de données de la police répondent tout de suite:

"Max Brand, 27 ans, sans profession, domicilié au 14 Davoser Strasse. Non-lieu, l'an dernier, pour une agression à main armée" (normalement, il aurait dû être lourdement condamné, mais un doute planait sur son identification.) Le capitaine charge les PJ d'informer les proches de Brand de son état...

LES FAITS

Contrairement à ce que tout le monde peut supposer, Brand n'a pas été victime d'une agression banale. Il est victime (bien par sa faute, d'ailleurs) de l'idée géniale d'un truand nommé Ulf Euler. Ce dernier a décidé un beau jour d'organiser des combats à mort dans son arrière-boutique. En quelques mois, ces combats sont devenus une institution, avec de gros paris clandestins, des vedettes, et toutes ces sortes de choses. Ces nouveaux gladiateurs sont devenus relativement célèbres dans certains milieux grâce à un ami d'Euler qui les filme et revend les cassettes. Il s'est vite constitué une riche clientèle fort intéressée par ces spectacles "spéciaux". Brand est tout simplement un des gladiateurs, victime d'un "accident de travail". L'ennui est que l'histoire ne s'arrête pas là... Il était une fois un magnat de la pègre qui avait envie, pour le mariage de son fils, d'offrir une distraction un peu particulière à ses invités (tous criminels, bien entendu). Il eut l'idée de louer les services de la petite troupe d'Euler. Malheureusement, son pire ennemi en eut vent, et décida d'utiliser les "gladiateurs" pour le liquider...

L'ENQUETE

14 Davoser Strasse.

Un petit immeuble miteux, qui paraît sur le point de s'écrouler. Le studio de Brand se trouve au 4ème étage, en haut d'une cage d'escalier qui répand une suffocante odeur de pipi de chat. Personne ne répond aux coups de sonnette des PJ. Les voisins sont paranoïaques au possible. A moins que les PJ ne puissent prouver qu'ils sont de la police, ils n'ouvriront pas. De toute façon, "On n'a rien à dire", déclarent-ils avec un bel ensemble. Brand est, selon eux, un monsieur très calme, sans rien de particulier.

L'intérieur du studio est crasseux et en désordre. On peut trouver:

- Un carnet d'adresses à peu près vide. Ses parents, quelques copains de régiment...

BERLINER NACHT - LA NUIT DES GLADIATEURS

- Sur le répondeur, trois messages d'une certaine "Lucie", qui s'inquiète de son silence. Le troisième message est suffisamment long pour qu'on puisse remonter à la source : une certaine Lucie Lipski, résidant dans le secteur Danish.

- Des relevés de comptes bancaires et de caisse d'épargne. Depuis six mois, Brand touchait de grosses sommes en liquide toutes les deux semaines environ. Il possède aujourd'hui quelque chose comme 200.000 EM (qui vont vite disparaître en soins médicaux, on peut faire confiance aux comptables de l'hôpital). Toutefois, à ce stade, il devient évident que Brand n'était pas un citoyen ordinaire, et le capitaine va charger les PJ de poursuivre l'enquête. Dans la mesure où pour l'instant il ne s'agit de rien de réellement important, je vous conseille de mêler la première partie des investigations à une autre enquête plus urgente, les PJ ne s'occupant du "cas Brand" qu'à la fin de leurs journées de travail, en heures sup'. L'idéal - et j'ai confiance dans votre esprit tordu pour y arriver - serait que les PJ pensent que l'affaire Brand est une simple fausse piste de l'autre scénario...

Mr et Mme Brand

Ses parents finissent leurs jours dans un petit pavillon du secteur XIV, à l'ombre d'une centrale nucléaire désaffectée. Mr Brand passe l'essentiel de son temps à l'hôpital, à soigner son cancer du poumon. Sa femme, une petite bonne femme desséchée, recevra volontiers les PJ. Elle n'était pas au courant de l'état de son fils et fondra en larmes en apprenant la nouvelle. Elle incriminera sans hésiter ses fréquentations ("Vous savez, il n'était pas mauvais, juste faible. Je suis sûr que cette fille aura eu une mauvaise influence sur lui"). Il s'agit d'une certaine Lucie Lipski. Elle a son adresse. Pour le reste, à part offrir des petits gâteaux et du thé aux PJ, elle ne peut plus leur servir à rien.

Lucie Lipski

Elle habite dans un immeuble à peine moins crade que celui de Brand. Par contre, son appartement est joliment meublé. C'est une très belle jeune fille blonde, qui gagne sa vie comme "vedette de cinéma". Elle évite généralement de préciser qu'elle tourne dans des films X. Elle affectionne les tenues cuir qui lui rappellent sa zone natale. Très amoureuse de Max, elle paraît très perturbée par la nouvelle de son accident.

Ce qu'elle sait: Max était engagé dans quelque chose d'illégal, qui lui rapportait gros... mais pas tout à fait assez. Il pensait se retirer, fortune faite d'ici quelques mois, et partir avec elle.



Elle pense qu'il servait de garde du corps, ou quelque chose comme cela... Quoique ce soit, elle suppose que cela a un rapport avec ses amis, et particulièrement avec la salle de sport Palach, dont Max était un client régulier.

Elle ne dira rien de tout cela aux flics - discuter avec eux n'est pas le genre de chose que son éducation la pousse à faire, par contre, elle dissimule très mal. Les PJ n'auront aucun mal à se rendre compte qu'elle cache quelque chose. Au lieu de cela, elle téléphonera à son grand frère, qui est le chef d'un petit gang des rues. Elle mènera sa propre enquête, et quand elle saura où se tiennent les combats, elle lancera sa propre attaque. Utilisez-les, elle et ses brutes, comme un "joker". Ils peuvent ralentir les PJ, ou les aider (lancer leur raid au moment où on va exécuter les PJ, ce genre de chose. D'une façon plus générale, ils sont là pour semer la confusion...

Ses amis

Brand était assez connu dans les bistrots de son quartier. Un bon nombre de pochards professionnels se souviendront de lui en voyant sa photo. A les en croire, sa seule distraction régulière était la salle de sport Palach. Il y passait plusieurs jours par semaine.

LA NUIT DES GLADIATEURS - BERLINER NACHT

GYMNASIUM PALACH

Un grand gymnase, qui couvre tout un immeuble. Les sports proposés vont de la musculation à la boxe, en passant par l'haltérophilie. Clientèle: des durs, visiblement. "Connaissance de la Rue": une des plus fortes concentrations de repris de justice au mètre carré que les PJ aient jamais vu. Palach, le propriétaire, est un petit homme nerveux. Oui, Brand fréquentait le gymnase. Non, il ne le connaissait pas autrement. Il est très occupé. Les trucs habituels (offre d'argent, menaces, etc...), n'aboutissent à rien. Il feint de se soumettre, mais joue les imbéciles - la meilleure des tactiques quelques soient les circonstances.

C'est maintenant à nos Falkampf préférés de jouer. Dans la mesure où le gymnase est leur seule piste, il est assez probable qu'ils vont se concentrer dessus. A eux de décider de la façon de procéder. Ils peuvent surveiller les allées et venues, placer les téléphones sur écoute, tenter de s'infiltrer (se faire passer pour des clients ordinaires ne donne pas grand chose. Se faire passer pour des truands désireux de se donner un peu d'exercice en restant "en famille" sera sans doute plus profitable.

Palach est une petite frappe, qui n'est pas au courant de la moitié des trafics qui se déroulent dans son gymnase. Entre autres, il ignore tout de l'affaire des gladiateurs... Ce qui ne l'empêche pas de devenir nerveux à l'idée d'avoir des flics qui fourrent leur nez partout. Sa réaction est simple : dans un premier temps, il sera très très sage. Il suppose qu'un contrôle de routine ne peut pas durer toujours, et que les PJ finiront par cesser de s'intéresser à lui. Si la surveillance se prolonge, il risque de passer à des mesures plus violentes.

S'il est possible d'envoyer trois-quatre gros durs sur un PJ isolé, il ne se gênera pas (rappelez aux PJ clients du gymnase qu'un survêtement n'est pas la tenue la plus appropriée pour dissimuler un Marxmen 12.35. Ils risquent d'avoir à laisser leurs armes au vestiaire). Si vous avez envie de compliquer encore un peu les choses, laissez les PJ tomber sur une ou deux autres affaires glauques qui se traitent dans le gymnase. Il y a sans doute un dealer ou deux, autant de trafiquants de préservatifs et très certainement un "manager à la recherches de boxeurs prometteurs" (qui en fait cherche des "muscles à louer" pour assurer la protection de dieu sait quel petit caïd.) Avec un peu de patience et de chance, les PJ finiront par remarquer parmi les habitués un petit brun qui observe les clients beaucoup plus qu'il ne fait de sport. Il s'appelle Hermann Klug. Un habitué, plus bavard que les autres, se souvient qu'on voyait souvent Klug et Brand ensemble.

Hermann Klug

C'est un des agents d'Euler - il y en a une douzaine comme lui dans les salles de sport du secteur. Il sert de recruteur pour les gladiateurs. Il est possible que l'un des PJ l'intéresse s'il remplit les conditions. Celles-ci sont toutes simples: être jeune, costaud, avoir une réputation de bagarreur bien établie et avoir besoin d'argent. Si aucun des PJ ne lui paraît à son goût, il se liera à un autre client répondant à ses critères - bien entendu, le client disparaîtra du jour au lendemain. Pour commencer, il sonde discrètement sa proie. Mettez en scène une ou deux conversations "anodines", de préférence autour d'une bière. Une fois qu'il est certain que la personne choisie fait l'affaire, il la fait attaquer par deux brutes (histoire de tester ses réflexes "en vrai").



BERLINER NACHT - LA NUIT DES GLADIATEURS

Si le candidat passe le test avec succès, Krug lui proposera ouvertement "un job dur, mais qui paye très bien". Si on lui demande des précisions, il parlera de "business sportif", "d'un genre de boxe mais plus dur". Il tourne beaucoup autour du pot, mais il finit par avouer de quoi il s'agit : combats à mains nues ou à l'arme blanche, à mort. Les débutants gagnent 10.000 EM par combat (s'ils survivent, évidemment). Krug glisse assez rapidement sur les risques, et insiste beaucoup sur les sommes fabuleuses que gagnent les "vedettes".

L'étape suivante est la signature d'un contrat. Un contrat long, plein de clauses en petit caractères, qui peut se résumer à: le gladiateur n'a aucun droit, ni recours juridique. Il n'est pas supposé arrêter un jour - le contrat prévoit d'énormes pénalités pour ceux qui décident de se retirer (et on fait comprendre au candidat qu'en plus, il pourrait lui arriver des accidents s'il avait la langue trop longue). Bien entendu, un tel contrat n'est absolument pas valable. C'est le moyen de donner un vernis de légalité à l'affaire, et un moyen de pression sur les "gladiateurs" qui ne sont de toute façon pas des génies.

LES COMBATS

Ils ont lieu dans un entrepôt théoriquement désaffecté, Ranne Strasse, pas très loin de l'endroit où on a retrouvé Brand. L'endroit est glauque, tout en briques suintantes et en gorilles armés jusqu'aux dents (cinq gardiens en permanence, armés de Marxmen ou de TY Mygalle sans parler des neutraliseurs électriques et d'une honnête compétence de combat à mains nues). Ils ont ordre de capturer les curieux et prennent leur travail très au sérieux. Dans la mesure où l'endroit est totalement désert et dénudé, les PJ risquent d'avoir un peu de mal à pratiquer une surveillance discrète. Il est quand même possible de se cacher, moyennant un peu d'imagination. Le toit de l'entrepôt d'en face, par exemple, est à peu près à l'abri.

L'endroit est très calme en temps normal, mais une ou deux fois par semaines, de longues files de voitures se garent à proximité. Il y a de tout, des grosses limousines aux Fugazi customisées. Des dizaines de personnes entrent dans l'entrepôt. Rien n'empêche les PJ d'en faire autant, à condition de se soumettre à la fouille, de passer sous un portique de détection d'armes et de payer 3.000 EM par personne. Le fouilleur ne s'étonne pas particulièrement de les trouver armés - il leur remet un jeton de vestiaire, voilà tout. Par contre, il réagira probablement assez mal s'il découvre des menottes ou une carte de Falkampft...

Les jours de combat, l'intérieur est brillamment éclairé. Le reste du temps, il fait très noir. Le décor est presque banal: des gradins entourant une sorte d'arène sablée. Si les PJ sont venus un soir de combat, ils pourront détailler un peu la foule. Cela va du voyou des rues au pont de la pègre en passant par le cadre supérieur désireux de s'encailler un peu. Techniquement, on peut tous les coffrer pour non assistance à personne en danger, voire pour complicité de meurtre... Après une attente suffisamment longue pour chauffer la foule, le spectacle commence. En hors-d'oeuvre, on peut admirer un ou deux numéros avec des animaux (chiens féroces contre taureau, la plupart du temps). Puis viennent les choses sérieuses. Les gladiateurs combattent avec des gantelets de métal (traiter comme des poings américains). Certains ont des accessoires "Rome Antique" : filets, tridents. La plupart du temps, le combat se termine par l'inconscience d'un des combattants. Les spectateurs sont invités à voter : faut-il ou non l'exécuter ? Ils ont sur un des accoudoirs de leur fauteuil deux petits boutons qui permettent de répondre à la question. Les "oui" l'emportent, en général. Après deux ou trois combats, on passe à l'entracte: un homme contre une meute de rats affamés. Puis les combats reprennent, avec des gladiateurs plus célèbres...

DANS L'ARENE

Il serait vraiment dommage de priver les PJ du "plaisir" du combat. Si l'un d'eux a tenté de s'infiltrer, il aura beaucoup de mal à y échapper. Et si les PJ se font prendre en essayant de pénétrer dans l'entrepôt, les gardes tenteront de les garder vivants pour l'arène. Selon leurs aptitudes physiques, décidez de leur opposant - les chiens, les rats, un autre gladiateur ? Si vous êtes vraiment vicieux, je vous recommande un autre PJ. Bien entendu un présentateur explique au public ce que le divertissement a de spécial...

Arrangez-vous pour que le combat soit très très dur, très spectaculaire, et bien entendu pour que le PJ gagne.

Si le PJ est un "infiltré", laissez-le toucher sa paye, se faire féliciter par Krug (qui s'est institué son manager) et se préparer aux combats suivants. Tant qu'ils n'ont pas prouvé qu'ils étaient dignes de confiance, les gladiateurs sont logés dans une somptueuse propriété des Hauts d'Europa - qui appartient depuis peu à Euler. Tous leurs désirs sont exaucés, dans les limites du raisonnable. En échange, ils doivent faire au moins quatre heures d'entraînement par jour...

LA NUIT DES GLADIATEURS - BERLINER NACHT

Si le PJ le souhaite, accordez-lui une petite augmentation de sa compétence "Combat à mains nues". N'oubliez pas de lui rappeler qu'il est coincé ici pour plusieurs semaines... Bien sûr, pas question de téléphoner. Après trois ou quatre combats, on laissera le PJ rentrer chez lui (en lui signalant que dorénavant, il est un assassin et qu'il n'a pas intérêt à parler à tort et à travers).

LA SYMPATHIQUE PETITE FAUNE...

Une vingtaine de personnes travaillent régulièrement autour de l'arène. Parmi eux:

- Herr Docktor Lang. Petit, gros et mal rasé, il empest le schnaps en permanence. Toujours poli et aimable, même quand il est ivre au point de ne plus savoir ce qu'il dit. C'est lui qui se charge de rafistoler les gladiateurs blessés. Il fait son boulot avec compétence. Il ne demandera pas mieux que de balancer Euler, s'il pense que c'est son intérêt. Il a recousu Brand à la fin d'un combat et lui a dit de rentrer chez lui (mais ses blessures étaient plus graves que prévues et il s'est écroulé dans la rue, avant d'être dévalisé par des loubards qui n'ont rien à voir avec notre histoire, mais qui ont trainé le corps dans l'impasse).

- Les sparring-partners. Une douzaine de grosses brutes qu'Euler a recruté pour assurer l'entraînement de ses poulains. Ils prétendent ne rien savoir... en fait, ils n'auraient aucun scrupule à se charger la conscience d'un meurtre ou deux, si Euler leur en donne l'ordre.

- Les gardes. En gros la même chose, sauf qu'ils préfèrent travailler avec des armes à feu.

- Les autres gladiateurs. Selon les moments, de dix à vingt malheureux imbéciles. La plupart sont là parce qu'ils n'ont vraiment rien trouvé d'autre, et beaucoup regrettent d'avoir commencé. Reste un monstre... Ses camarades le surnomment "Kurgan" et ça lui va comme un gant. C'est une montagne de muscles psychopathe. Pour l'instant, il totalise 23 victoires et il ne manque pas une occasion de provoquer de petites bagarres hors de l'arène, "pour jauger l'adversaire". Évitez de l'opposer aux PJ, à moins que vous ne soyez vraiment cruel...

- Anton. Un ancien disc-jockey entre deux âges, qui s'est recyclé dans le combat de gladiateurs. Du haut de sa cabine insonorisée, il commente les joutes. Regardez donc un ou deux combats de catch ou de boxe, et caricaturez les tics de langage des commentateurs. Au fait: s'il fait ce métier, c'est qu'il aime ça. Il a des tendances sadiques qu'il assouvit à peu de frais...

- Edvard Miscki. La quarantaine, élégant et distingué. Avocat d'affaires et vieux partenaire de poker d'Euler, c'est lui qui a rédigé le contrat des gladiateurs. Il assiste de temps à autres aux combats et Euler n'hésite jamais à lui demander conseil. Il trempe dans un certain nombre d'affaires louches, mais hésitera toujours à se salir les mains. Pris, il opposera une foule d'artifices de procédure aux PJ - "Et vous lui avez bien lu ses droits ?" "Et cette déposition, là, avec sa tache de gras qui couvre la signature, elle n'est plus valable"...



- Euler. Corpulent, dégarni, avec les mains moites et le cigare bon marché qui sont les accessoires indispensables de ce genre de personnage. C'est un petit truand qui est en train de faire fortune - à sa grande surprise, d'ailleurs. Il en profite largement. Il s'habille chez des tailleurs renommés, ne mange plus que dans les meilleurs restaurants, s'entoure de poules de luxe... S'il apprend que la police est sur ses traces, il décidera de tout déménager dans un autre entrepôt. Et si ça ne suffit pas, il prendra tout simplement l'avion pour les Bahamas en laissant des subalternes comme Hermann se faire coffrer à sa place...

Bien entendu, s'il a l'occasion de rencontrer les FK en terrain neutre, il essaiera de les acheter. Par contre, il évitera de les faire tuer. Il est assez intelligent pour savoir que les tueurs de flics ne peuvent s'attendre à aucune pitié le jour où ils sont pris (si un PJ se retrouve à combattre dans l'arène et que les choses vont trop mal pour lui, vous pouvez faire entrer Euler. Il interrompera tout de suite le combat et engueulera les responsables)

BERLINER NACHT - LA NUIT DES GLADIATEURS



- Stanislas ("Stan") Bach. Autre partenaire de poker d'Euler. Il est présent à chaque combat avec une petite équipe d'amis équipés de caméras vidéo dernier modèle. C'est l'impresario d'Euler, et c'est lui qui a organisé la soirée chez Holt. Il a reçu un gros, gros chèque des Stalingradkids. En échange, il doit écarter certains gladiateurs à la dernière minute et les remplacer par des hommes des Stalingradkids... La perspective de cette soirée rend Euler très nerveux (et Bach aussi, pour des raisons différentes). Les PJ les entendront peut-être en discuter...

LE CLIMAX : VIVE LES MARIES !

A vous de choisir la date et la façon dont les PJ seront prévenus (conversation entre Euler et Bach, écoute téléphonique, un gladiateur trop bavard - les possibilités ne manquent pas). La scène se passe sur la terrasse d'un immeuble hyper-luxueux de quarante étages, dans les Hauts d'Europa. Jan Holt, un des parrains les plus en vue du secteur, marie sa fille au fils de la "famille" Herzen. Mariage d'intérêt, évidemment.

La réception sera somptueuse. La terrasse est aménagée en jardin, avec une profusion de plantes rares, des fontaines, une volière pleine d'oiseaux (tous luxes rendus possibles du fait des quarante étages. Le sommet de l'immeuble est au dessus de la couche de smog).

Les noces sont entourées d'une protection maximum, assurée par des meutes de truands armés jusqu'aux dents. Holt est une énorme masse de graisse enserrée dans un smoking trop petit. Il sue comme un cochon, et mange à proportion. Après le banquet, il annonce "une attraction très spéciale qui ne manquera pas, mes très chers amis, de vous enthousiasmer". Une dizaine de gladiateurs entrent en scène.

Les meilleurs des meilleurs, dont Kurgan, mais aussi trois inconnus, des "remplaçants" de dernière minute. Les combats débutent normalement. A la fin de chacun, Holt félicite personnellement de vainqueur... et c'est ainsi que l'un des "remplaçants" pourra le frapper.

Un seul coup en plein visage suffira. Holt est mort... si les PJ n'interviennent pas, bien entendu. La fin de la soirée risque d'être passablement agitée...

(Si par hasard, vous avez des Falkampf mous qui ne se sont pas suffisamment intéressés au cas Brand, vous pouvez toujours les réintroduire dans le scénario par ce biais. Dans ce cas, on supposera que l'assassin a été pris vivant et qu'il a parlé, ce qui disculpe Euler. Autrement, les holtistes pourraient bien le croire responsable... et ce sera la fin de son entreprise. La sienne aussi, d'ailleurs.)

KRIMINAL KANAL - BERLINER NACHT

ANNEXE : CARACTERISTIQUES DES PNJs

Gladiateurs & autres brutes (voyous des rues, etc)

F	C	R	H	Co	A	T
15	15	15	13	9	10	13
Physique						150
Combat à mains nues						80%



Gardes de l'entrepôt, gardes de Holt, etc.

F	C	R	H	Co	A	T
15	15	15	13	9	10	13
Physique						150
Combat à mains nues						80%
Commando						50%
Armes à feu						75%

Lucie

F	C	R	H	Co	A	T
10	14	16	12	10	14	12
Physique						120
Conduite						70%
Connaissance de la rue						60%
Art dramatique						20%
Psychologie						40%
Armes blanches						60%

Euler

F	C	R	H	Co	A	T
12	13	13	12	14	13	10
Physique						125
Comptabilité						80%
Ordinateurs						30%
Jouer au poker						75%
Bluffer						60%
Corruption						30%
Connaissance de la rue						50%
Système D						55%

Chiens féroces

F	C	R	H	Co	A	T
-	-	-	-	-	-	-
Physique						100
Mordre (FA4)						80%
Eviter les coups						70%

KRIMINAL KANAL

Nature: Chaîne de télé cablée, spécialisée dans le fait divers.

Propriétaire : La Compagnie Albermann, et plus précisément le jeune Albrecht, futur héritier de l'empire Albermann. En deux ans, K.K. est passé d'une quasi-faillite à une remarquable prospérité.

Tirage et distribution : Environ 2 millions d'abonnés à Berlin. Moyennant 50 EM/mois, tout propriétaire d'une télévision peut recevoir leurs émissions. L'essentiel de leur public se compose d'oisifs et de femmes au foyer.

Locaux: Un petit immeuble ancien, au coeur du secteur. On y trouve la comptabilité, les "créatifs", les avocats et deux sous-sols aménagés en studio. L'émetteur se trouve sur le toit. A quelques kilomètres de là, une série d'entrepôt ont été convertis en décors modulables pour l'enregistrement des scènes d'extérieur.

Orientation : La chaîne ne parle que de faits divers, et plus ils sont sordides, mieux c'est. S'il y a danger de procès, les scénaristes romancent et changent les noms... Trois types d'émissions se partagent les faveurs du public:

- Le "vécu". Tous les jours, une équipe suit pendant 12 heures un groupe de FK dans des missions de routine. Tout est fait pour faire vibrer le public : montage dynamique, temps morts réduits au minimum, scènes d'action en direct...
- Les reconstitutions. Les équipes de KK ratent encore parfois certaines scènes potentiellement juteuses. Ils en sont quitte pour les rejouer en studio, avec des acteurs.
- Les débats. Se partagent à égalité entre le complaisant, le malsain et le simplement débile. Tout cela dégouline de larmes, de bons sentiments et de scènes édifiantes à donner la nausée. C'est aussi dans cette catégorie que se rangent les émissions "interactives", qui transforment chaque citoyen en détective (la plupart du temps, il faut retrouver la solution d'un crime choisi dans les archives FK. Le téléspectateur qui propose la solution la plus proche de la réalité gagne un su-per-be cadeau).

BERLINER NACHT - KRIMINAL KANAL

Vedettes: Le seul présentateur connu de la chaîne est un ancien Falkampf nommé Rudi Klein. Son émission, sobrement intitulé "Rudi K. Présente" mélange les trois genres, selon les semaines. Il est fréquent que la chaîne fasse appel à des vedettes venues d'autres chaînes, pour une soirée. Inutile de dire qu'elle offre des cachets mirobolants...

L'interlocuteur principal des Falkampf se nomme Luise Lorbach. C'est elle qui sélectionne les équipes FK qui seront suivies, qui exhume les affaires classées potentiellement utilisables par les scénaristes, etc. C'est une blonde entre deux âges, têtue et volontaire, mais qui peut se révéler agréable et sympathique. A force de déterrer de vieux dossiers, elle en sait presque autant que Velda...

A noter : KK est un bon point de chute pour un policier qui pense à prendre sa retraite. La chaîne a toujours besoin de conseillers technique, et paye 3 ou 4 fois mieux que l'Etat pour un service nettement moins fatigant.

XVIII Sector Zeitung

Nature: Journal "papier" quotidien, couvrant tous les aspects de la vie du secteur XVIII.

Propriétaire: Créé à l'origine par une association de résidents. Le succès aidant, les fondateurs ont été évincés et le titre a été racheté par un grand groupe de presse, qui ne publie que cela, pour 21 des 70 secteurs...

Tirage et distribution: 200 000 exemplaires (rappel: la population du secteur approche le million de personnes). Distribué aux abonnés par télécopieur, tous les matins à 7 heures. Le fait d'être abonné permet, entre autres, de se composer une édition "personnalisée". On peut recevoir tout le journal (60 pages), ou seulement les pages "sports", "économie", "vie pratique", ou un panachage de tout cela (du moins en théorie. En pratique, les ordinateurs se trompent assez souvent et envoient n'importe quoi à n'importe qui). Le commissariat est abonné aux "faits divers". Un numéro coûte 5 EM, un abonnement d'un an 1200 EM.

Locaux: Un immeuble ultra-moderne, dans le quartier d'affaires. C'est une ruche de 20 étages, bourdonnante d'activité à toute heure du jour ou de la nuit.

Orientation: Le journal traite tout ce qui concerne le secteur, et rien que le secteur. Les nouvelles internationales ne sont considérées comme importantes que si elles peuvent affecter la vie quotidienne du citoyen moyen. En tant que guide de survie dans le secteur XVIII, le "Zeitung" est mieux que complet. On y trouve absolument tout, de la liste des spectacles au rationnement "momentané" de lait décrété par la Mairie (et les bons plans pour le contourner). Dans les rares cas où la rédaction prend position, elle semble plutôt située à droite (mais chacun est libre d'écrire ce qu'il veut, sous sa propre responsabilité). L'actuelle administration municipale URE est régulièrement la cible de petites piques...

Vedettes: Le journal emploie quelques personnalités prestigieuses pour certaines rubriques bien précises, mais pas pour les faits divers, qui font vivre une douzaine de plumitifs et autant de photographes. Ils sont prudents et évitent de se mêler des affaires de la haute pègre. Ils ont assez à faire avec la petite délinquance. Néanmoins, la rubrique "vie mondaine" mentionne régulièrement les faits et gestes publics des principaux chefs de gangs.

- Richard Mantel, chef de rubrique. La quarantaine, mais en paraît dix de plus. Il a été mis là par une certaine Organisation (à vous de décider laquelle), désireuse d'avoir un espion dans la place. Il est compétent, mais inhibé par leurs liens avec Eux...

- Franz Rothe, 31 ans, marginal recyclé. Le journalisme n'est pour lui qu'un moyen de gagner de l'argent. Sa vraie passion est la musique. Il est assez bon, et anime un petit groupe "qui n'a pas encore percé, mais c'est pour très bientôt, d'ailleurs on a un plan avec Machin qui... etc". Il est distrait, lunaire, mais il a de bons contacts dans le milieu de la musique: managers de boîtes de nuit, musiciens de seconde zone, petits trafiquants...

Relations avec la police: Bonnes. Les archives du journal sont toujours ouvertes aux FK (qui peuvent, grâce à Velda, les consulter sans bouger de leur bureau). On a toujours une bière et un tuyau pour eux, en espérant la réciprocité à la première occasion.

DIE EUROPA ZEIT

Nature: Quotidien d'informations générales.

Propriétaire: Simon Prokes, 55 ans. Un indépendant coriace qui a dû à plusieurs reprises puiser dans sa fortune personnelle pour sauver le journal de la faillite. Selon certaines rumeurs, il se présenterait aux prochaines municipales comme le candidat "anti-corruption". D'autres bruits prétendent qu'il aurait reçu des offres de rachat de plus en plus pressantes venant d'un homme d'affaires proche du F.E. Il a refusé.

Tirage et distribution: Tout Europa, soit un tirage de 40 millions d'exemplaires en huit langues. Il paraît tous les matins à 6 heures. La diffusion est similaire à celle du "Zeitung", avec un choix d'éditions régionales, locales... Mais les logiciels de tri sont plus performants, et l'abonné reçoit généralement ce qu'il a demandé. Le lecteur-type est cadre ou fonctionnaire. Le numéro coûte 10 EM, et l'abonnement annuel 2500 EM.

Locaux: La rédaction centrale se trouve dans le secteur XII, mais il existe une foule d'antennes dans toutes les villes importantes de la Fédération. L'immeuble du secteur XII abrite, au 60ème étage, les appartements privés de Prokes. Depuis plusieurs mois, l'endroit figure sur la liste des "sites sensibles". Il y a toujours au moins 4 Koss en faction, avec armes et gilets pare-balles. Un robot-réceptionniste Mercedes R611 (un des premiers modèles fonctionnels) fouille tous les visiteurs. La raison de tout cela est fort simple: le journal a pris à plusieurs reprises des positions vigoureusement anti-crime et anti-drogue. Depuis, il y a eu deux attentats à la bombe, qui ont fait trois morts...

Orientation: L'actualité internationale, la vie politique et les "sujets de société", ce qui est une façon élégante de dire "faits divers". Tout cela est abordé par le biais de reportages "à chaud", évidemment, mais aussi d'enquêtes soigneusement écrites, mûries pendant plusieurs mois. La ligne interne "toute la vérité, rien que la vérité" dérange pas mal de monde, politiciens véreux, généraux incompetents, criminels notoires...

Vedettes:

- Karin Euler. Actuellement injoignable, elle serait en reportage à l'étranger. En fait, elle tente de s'infiltrer dans un narco-gang. Il y a de fortes chances pour qu'on la retrouve en petits morceaux dans une poubelle, un de ces jours.

- Johann Kepler, spécialiste de la corruption et des trafics d'influence au sein des grands partis et de l'administration. Il a fait savoir aux personnes intéressées que s'il lui arrivait quelque chose, un certain nombre d'articles "posthumes" seraient publiés, avec toutes sortes d'informations précises... Il sera ravi d'aider des FK dans une passe difficile, mais ses analyses sont généralement décourageantes.

Relations avec la police: Leur métier est similaire à celui des FK : il faut réunir des informations. Mais la déontologie diffère complètement. Ils sont là pour informer les citoyens, pas pour servir d'indices. Ils peuvent accepter des échanges d'informations, mais ils veillent à ne pas compromettre leurs sources. Il arrive assez souvent qu'ils se croisent sur une enquête importante. En fait, il est même arrivé que FK et journalistes possèdent chacun la moitié des pièces du puzzle, et ne puisse progresser les uns sans les autres.

Note au MJ: Leur homme de paille n'ayant pas réussi à le racheter, les narco-gangs préparent effectivement une action contre le journal. Dans un premier temps, ils envisagent de déclencher une formidable pagaille dans les archives, accessibles via certaines banques de données. Au passage, ils effaceront certains fichiers gênants. Si cela ne suffit pas, ils ont des projets plus classiques, mais aussi efficaces - un camion piégé vraiment gros, par exemple.

BERLINER NACHT - KRIMINAL KANAL



LA BONNE AFFAIRE

Nature: Hebdomadaire consacré exclusivement aux petites annonces.

Tirage et distribution: 30.000 exemplaires dans le secteur. La moitié est envoyée gratuitement à n'importe qui par télécopieur, à titre publicitaire. Le reste est disponible dans n'importe quel kiosque (des bornes de télécopie publiques, ressemblant à des cabines téléphoniques, avec un écran tactile qui donne le choix entre une centaine de titres). Prix: 3 EM.

Propriétaire: Ronald Reimann, un petit trafiquant qui a pris sa retraite. Il est le propriétaire-rédacteur-unique employé, à l'exception de l'informaticien qui met les annonces en page et lance la télécopie, qui passe un jour par semaine (le reste du temps, il travaille dans des journaux similaires, mais honnêtes). Ronald a tout du père tranquille. Mais il garde un TY Mygalle dans un tiroir de son bureau, et il n'a oublié aucune des ficelles des interrogatoires. Il est très difficile de l'amener à se contredire...

Locaux: Un immeuble miteux dans RosenStrasse, coincé entre un restaurant turkish et un bordel sordide (dont Ronald est un client assidu). Le journal occupe le rez-de-chaussée et le sous-sol, et Ronald loge au troisième étage. Les autres immeubles sont occupés par des familles d'ouvriers. Les bureaux ne sont pas luxueux, mais il y a deux énormes ordinateurs très impressionnants au sous-sol. Il faut être informaticien pour se rendre compte que ce sont des antiquités poussives...

Orientation: Se limite aux petites annonces, classées par rubriques. La majorité ne sont rien d'autres que d'honnêtes annonces. Mais un journal comme celui-là est un fantastique support pour d'autres choses. A la rubrique "offres d'emplois", on peut trouver des postes "d'hotesses" qui dissimulent des salons de massage, ou des demandes pour des "gardes du corps, dépaysement et bonne solde garantie" qui prouvent la bonne santé du mercenariat. Et puis, il y a une foule d'annonces codées, dissimulant un double sens sous une forme anodine. Les petits truands de toute la ville s'en servent comme moyen de communication, de préférence au téléphone qui peut toujours être surveillé. Il suffit de se mettre d'accord à l'avance sur une ou plusieurs phrases-code. Moyennant une honnête rétribution, Reimann assure un passage prioritaire à ce type d'annonces.

Relations avec la police: Aucune, pour le moment. On garde Ronald à l'œil de temps en temps, par mesure de routine. Les FK connaissent le coup des messages par petites annonces, mais ignorent qu'il a institutionalisé la pratique.

Notes: Une enquête sur sa situation financière montrera que le journal aurait déjà dû couler depuis des mois. Il ne se maintient à flot que grâce à de gros dons en liquide. Toutes les données comptables sont sur l'ordinateur personnel de Reimann. Si on se trompe de mot de passe deux fois de suite, il efface tout...

LE FALKAMPFT SIFFLERA TROIS FOIS...

BRIEFING

Un après-midi comme les autres au Falkhouse. Les PJ sont près de la KoffeeMachin, à attendre qu'elle se décide enfin à leur livrer leur énième tasse de boue de la journée. Le capitaine sort en coup de vent de l'ascenseur. Il a sa tête des mauvais jours. Bien entendu, les PJ sont juste devant lui, ce qui leur vaut d'être désignés d'office comme volontaires pour une mission un peu particulière. "Vous tous, dans mon bureau immédiatement ! Vous boirez votre café là-haut". Une fois les PJ installés, Cartibaldi sort un épais dossier du tiroir de son bureau. Il en extrait une photo.

"Cet homme est George Wenck, un citoyen britannique. C'est un escroc, un voleur, un assassin, et diverses autres petites choses. Jusqu'à la semaine dernière, il résidait dans le secteur. Les sergents Brifa et Loreck étaient censés le surveiller et l'arrêter. Ils l'ont laissé filer. Les chers petits étant très occupés par leurs nouvelles responsabilités à la Direction Centrale de la Circulation - ils collent des PV sur les pare-brise, si vous voulez savoir -, j'ai pensé à vous pour me ramener ce saligaud. Voilà le dossier. J'attends votre rapport très bientôt et même un peu avant si possible."

Boiteau Strasse.

Une rue calme, dans un quartier bourgeois. Le 24 est une petite villa, au milieu d'un jardin bien entretenu. Les PJ n'auront aucun mal à se procurer un mandat de perquisition. Il n'y a rien de bien passionnant à l'intérieur, si ce n'est une quantité de matériel électronique dernier cri et un atelier de bricolage dans le garage. (Jet d'Electronique: on y trouve des composants difficiles à obtenir pour les non-professionnels). D'autre part, la chaîne Hifi et la TV ont toutes les deux bénéficiées de petits ajouts "maison" - la radio capte la fréquence de la police, et la TV reçoit dix-huit chaînes étrangères, dont les ursiennes... A part ça, il manque la moitié des vêtements, les valises, le passeport, etc.

Les PJ devraient penser à retracer ses dépenses récentes. Velda pourra dire aux PJ qu'un "Ludwig Gross" a retenu un billet pour Londres-Heathrow l'avant veille de la fuite de Wenck.

Wenk, George, alias Peter Kürzen, alias Ludwig Gross, alias Max Klein.

Né le 23/10/2029, 40 Cleese Street, London.

Commence probablement sa carrière criminelle en Britannie, mais suite à l'effacement "accidentel" des fichiers K à W des ordinateurs de Scotland Yard, impossible d'en être sûr.

Service militaire dans le génie. Formation d'artificier.

Depuis son retour à la vie civile en 55, mène une vie oisive, sans source de revenus précise. Adresse berlinoise: 24 Boiteau Strasse, secteur XVIII. Soupçonné d'avoir trempé dans

- la série de braquages de fourgons blindés du mois de mai 57 (8 attaques, 20 morts)
- l'attaque des succursales de l'Europa Kredit en août-octobre 59 (5 en tout. Six morts parmi les vigiles et les clients)
- l'évasion de Karl Neumann, le parrain des ballets roses, en janvier 60
- Etc, etc.

Jamais arrêté, faute de preuves. Quand à ses complices présumés, ils ont tendance à mourir avant de pouvoir profiter de leur fortune.

En annexe, le rapport des deux sergents maladroits. Ils appartenaient à la brigade financière et, à force de recoupements et d'épluchage de comptes en banque, ils avaient fini par monter un dossier suffisamment solide pour inculper Wenck de fraude fiscale...

C'était un aller simple. Cartibaldi est content de l'apprendre. Il s'enferme dans son bureau, passe quelques coups de fil... et annonce aux PJ que leurs billets pour Londres les attendent en bas.

LONDRES

Le vol quotidien pour Londres part à 13 heures. Si l'avion n'est pas abattu au dessus de l'Angleterre par des terroristes, il arrive à Heathrow à 15

BERLINER NACHT - LE FALKAMPFT SIFFLERA TROIS FOIS



heures. Un autocar blindé assure le transit des passagers jusqu'à la City, et plus exactement jusqu'au "Savoy", un immense complexe hôtelier super-luxe. Bien sur, il est entièrement souterrain, et protégé par des portes qui feraient envie à Fort Knox.

La ville.

En dehors d'une toute petite enclave prospère autour de la City et du West End, Londres part en morceaux (comme d'ailleurs tout le reste de la Britannia). La plupart des rues menant aux quartiers déshérités sont barrées par des murs, ou bloquées par les soldats. Non qu'il y ait grand-chose à craindre : les citoyens des banlieues sont trop occupés à s'entre-tuer pour penser à lancer une attaque sur le centre-ville (soit dit en passant, le trafic d'armes avec les bandes de banlieue est une des activités les plus rentables de la City, et des firmes parfaitement respectables s'y adonnent avec enthousiasme). Il est vivement déconseillé de sortir dans la rue sans filtres respiratoires. Quand il pleut, une combinaison étanche est chaudement recommandée (la pluie est de toutes sortes de jolies couleurs, avec un taux d'acidité qui l'apparente plus à de l'acide sulfurique qu'à de l'honnête H₂O). Les aristocrates, politiciens, agents de change et autres privilégiés du quartier riche prennent tous ces petits désagréments avec philosophie et sortent le moins possible.

Le personnel du Savoy est formel: aucun George Wenck n'est descendu ici. Idem pour les autres hôtels. A part assister à la relève de la garde devant le palais du Gouverneur (ex-Buckingham), les PJ n'ont guère de raisons de rester.

Scotland Yard

Ils sont reçus par le sergent Barrington, un flic aimable mais surmené. Il fera de son mieux pour faciliter leurs recherches, tant qu'ils restent dans sa juridiction. Celle-ci est hélas limitée à la City et à l'aéroport, ainsi qu'aux trois comtés limitrophes avec qui les autorités sont parvenues à un accord pour la livraison régulière de nourriture. Une petite conversation avec "Watson" (le petit frère anglais de Velda) permettra d'établir les points suivants:

- Wenck est arrivé à la date prévue.
- Il n'est pas monté dans l'autocar et n'a pas loué de voiture.
- Un vol de voiture a été signalé aux autorités de l'aéroport, le soir du même jour. Il s'agit d'une Aston Martin 2042 de couleur noire, immatriculée JSPE 35789.

L'East End

Tout ce que Barrington peut leur dire, c'est que Cleese Street se trouve dans Whitechapel, de l'autre côté du mur. Quand à savoir si les Wenck y vivent toujours... il faudra y aller voir.

Il ne reste plus aux PJ qu'à réquisitionner un van de la police (tant qu'à faire, ils ont intérêt à le prendre banalisé, sinon ils se transforment en cible).

L'East End est infiniment pire que tout ce que les PJ ont connu à Berlin. Le secteur XVIII ressemble au Bronx, et Londres au Liban... Donnez-vous en à coeur joie dans les descriptions. Des carcasses d'immeubles éventrées à perte de vue, des piles de décombres qui obligent à des slaloms hasardeux, des trous dans la chaussée, des épaves de voitures rouillées...

De loin en loin, quelques silhouettes humaines, voutées et paraissant porter toute la misère du monde. Les PJ feraient mieux de ne pas trop s'y fier. Même la plus pitoyable des petites vieilles garde au moins un TY Mygalle sur elle. Dans l'état où les pluies acides et l'ingestion régulière des divers résidus qu'elle laisse derrière elle ont laissé la plupart des cerveaux, n'importe qui peut avoir des bouffées de violence irrationnelle...

LE FALKAMPFT SIFFLERA TROIS FOIS - BERLINER NACHT

Au milieu de toute cette désolation, les PJ peuvent repérer des oasis de calme, sous forme de rues barrées et ornées d'écritaux du style "Etranger, tu pénètres dans le territoire des Démons Chromés à tes risques et périls". Généralement, une ou deux têtes humaines précisent le sens de l'avertissement, pour les illettrés. Si vos PJ sont du genre à ne pas pouvoir survivre s'ils n'ont pas leur dose de baston tous les quarts d'heure, vous pouvez mettre en scène une embuscade. Il faut d'abord forcer les PJ à s'arrêter. Deux tas de décombres formant chicane feront l'affaire (ou alors une petite fille en haillons pleurant sur le bord de la route, ou l'explosion d'une mine qui détruit leur véhicule si vous êtes d'humeur vraiment cruelle). Ensuite, une vingtaine d'excités armés de pétoires rudimentaires se jettent sur le van. En cas de capture, les PJ seront délestés de tout leur matériel et réduits en esclavage. Après quelques jours très désagréables, laissez-les s'évader et revenir à la civilisation.

40 Cleese Street.

Un immeuble en brique encore debout, comme d'ailleurs une bonne partie de la rue. Portes et fenêtres ont été remplacés par des panneaux d'acier. Il y a même un interphone qui marche à l'entrée du 40 (les centrales électrique qui alimentent Londres tournent toujours, et alimentent aussi les quartiers pauvres, épisodiquement). Il faudra un bon moment aux PJ pour faire comprendre ce qu'ils veulent, surtout si aucun d'eux ne parle anglais.

La porte finit par s'ouvrir. Le hall est vide. Les murs ont été renforcés. Près du plafond, deux meurtrières, avec des locataires armés en embuscade derrière. Les PJ sont poliment priés de déposer les armes. On est allé chercher les Wenck. Quand les PJ se seront exécutés, les locataires leur ouvriront la porte intérieure et "les Wenck, c'est la deuxième à gauche".

La famille Wenck

Curieusement, les PJ sont bien accueillis tant qu'ils n'expliquent pas qu'ils sont des policiers. Se faire passer pour des amis de George serait l'une des approches les plus intelligentes. La famille se compose d'une grand-mère sénile, d'un père hargneux, d'une mère épuisée et de quatre enfants (Marthe 16 ans, Charles 12 ans, Peter 9 ans et Louise 6 ans) plus déplaisants les uns que les autres. Le niveau intellectuel moyen se situe à 1000 mètres sous le niveau de la mer. C'est le genre de famille qui croit à tout ce que raconte leur député et qui estime que Benny Hill est le plus

grand comique du XX^e siècle. Même s'ils ne coopèrent pas et tentent de cacher la vérité aux PJ, il ne sera pas bien difficile de leur faire dire que "Georgie" est passé par ici. Ils croient que c'est un riche homme d'affaires, et d'après ce qu'ils savent, il est parti rendre visite à sa soeur Gracie, "qui vit dans le Nord" (Gracie est un sujet sensible. Elle a "mal tourné" et le père a interdit qu'on prononce son nom à la maison). D'après la mère, elle vivrait à Clemenstown, une petite ville située dans la région de Liverpool.

CLEMENSTOWN

Après un voyage à peu près sans histoire dans une contrée verdoyante (là où les pluies acides ne tombent pas) et presque complètement dépeuplée, les PJ arrivent à Clemenstown. C'est un village comme il en existe beaucoup à travers l'Angleterre... En un siècle, ces ravissants hameaux préposés à la culture des roses et aux championnats de fléchettes se sont transformés en de monstrueux hybrides de villages du Far West et de communautés de survivants post-mad maxiens...

Lieux et personnalités

- Le poste de police. Une antenne Falkrieg située dans un petit immeuble branlant. L'effectif se monte à quatre personnes: un sergent et trois "constables". Ils n'ont plus que leurs armes de service: des inconnus se sont introduits dans le commissariat le mois dernier et leur ont dérobé tout leur matériel lourd, ainsi que leurs 4x4 de patrouille. Au passage, ils les ont enfermés dans les cellules, tous les quatre. Les habitants les ont délivrés trois jours plus tard, avec des mines fausement apitoyées. Bref, le Sergent Schmitt et les Koss Jones, Herz, Loudel et Brodsky ont décidé qu'ils allaient attendre la relève sans faire de vagues... Ils l'ont fait savoir dans le village et depuis, on les accepte mieux. Le propriétaire du pub a même été jusqu'à leur payer une tournée ("Et cette fois, ils n'avaient pas mis d'huile de ricin dedans", précise fièrement le sergent). Ils soupçonnent fortement les membres de la Milice d'être les instigateurs du vol, mais se sont jurés de ne plus bouger. Si les PJ essayent de les secouer, ils les trouveront totalement non-coopératifs.

Citation typique: "Ben ouais, vous pouvez faire un rapport. Et alors? Pire qu'ici, y a pas."

- "Aux joyeux joueurs de cricket", le pub local. On y trouve tous les accessoires standards: bière, jeu de fléchettes, portrait d'Elisabeth II, juke-box poussif. En prime, deux blondes très décolletées qui tentent de se faire payer à boire. A toute heure du jour, le pub est plein d'indigènes renfrognés.

BERLINER NACHT - LE FALKAMPFT SIFFLERA TROIS FOIS

Dans le meilleur des cas, ils sont taciturnes, encore que curieux. Ils sont tout prêts à chahuter les étrangers, surtout les Allemands. Citation typique: "On n'a pas battu Hitler pour se soumettre à ses petits-enfants. Retournez d'où vous venez et restez-y cette fois".

-Mavis, l'Entraîneuse au Grand Coeur. Une jeune et jolie fille de la campagne. Elle prendra la défense des PJ si on les malmène, et peut leur fournir quelques renseignements. Gracie a effectivement reçu la visite d'un bel étranger brun, qui est resté quelque jours dans la chambre du grenier. Il est reparti la semaine dernière.

-Gracie la Garce. Une dure à cuire, qui aime beaucoup son petit frère et qui n'est pas près de le vendre à des flics... surtout à la veille du Gros Coup. Elle dort rarement seule, et le bar est toujours plein d'admirateurs tout prêts à casser la figure à qui lui "manquerait de respect". Elle prendra le large dès que possible si les PJ lui paraissent vraiment dangereux.

-Vernon, le joueur professionnel. Il fait partie du paysage à Clemenstown. Il a l'autorisation tacite de plumer les étrangers... La visite des PJ lui fait plaisir. Il a gagné les six prochains mois de solde des Falkriek, et a encore envie d'arrondir son magot. C'est une source de renseignements utiles, mais ça risque de coûter très cher aux PJ.

-Louis, le propriétaire/barman. Un gros type flegmatique, qui passe l'essentiel de son temps à essuyer les verres. Il garde un pistolet à gaz sous son comptoir, au cas où une bagarre dégènerait...

-Les clients. Des fermiers, pour l'essentiel. Ils travaillent dans les champs avoisinants, toujours sous la menace des hors-la-loi et des Pillards. Ils ont pris l'habitude de garder un revolver à côté

d'eux... en une génération, ils se sont beaucoup endurcis.

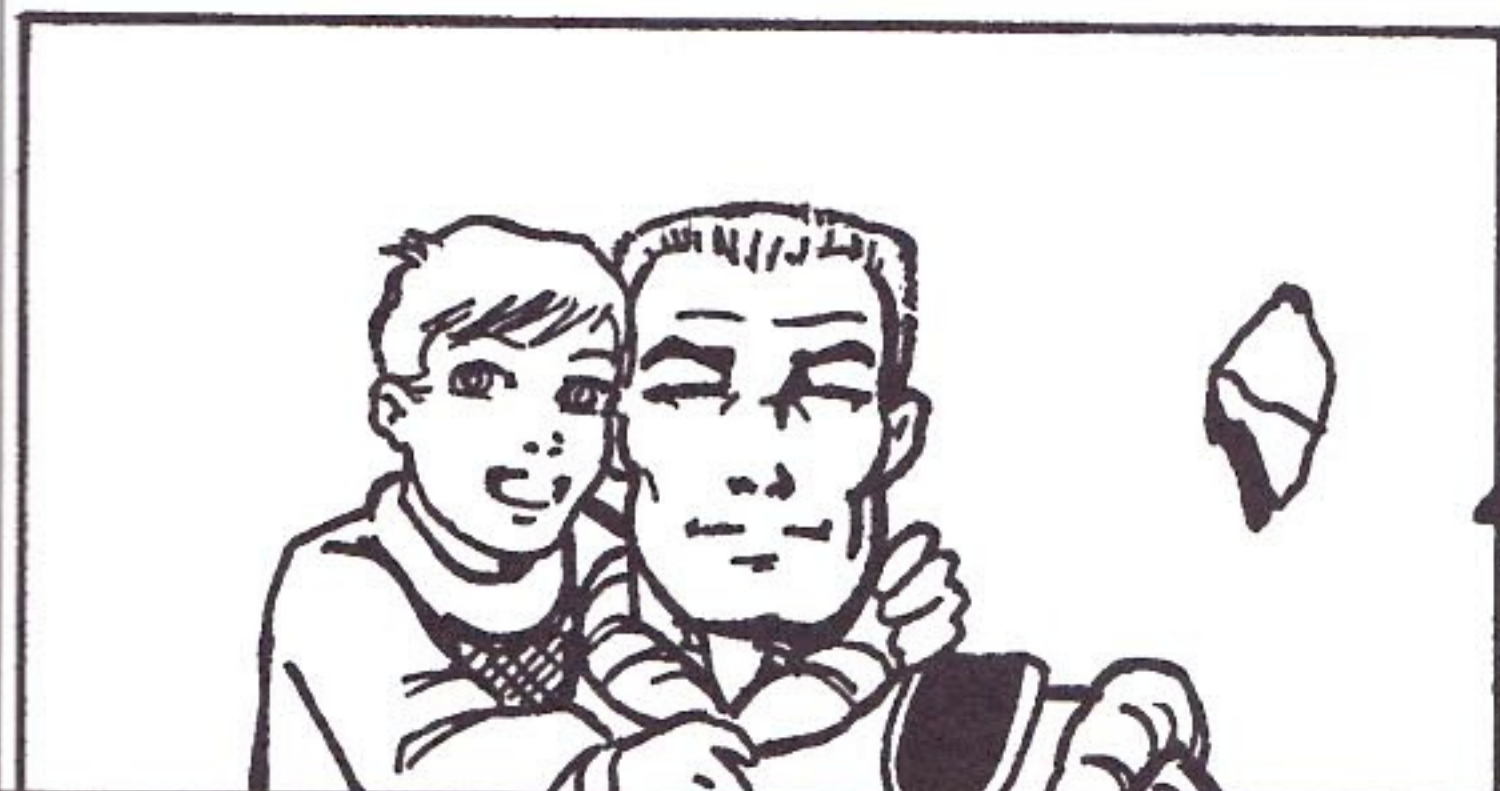
- La très belle église gothique est vide. "Le Père a dit qu'il allait parler aux Pillards et les convaincre de nous laisser tranquille. Il est parti un matin, on l'a plus jamais revu".

- Sir John, le juge. Cet ancien diplômé d'Oxford représente la seule loi à l'ouest du Pecos... pardon, de la Tamise. Il se considère comme le "dernier des civilisés" et passe de longues heures à se demander ce qui a bien pu mal tourner dans la fin du XXème siècle... Il baigne en permanence dans un léger brouillard alcoolisé, ce qui ne l'empêche pas d'avoir beaucoup d'influence sur les indigènes. Ils viennent porter leurs différents devant lui et respectent généralement ses avis. Il exerce une influence modératrice sur les plus excités (ou plus exactement, il essaye). Il pourrait faire un allié utile pour les PJ.

- La Milice. Ils ne sont pas bien difficiles à repérer: leur distraction favorite est de remonter la grand-rue en faisant rugir leurs moteurs. Ils possèdent une demi-douzaine de grosses voitures "gonflées". Ils sont une dizaine. Ce sont de jeunes ploucs arrogants, sans expérience et qui s'imaginent que tous les flics de la ville seront aussi faciles à mettre au pas que les Falkriek. Ils risquent d'avoir des surprises... Une fois calmés, ils pourraient être utiles... comme chair à canon. Leur valeur au combat est quasi-nulle. A noter: ils seront les premiers à suggérer une expédition punitive au camp des Pillards.

- Les autres habitants. N'hésitez pas à piocher dans les stéréotypes des westerns : médecin alcoolique, campagnards obtus et violents, Falkriek renégat-chasseur de primes, Mexicain endormi sur la voie ferrée... non, réflexion faite, laissez tomber le Mexicain.

FALKAMPFT



LE FALKAMPFT SIFFLERA TROIS FOIS - BERLINER NACHT

IL SERAIT PEUT-ETRE TEMPS DE VOUS DIRE LA VERITE...

Wenck n'a pas fui les Falkampft. Il ne savait même pas qu'ils étaient sur sa piste. Il est venu dans ce coin perdu pour préparer un coup énorme, le Gros Coup dont rêvent tous les truands, celui qui leur permettra de prendre une retraite dorée à l'abri des balles perdues. Gracie, sa soeur, reçoit les confidences de pas mal d'hommes de la région, dont le chef de gare. Ce dernier lui a expliqué voici quelques semaines que Clemenstown allait bientôt voir passer un convoi tout à fait exceptionnel: un train chargé de lingots d'or !

Le gouvernement britannique, désespérant de maintenir l'ordre dans les rares enclaves qui lui restent, a décidé de rapatrier sur Londres toutes les valeurs qui restaient dans le nord du pays. Comme de juste, elle voyageront discrètement, sur une route parallèle au train "officiel" lourdement blindé et protégé. Wenck a réussi à repérer le bon train, et il est venu proposer une alliance aux hors-la-loi : ils fournissent le muscle, lui le cerveau. Ensemble ils attaquent le train... Bien entendu, ils ont accepté. Il faudra un coupable aux autorités. Wenck a déjà décidé que les Pillards tiendraient ce rôle. Il s'agit d'une communauté agricole néo-baba cool moyennement inoffensive, qui a réussi à se faire haïr des fermiers des environs. Les hors-la-loi sèmeront toute une série d'indices les incriminant...

L'ENQUETE

Gracie

A moins d'user de méthodes violentes, il n'y a rien à tirer d'elle. Notez au passage que la brutaliser est un excellent moyen de se faire lyncher. Si par un impensable miracle, les PJ arrivent à "converser" avec elle, elle leur en révélera le moins possible, ou leur racontera n'importe quoi. Par exemple, qu'elle "suppose" que son frère prépare un coup à Liverpool, et "croit" qu'il est parti là-bas après avoir quitté Clemenstown. Elle ajoutera tous les détails qu'elle pourra (nom des complices, nature du coup etc.) jusqu'à ce qu'elle croie que les PJ ont marché. Si les PJ arrivent à la garder au frais pendant quelques jours, il est possible que les hors-la-loi montent une expédition pour la sauver. Il y aura Joe, dix hommes et quatre voitures. L'attaque de la prison sera très spectaculaire, avec fusillades, explosions, etc. Si ça ne marche pas, Wenck lancera un raid sur une ferme isolée, capturera la famille qui y vit et tentera de négocier un échange d'otages.

La chambre du grenier, où Wenck a vécu pendant son séjour à Clemenstown, ne révélera rien (à part la confirmation que Wenck est bien passé ici: ses empreintes digitales sont sur tous les objets).

Rumeurs et bruits qui courent

Une fois que les PJ auront fait ami-ami avec les gens du village (ce qui risque de demander quelques bagarres à coups de poings et une ou deux tournées générales), ils pourront commencer à poser des questions.

- Wenck a bien rendu visite à sa soeur: tous les habitués du pub reconnaissent sa photo. Ils le décrivent comme un gars peu causant, qui passait l'essentiel de son temps dans sa chambre ou dans la campagne. "Y disait qu'y voulait faire des promenades. C'est ben une idée de citadin, ça. Faut être fou pour sortir de la ville, avec tous ces bandits". Tout le monde pense qu'il est reparti d'où il est venu, "et bon débarras".

- Les habitants de Clemenstown vivent à la frontière de la civilisation. Ils ont peur de deux choses : les bandits (ou hors-la-loi ou outlaws) et les Pillards. Les premiers semblent être des fermiers qui attaquent les riches pour arrondir leurs fins de mois. Les habitués du pub racontent de nombreuses histoires de banques dynamitées, d'autocars arrêtés et pillés, etc. Ils sont violents, n'hésitent pas à tuer, mais ne sont pas trop craints. "C'est comme avec les loups, mon gars. Si tu connais leurs habitudes, t'as pas à avoir peur. Y t'voleront, mais y t'tueront pas". La bande semble dirigée par un nommé Joe. Personne ne sait où ils se cachent au juste.

Quant aux Pillards, ils sont unanimement considérés comme des bêtes fauves, tout juste bons à tuer et à être tués. On les voit beaucoup moins, mais on met sur leur compte tous les meurtres inexplicables, les disparitions de voyageurs, etc. Les descriptions s'accordent sur un point: ce sont d'excellents cavaliers. Pour le reste, beaucoup soutiennent que "c'est même pas des blancs" "qu'y s'mangent entre eux" etc etc. Ils semblent être spontanément apparus dans la région au moment du Grand Effondrement, il y a cinquante ans. Ils vivent dans les collines au nord. "Pouvez pas vous tromper. C'est toujours tout droit. Quand vous s'rez tués, c'est qu'vous s'rez arrivés".

Attaque à l'aube

Frank Chapman, un des habitués du pub, est un espion des hors-la-loi. Voyant que les PJ sont des durs à cuire et qu'ils se renseignent sur son patron, il décide de les neutraliser lui-même. Sa

BERLINER NACHT - LE FALKAMPFT SIFFLERA TROIS FOIS

stratégie consiste à se glisser dans leur chambre la nuit, et à tenter de les égorger un à un. Laissez le PJ visé faire un jet de Réflexes x 5 pour s'éveiller à temps. Il est surpris au saut du lit, sans armes... Il s'ensuivra un combat à mains nues au cours duquel le mobilier de la pièce devrait être complètement démoli. Chapman tentera de fuir par le balcon. Capturé, il avouera volontiers qu'il travaille pour Joe. Le repaire des hors-la-loi se trouve au manoir de Guthrie, à une dizaine de kilomètres au sud-est. Il ne sait pas si Wenck s'y trouve.

Un crime des Pillards !

Juste après la bagarre avec Chapman, les PJ pourront entendre un grand bruit en bas. Un tracteur couvert de poussière s'arrête devant le pub, et klaxonne jusqu'à ce que la moitié de la ville soit réveillée. Les PJ pourront assister à la réunion d'urgence dans le bar. Le conducteur du tracteur, un nommé Marck, raconte qu'il a trouvé la ferme des Idle brûlée et les Idle massacrés. Les nombreuses traces de sabots, le type de munitions utilisées et la disparition du bétail, tout accuse les Pillards. Les Idle étaient très aimés en ville, et les hommes présents décident à l'unanimité d'une expédition punitive. Elle sera dirigée par la Milice. La pluie rend le pistage impossible. Par conséquent, tous les hommes valides vont s'égailler dans les collines, armés jusqu'aux dents, pour retrouver les Pillards responsables ou leur camp. Les PJ sont poliment mais fermement priés de ne pas se mêler de ça : "C'est nos affaires, les gars". Les jours suivants, les battues finiront à mener à un groupe de chasseurs Pillards. Ils seront abattus et leurs cadavres amenés en ville... Dans les vingt-quatre heures, Clemenstown sera assiégé par deux cent Pillards en furie, résolus à mener leur propre expédition punitive à terme.

Les Pillards

Aux temps lointains de la fin du XX^e siècle, une petite communauté de baba-cools s'est installée dans la région. Ils étaient là pour faire pousser des légumes biologiques, élever des chèvres, manifester contre les américains et le nucléaire et attendre la fin de la civilisation décadente et matérialiste qui leur fournissait chauffage, électricité et sécurité sociale. A la surprise générale, c'est eux qui avaient raison.

Les catastrophes du début du XXI^e siècle ne les ont pas trop perturbés : ils étaient à peu près auto-suffisants. Leurs petits-enfants ont développé leur propre style de vie. Ce sont essentiellement des gens paisibles, uniquement préoccupés par l'élevage et la culture.



Mais évidemment, le concept de propriété collective s'est étendu aux étrangers, sous la forme de "ce qui est à eux est à nous". Ils sont loin d'être aussi terribles ou aussi nuisibles que les villageois se l'imaginent, et se contentent de saccager une ou deux fermes de temps en temps, quand le manque de vivres se fait sentir. De même, ils tuent rarement : ils ont trop besoin de main d'oeuvre à bon marché pour risquer d'abimer des esclaves potentiels. L'essence ne courant pas les rues, ils se sont reconvertis dans l'équitation. Une centaine de cavaliers Pillards en train de charger est un spectacle impressionnant...

Les groupes que les PJ risquent de rencontrer, que ce soit dans les collines ou lors du siège de la ville, sont dirigés par le Gourou. La charge est héréditaire, et est présentement occupée par Ranesh IV, 17 ans. Il est intelligent, charismatique et a été capable d'unifier les divers groupuscules de Pillards éparpillés un peu partout dans la région. Il est maintenant à la tête de plusieurs centaines de personnes, et bien résolu à éviter tout contact (ou à tirer vengeance, selon le cas) des "encroûtés" (un mot de leur dialecte pour désigner les gens de la ville).

Les Pillards paraissent heureux, bien nourris et en bonne santé. Ils sont plus primitifs que les villageois, tant au niveau de l'armement que des vêtements (pétoires antédiluviennes, peaux de bêtes et tissage "maison" - les plus riches et les plus influents portent encore les vêtements des

LE FALKAMPFT SIFFLERA TROIS FOIS - BERLINER NACHT

Ancêtres: une collection de pantalons pattes d'éléphant et de chemises à fleurs). Si les PJ se présentent avec un minimum d'intelligence et de diplomatie (on parie ?), ils ne seront pas mal traités. En fait, ils seront considérés comme des hôtes honorés, à qui on offrira le riz macrobiotique de l'amitié. Via un interprète, les PJ pourront discuter avec Ranesh. Il nie avec énergie toutes les accusations de meurtre, pillage et autres. Bien entendu, personne ne le croit, sauf peut-être des PJ intelligents qui pourront remarquer que le calibre des armes des Pillards ne correspond pas à celui des fusils utilisés par les assaillants de la ferme Idle... Parvenir à un accord avec Ranesh risque de prendre plusieurs jours. Pendant ce temps, Wenck préparera l'attaque du train.

Le train

Qui sait ? Peut-être les PJ se renseigneront-ils auprès des autorités britanniques sur les événements importants de la région. Après le délai d'obstruction bureaucratique de rigueur, ils entendront parler de l'important transport d'or, qui doit passer dans la région le surlendemain. L'itinéraire est censé être top-secret, mais il suffit d'une bonne carte et d'une connaissance minimale de la région pour repérer la ligne Liverpool-Manchester, qui passe à vingt kilomètres de Clemenstown, et qui est encore en à peu près bon état. Les chefs de gare des quelques villages qui subsistent sur le trajet sont au courant, et des fuites ont eu lieu.

Le repaire des hors-la-loi

Le "manoir" de Guthrie est en réalité un château du XIV^e siècle. Il est presque totalement en ruines. Les remparts et la plupart des tours d'enceinte sont réduites à l'état de moellons informes, mais le donjon a relativement bien résisté au temps. Il se compose de :

- Sous-sol: cachots et salle de torture (il reste quelques instruments rouillés et inutilisables)
- Rez-de-Chaussée : salle commune
- Premier : les dortoirs et la salle d'armes
- Second : les quartiers de Wenck, de Joe et de ses lieutenants, la salle du trésor (qui ne contient pas grand'chose. La région n'est pas riche).
- Toit : On y trouve en permanence trois guetteurs avec des jumelles. Pour la nuit, ils disposent d'un intensificateur de lumière (qui faisait partie de l'équipement de l'antenne Falkrieg. Comment est-il arrivé ici ? Mystère). Une approche discrète est possible, mais difficile (malus de 30% aux jets de Se Dissimuler et Marcher en Silence).

Le seul autre bâtiment important à l'intérieur de l'enceinte est l'écurie, reconvertie en garage. Il abrite une trentaine de grosses motos, deux camions "de combat", des réserves d'essences suffisantes pour tout cela. Dans la cour sont garés deux semi-remorques parfaitement anodins. Bien entendu, tout cela est gardé en permanence par trois hors-la-loi armés de TY Mygalle (mais "sabotage" et "explosion" sont les deux mamelles du PJ ingénieux. Attendez-vous au pire)

Une fois à l'intérieur, et en supposant qu'ils ne se fassent pas prendre, les PJ pourront visiter. Il y a près de 50 personnes. Tout le monde est sur le pied de guerre. Si les PJ arrivent à pénétrer dans la grande salle sans se faire repérer (il est possible de se dissimuler dans la cheminée par exemple), ils pourront entendre le dernier briefing de Wenck. Il assigne à tout le monde les postes de combats pour l'opération du lendemain. Pas besoin d'être génial pour comprendre qu'ils veulent attaquer un train... Laissez les PJ faire à leur idée, mais le déroulement le plus agréablement dramatique serait le suivant :

- ils comprennent le plan
- se font capturer
- sont jetés en cellule
- s'évadent juste après le départ des bandits
- arrivent à la voie ferrée juste au moment de l'attaque et la font échouer.

En dehors des hors-la-loi de base, qui sont des brutes violentes et stupides, le manoir abrite deux personnalités intéressantes:

- Wenck. Comme son dossier le laisse présager, c'est un cerveau criminel de grande classe. Aimable et poli même avec les prisonniers, il n'a aucun respect pour la vie humaine (la sienne exceptée, bien entendu). Il gardera les PJ en otage ou les fera exécuter après l'opération, selon son humeur.
- Joe. Chef réel de la bande, il ressemble à Lee Van Cleef : un nez en bec d'aigle, de petits yeux rusés au milieu d'un visage en lame de couteau. C'est un ancien Pillard qui a mal tourné, et il est en grande partie responsable de leur "légende noire", laissant des indices les incriminant pour couvrir ses propres déprédations. Il a beaucoup de mal à supporter Wenck, mais se contient pour le moment. Une fois l'or dans les camions, ce sera une autre histoire...

Des PJ très malins ou très suicidaires pourraient demander une audience à Joe et essayer de le pousser à liquider Wenck dès maintenant. Qui sait, s'ils sont vraiment persuasifs, ils arriveront peut-être à leurs fins ?

BERLINER NACHT - LE FALKAMPFT SIFFLERA TROIS FOIS

L'ATTAQUE DU TRAIN

A vous de la mettre en scène dans la grande tradition "Mad Max". Il y aura beaucoup d'explosions, de fumée, de sang... Si tout se passe conformément au plan de Wenck, la voie sautera juste avant le passage du train, et juste derrière lui. Une fois qu'il sera immobilisé, les motards sortiront des bois, des deux côté du train.

La première vague d'assaut sera immédiatement suivie par les camions blindés. Les motards s'introduiront dans les wagons et liquideront les gardes. De l'un des camions, Joe tirera au bazooka (FA 40, 55 contre le blindage) sur le wagon central. Une fois celui-ci éventré, il ne restera plus aux camions banalisés qu'à se ranger contre la voie.

Le transfert prendra un quart d'heure. Après quoi, les bandits se dispersent.

Ils doivent se retrouver le lendemain près de Glasgow. Juste après leur départ, deux hélicoptères de l'armée arrivent sur les lieux : le conducteur du train les a prévenus par radio avant d'être abattu. Si les PJ n'ont rien fait jusque là, ils pourront toujours diriger la chasse...

CONCLUSION

S'ils ramènent Wenck mort ou vif, ils seront chaudement félicités par le capitaine, les autorités britanniques, les habitants de Clemenstown et ainsi de suite. Sinon, ils auront de la chance si Cartibaldi ne les fait pas affecter à la voirie...

PNJs

Wenck

F	C	R	H	Co	A	T
10	12	13	14	15	15	12
Physique						110
Analyse de la situation						75%
Commando						30%
Connaissance de la rue						50%
Corruption						60%
Dégustation						75%
Electronique						80%
Anglais						100%
Leader						60%
Mécanique						55%
Ordinateurs						75%
Psychologie						55%
Système D						60%
Armes à feu						55%

Villageois

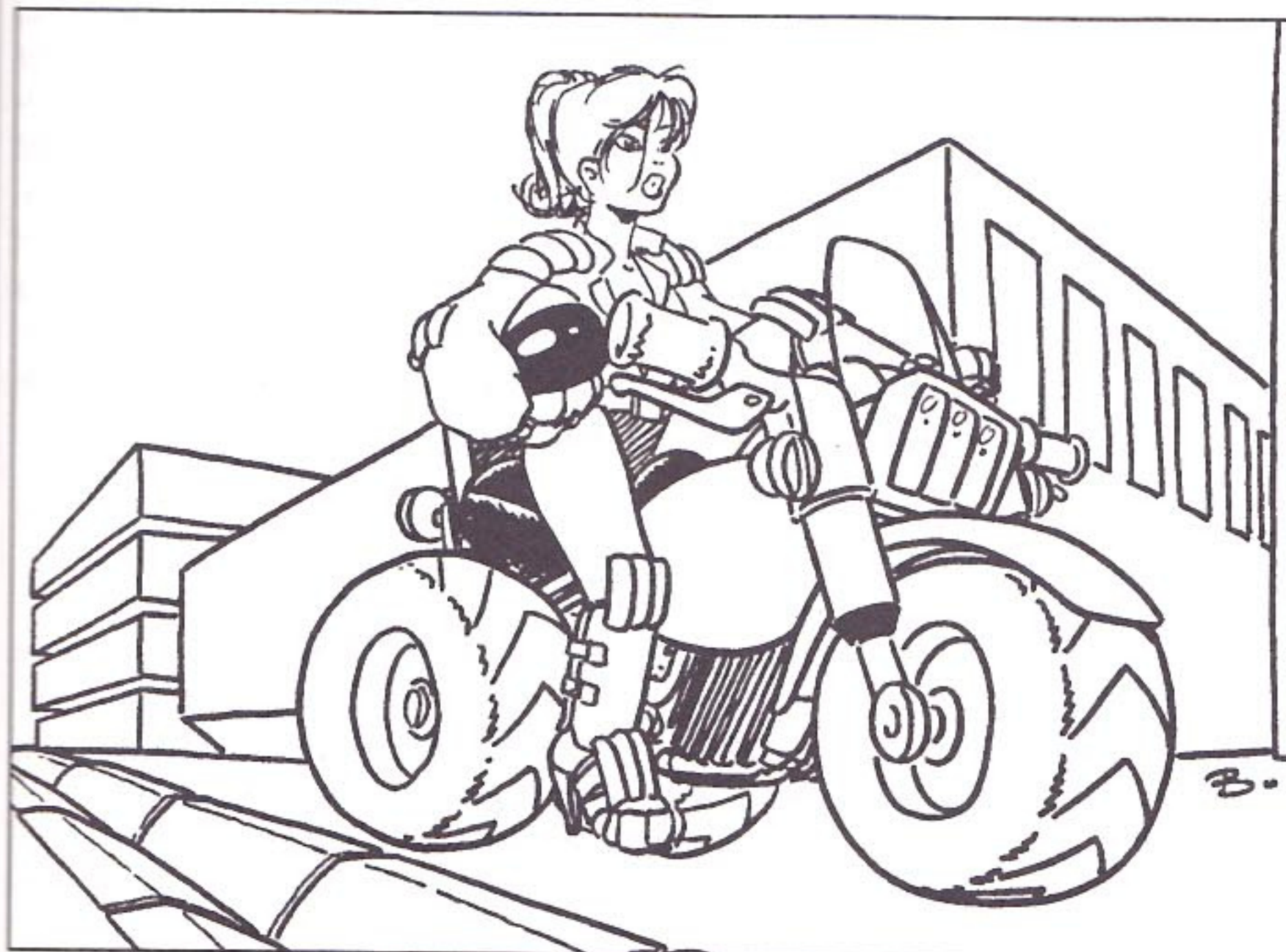
F	C	R	H	Co	A	T
12	14	12	14	9	9	10
Physique						130
Mécanique						50%
Pister						30%
Survie						40%
Conduite						40%
Fléchettes						75%
Boire de la bière						60%
Combat à mains nues						60%
Armes à feu						de 30% à 70%

Hors-la-loi

F	C	R	H	Co	A	T
12	14	12	14	9	9	10
Physique						130
Mécanique						50%
Pister						30%
Survie						40%
Conduite						40%
Fléchettes						75%
Boire de la bière						60%
Combat à mains nues						60%
Armes à feu						60%
Armes blanches						60%
Missiles						60%
Artillerie						(Joe) 70%

Pillard type

F	C	R	H	Co	A	T
12	14	12	14	9	9	10
Physique						130
Mécanique						50%
Pister						30%
Survie						80%
Conduite						40%
Fléchettes						75%
Boire de la bière						60%
Combat à mains nues						60%
Armes à feu						de 30% à 70%
Monter à cheval						80%
Système D						80%



DAS RAD (la roue)

12 PrinzEugenStrasse, Berlin XVIII
(entre les quartiers Dansih et Swedish)

Tous les criminels du secteur connaissent: c'est l'une des principales prisons berlinoises. Elle abrite actuellement 3500 personnes environ (pour 2000 places), plus 400 gardiens.

De l'extérieur, on ne voit qu'un mur d'enceinte gris, hérissé de barbelés électrifiés et de miradors, au milieu d'un immense terrain vague couvert de débris. Une fois l'identité du visiteur vérifiée et revérifiée, on le laisse entrer, en le priant de "ne pas descendre de voiture et de rouler vitres fermées". En effet, il y a un second mur d'enceinte. Et entre les deux, un no man's land où patrouillent des chiens policiers. Enfin, ex-policiers... Après plusieurs mois de liberté sans grand-chose à se mettre sous les crocs, ils n'ont plus qu'une idée en tête: tuer. Tous les mois environ, un détenu tente de fuir par là et finit à l'hôpital... s'il a de la chance.

Une fois franchie la seconde enceinte, on découvre la prison proprement dite. C'est une énorme masse de briques rouges et de pierre grise, entourée d'un certain nombre d'espaces verts, terrains de football, etc.

Le bâtiment principal comporte huit ailes, partant d'un moyeu central, une tour de six étages. Chaque aile correspond à une durée de condamnation donnée, et tous les détenus ont un numéro dont le premier chiffre est celui de leur aile.

1: Les cachots, les délinquants sexuels, les condamnés à mort et autres traîtres. On les isole, essentiellement pour éviter que les autres détenus ne leur fassent un mauvais parti.

2 et 3: Moins d'un an ou détention "préventive" (avant jugement).

4: 2 à 5 ans

5: 6 à 10 ans

6: 10 à 20 ans

7 et 8: plus de vingt ans, jusqu'à perpétuité (ce n'est pas un vain mot: il y a des peines incompressibles de 40 ans et plus. Il existe une commission de mise en liberté anticipée, mais elle ne se manifeste pas souvent).

Chaque aile comporte :

- une salle d'accueil. On y remet son uniforme au détenu. Ses affaires "civiles" y sont conservées jusqu'à sa libération.

- un ou des parloirs.

- des ateliers. Das Rad est un des principaux fournisseurs de "souvenirs de Berlin". Il en sort un flot ininterrompu de portes de Bardebourg-baromètre, de Kohl Tower en plastique doré, etc.

- une cuisine et une cafétéria.

- des douches

- et bien sûr une centaine de cellules réparties sur deux étages.

Chaque aile peut être isolée du reste du complexe par des portes blindées.

La tour centrale abrite

- le "PC sécurité", plutôt mieux protégé que celui d'une centrale nucléaire.

- des salles de repos pour les gardiens.

- les appartements du directeur. On y trouve la plus grosse porte blindée du secteur, et quatre ou cinq gardes armés.

L'administration prend bien soin de ne nommer que des célibataires à ce poste...

C'est également ici que se trouve le cerveau de la prison, un ordinateur à commande vocale qui prend en charge la plupart des aspects mesquins de la vie courante (intendance, etc). HAL II, que les détenus et la plupart des gardiens préfèrent appeler "foutue saloperie", est toujours odieusement poli, calme et raisonnable. Il a accès en permanence à toutes les caméras qui parsèment la prison, et il sait exactement à qui il doit obéir et ne pas obéir... du moins jusqu'au jour où un détenu arrivera à bricoler un modulateur de fréquence vocale calqué sur la voix du directeur.

Près des murs d'enceinte se trouvent plusieurs bâtiments "annexes".

- La chapelle. Elle sert à tour de rôle aux rites catholiques, protestants et orthodoxes. On envisage depuis une dizaine d'années de construire une mosquée... Ce ne serait pas du luxe, 35% des détenus environ sont musulmans.

- L'hôpital. Situé aussi loin que possible de la sor-

BERLINER NACHT - DAS RAD

- L'hôpital. Situé aussi loin que possible de la sortie, ce petit bâtiment blanc d'un étage contient une cinquantaine de lits, une petite antenne chirurgicale et une annexe psychiatrique équipée de ce qui se fait de mieux en matière de douches froides et de camisoles de force, y compris "chimiques".

- Le gymnase. Bien équipé. Les détenus qui se conduisent bien peuvent y passer une partie de leur temps libre.

- Les serres. Cinq ans plus tôt, Berlin a connu de sérieuses difficultés d'approvisionnement. La prison a été privée de nourriture pendant dix jours. L'émeute a fait une trentaine de morts, dont le directeur. Son successeur a obtenu de l'administration des crédits pour la construction de serres hydroponiques, qui devraient fournir des légumes frais en cas de nouvelles difficultés. Hélas, elles ont été calculées pour les besoins de 2000 personnes, pas de 4000...

VIE QUOTIDIENNE

Les autorités se gargarisent régulièrement de belles phrases sur "la réhabilitation par le travail" ou "l'impact psycho-sociologique de la situation carcérale sur l'inconscient du détenu". Tous concluent en chœur que la prison est une excellente chose et que c'est le meilleur moyen de réinsérer un criminel dans la société. Ce ne sont que des phrases... En pratique, les gardiens sont persuadés d'avoir affaire à une bande de bêtes fauves, et ils se comportent en conséquence. Les détenus sont censés apprendre un métier utile, mais on leur fait fabriquer des plaques d'immatriculation, rien de plus. Ce n'est pas grave. De toute façon, aucun employeur ne voudrait d'un ex-taulard... Parmi les idées reçues propagées par les autorités, le fait que les délinquants emprisonnés sont les moins violents de tous. En effet, un criminel condamné à n'importe quoi sauf la peine de mort se voit offrir le choix entre la prison ou un certain temps dans le No Man's Land. Le brillant esprit qui a eu cette idée pensait qu'elle allait vider les prisons de tous les "durs". En fait, à part quelques désespérés pressés de quitter ce monde de façon spectaculaire, tout le monde - surtout les durs - choisit la prison.

Routine et discipline sont les deux moyens les plus économiques d'empêcher les détenus de penser. Donc, les journées suivent un horaire immuable.

Le travail est d'abord un moyen de garder les détenus occupés. Les gens chanceux et compétents peuvent échapper au travail d'atelier. Les "travaux d'intérêt général" occupent pas mal de monde.

EMPLOI DU TEMPS

7 heures: lever, annoncé par une sonnerie stridente.

Jusqu'à 7 h 30: Toilette.

7 h 30 - 8 h: inspection des cellules, pendant que les détenus prennent leur petit déjeuner.

8 h - midi: travail.

Midi - 13 h 30: déjeuner à la cantine de l'aile, puis repos.

13 heures - 17 h 30 : travail

17 h 30 - 19 h 00, temps libre

19 - 20 h: Dîner

20 - 22 h: Temps libre, TV, détente

22 h 30: Extinction des feux pour la nuit.

Pas de travail le dimanche. A la place, un service religieux (obligatoire !) le matin et repos l'après-midi.

Selon les compétences de chacun, il peut s'agir de postes d'infirmier, de bibliothécaire, de secrétaire... La surveillance est aussi stricte, mais le travail est moins abrutissant - à l'exception de la corvée d'entretien, qui consiste à faire briller des kilomètres de couloirs crasseux (et qui semble avoir été construits ainsi). De temps en temps, les détenus particulièrement bien notés peuvent avoir la chance d'aller travailler à l'extérieur, en général quand les éboueurs sont en grève depuis plusieurs semaines et que l'armée a autre chose à faire que de laisser ses soldats se faire mordre par les énormes rats enragés qui prospèrent dans les tas d'ordures. Bien entendu, les corvées à l'extérieur sont très strictement surveillées, mais sait-on jamais ?

L'essentiel du temps "libre" est consacré au sport. Faites courir un individu pendant une ou deux heures derrière un ballon et le soir, il sera trop fatigué pour penser à autre chose qu'à dormir... Le football est la principale distraction de la prison. Les ailes 2 à 8 et les gardiens ont monté leurs équipes, et toutes les saisons, on organise un mini-championnat (avec de gros paris clandestins). Il est également possible d'écrire des lettres, de lire (la bibliothèque est relativement bien fournie) et de recevoir ses proches. Les détenus ont droit à deux visites par mois, de deux heures chacune. L'avocat vient quand il le désire. La suppression des visites est une des menaces les plus souvent utilisées par les gardiens. Un "parloir spécial" (une chambre, en fait) est mis à la disposition des hommes mariés lors de la visite de leur femme. Cela ne suffit malheureusement pas à tout le monde, et beaucoup de détenus tentent d'assouvir leur trop-plein d'énergie sexuelle sur leurs petits camarades.

Il est très fortement déconseillé de traîner seul dans les douches (entre autres), si on ne veut pas finir à quatre pattes sur le carrelage, avec une douzaine de pervers sur le dos (un à la fois, bien sûr, mais ce n'en est pas moins désagréable).

Adhérer à une bande est un bon moyen d'éviter ce genre de mésaventure. En effet, bien que ce soit formellement interdit, les détenus ont tendance à se regrouper pour s'entre-aider. Les bandes s'organisent assez souvent sur une base ethnique, ou tentent de recréer des gangs qui existent à l'extérieur sur une échelle plus réduite. Ceci dit, même unis, les détenus ne peuvent pas faire grand chose. Alors, pour tuer le temps, ils se font la guerre. Les Danish haïssent les Muslims qui haïssent les Oslaves qui haïssent les Vikings qui haïssent les trafiquants de drogue qui méprisent tout le monde, et ainsi de suite. Les gardiens attisent soigneusement ce genre de rivalités. Ils savent que la violence est "inhérente au système" (comme on disait autrefois) et préfèrent qu'elle s'exerce entre détenus. Des bagarres éclatent assez fréquemment. A moins qu'il n'y ait des morts, les gardiens laissent faire. Si les choses vont trop loin, ils interviennent à coup de matraques et de neutraliseurs électriques, et tout le monde se retrouve au cachot.



Ceux-ci se trouvent dans l'aile des condamnés à mort. Ce sont des pièces sans fenêtres, de 2 x 1,5 m. Ils sont éclairés 8 heures par jour. Le reste du temps, black-out complet. On peut y rester jusqu'à un an, sans voir personne à l'exception du maton qui apporte le repas quotidien (et le psychiatre, quand on commence à perdre les pédales, ce que la plupart des détenus font au bout de trois mois).

Paradoxalement, ce sont les condamnés à mort qui sont les mieux traités. Ils bénéficient de trois bons repas par jour, n'ont pas à travailler, peuvent s'ils le désirent parler avec un prêtre... sans parler des visites des journalistes et parfois, s'ils ont commis des meurtres suffisamment médiatiques, des lettres d'admiratrices... Ils ne restent pas là très longtemps. Trois semaines en théorie, rarement plus d'un an en pratique. Le jour de l'exécution, le condamné est réveillé au petit matin. On lui offre un dernier repas (ils peuvent choisir le menu, et le composent généralement longtemps à l'avance), un cigare, un verre d'alcool... et en route pour la guillotine ! (Dans la Fédération, l'existence et la nature de la peine de mort dépendent d'une décision du gouvernement de l'Etat. La France et la Germanie s'en tiennent à la guillotine, le Neder et les deux Medi ont supprimé la peine, l'Ost et l'Oslavie sont sous administration militaire: on y fusille. Quand à la Scandinavie et à la Brittany, elles n'ont pas d'autorité centrale assez forte pour imposer quoique ce soit...) A une certaine époque, les exécutions capitales étaient télévisées. Le taux d'écoute avoisinait zéro (le public préfère les films de guerre).

Enfin, reste une enclave un peu particulière dans l'aile 1. Le "quartier réservé" n'a aucune existence officielle. Il est le fruit des complaisances du directeur. Ce petit paradis est réservé au gratin des détenus, qui sont prêts à payer de fortes sommes pour bénéficier d'une cuisine de qualité, de cellules individuelles et autres petits luxes (incluant la visite bi-mensuelle de call-girls). En cas d'inspection, ces détenus sont ramenés dans des cellules normales. Le reste du temps, ils bénéficient d'une semi-liberté.

PERSONNALITES

Hans Dubois, le directeur. Gras et mou, il fume en permanence des cigares presque aussi infects que ceux du capitaine Cartibaldi. Coopératif avec les officiels, obséquieux avec ses supérieurs, il n'hésite pas à abuser de son pouvoir sur les détenus. Cela se traduit par une foule de règlements tatillons et d'abus mesquins. Il rêve de finir ses jours dans le luxe, et fait de son mieux pour s'enrichir vite.

BERLINER NACHT - DAS RAD

Le quartier réservé est sa meilleure idée jusqu'à maintenant, mais il favorise toutes sortes d'autres petits trafics. Si des curieux venaient mettre le nez dans ses affaires, il se souviendra qu'il a des milliers de brutes sous la main - et qu'il peut les acheter pour pas cher...

Kurt Sachs, le gardien-chef. Un ami du directeur, qui a été muté ici en même temps que lui (tous deux viennent de la prison modèle du secteur 41, et ont atterri ici après une histoire de détournement de fonds...). Physiquement, c'est un gorille avec un sourire de requin. Il aime humilier les gens, les voir ramper devant lui... et son métier lui donne toutes les occasions qu'il peut souhaiter. Ses subordonnés directs ne l'aiment pas. Il s'en moque. Il est au coeur de la plupart des trafics organisés par le directeur. Dubois est persuadé qu'il pourra l'utiliser comme "fusible" le jour où le SAD viendra fourrer son nez dans ses affaires. Ce qu'il ne sait pas, c'est que Sachs, pas fou, a constitué un dossier avec le double de toutes les pièces compromettantes. Le moment venu, il mettra le marché entre les mains de son directeur: "On se sauve ou on coule ensemble".

Le Père Behre, aumônier de la prison. Il porte encore un costume ecclésiastique comme on n'en fait plus depuis cinquante ans. Poli, réservé et compréhensif. Les détenus l'apprécient, et ils les aime bien (à l'exception des pervers et des tueurs à gages, pour qui il manque un peu de compassion). Il sait beaucoup de choses sur tout le monde, généralement plus qu'il n'y en a dans les dossiers. Il est malheureusement très discret, secret de la confession oblige. Il méprise le directeur (qui le craint un peu) et s'entend bien avec ses collègues protestants (une femme d'une quarantaine d'années) et orthodoxe (un gros pope barbu amateur de bons vins) qui passent toutes les semaines. La partie la plus désagréable de sa tâche reste les exécutions capitales. Il a horreur de ça, et se saoule discrètement avant d'officier. Jusqu'ici personne ne s'est aperçu de rien.

Dr. Klein, le médecin. 35 ans, un homme tranquille qui fait son métier sans états d'âme. Il aime la bière forte, les échecs et son petit confort. Il travaille beaucoup avec les patients de la section psychiatrique. Par désir de rendre service, il ne refuse pas, à l'occasion, de donner à un détenu de quoi "bien dormir". Il ne le fait pas suffisamment souvent pour qu'on puisse parler de trafic de drogue, mais on n'en est pas loin.

Jan Ciezlack, détenu. (20 ans pour avoir abattu un jeune trop bruyant, un soir d'été). Autrefois restaurateur, il a fini par se faire nommer responsable de l'approvisionnement à force de lécher les

bottes du directeur. Fervent adepte du principe "charité bien ordonnée commence par soi-même", il n'oublie pas, quand il commande une tonne de viande, d'en faire envoyer 100 kgs à son fils qui a repris le restaurant. HAL II est au courant, et ne comprend pas pourquoi le directeur refuse d'en entendre parler... C'est que Ciezlack est aussi, à ses moments perdus, le cuisinier du quartier réservé. A en croire ses hôtes, il mérite trois étoiles... Il attend avec impatience le jour de sa libération, dans 5 ans. Il ignore que Dubois joue avec l'idée de lui réserver un accident mortel d'ici là...

Hans Handels, 62 ans, visiteur. Une star de TV sur le déclin qui occupe ses loisirs à jouer aux humanistes. Il se rend à la prison deux fois par mois et tente de remonter le moral des détenus sans familles - qui se passeraient bien de son soutien, mais qui n'osent pas trop protester : il paraît qu'il connaît bien le président de la Commission de Remise des Peines. En fait, ses visites sont surtout un moyen de satisfaire son ego et de lui fournir à peu de frais des anecdotes pour les dîners en ville ("Le boucher de MittelStrasse ? J'ai déjeuné avec lui pas plus tard que la semaine dernière. Et vous savez, ma chère, il n'a pas du tout l'air d'un assassin"). Il lui arrive, sans penser à mal, de passer des colis que lui confient des proches, à l'extérieur ("Je ne vais pas pouvoir aller voir mon fiston ce mois-ci. Pourriez-vous lui porter ceci de ma part ?"). Pire, il lui arrive de sortir des messages anodins de détenus désireux de communiquer avec leur vieille maman, et qu'un règlement injuste prive du téléphone. Il ne se doute absolument pas du fait qu'en réalité, il a déjà une demi-douzaine d'évasions et autant de meurtres sur la conscience...

SUGGESTIONS DE SCENARIOS

I: La révolte des Damnés.

Situation de départ:

Émeute dans la prison. Sous la direction d'un caïd, les bandes se sont unies et ont réussi à s'emparer de la tour centrale. Le directeur et la plupart des gardiens sont gardés en otage, et ils menacent de les exécuter si on ne satisfait pas leurs revendications (en gros: meilleure nourriture et plus de visites). Les PJ sont chargés de négocier. On les dépose en hélicoptère sur le toit de la tour...

Péripéties:

Discussion serrée avec les preneurs d'otage, au milieu de douzaines de détenus armés jusqu'aux dents. A la moindre parole malheureuse, il y aura un massacre... Le chef des insurgés s'avère être

DAS RAD - BERLINER NACHT



Ulf Gerarht, un petit caïd condamné à 10 ans pour fraude fiscale. Il est sincère. Entre deux séances de discussions, les PJ sont approchés par le représentant de Peter Grimm, un gros narco-trafiquant qui purge 30 ans de prison pour fraude fiscale aggravée. L'émeute remet ses privilèges en question, et il serait désireux de négocier une remise de peine pour lui et ses camarades, en échange de leur soutien lors d'une éventuelle contre-offensive. Grimm est un infect salaud, mais il pourrait s'avérer utile.

Complications:

Tentative d'évasion musclée d'une cinquantaine de détenus plus excités que les autres, qui veulent utiliser certains otages comme bouclier une fois à l'extérieur. Ils n'ont pas une chance.

Bien entendu, les autorités n'ont pas l'intention de négocier. L'affaire est passée entre les mains de l'armée, et plus particulièrement d'un colonel qui se prépare à donner l'assaut. Les PJ savent qu'ils sont là pour gagner du temps, mais on ne leur a pas dit quand aurait lieu l'attaque... Si vous utilisez cette option, arrangez-vous pour qu'ils sympathisent avec Ulf.

II: Il y a quelque chose de pourri à Das Rad

Situation de départ:

Depuis six mois, le taux d'évasions a triplé. Les PJ sont chargés d'enquêter sous couverture... autrement dit en se faisant passer pour des détenus.

Péripéties :

Les premiers jours, laissez-les savourer les joies de la prison. Privés de liberté, battus par des gardiens sadiques, rackettés par une bande, violés par une autre et toutes ces sortes de choses...

Les maniaques de l'évasion ne manquent pas. 80% des détenus passent leur temps à échauffer des plans absurdes et impraticables pour sortir. Alors que les PJ remontent une énième fausse piste, un de leurs camarades d'atelier disparaît. En cherchant dans ses fréquentations, on peut rencontrer le matricule 7438. 7438 est un petit bonhomme malingre, et aussi le principal vendeur de la prison. Si on y met le prix, il peut vous procurer n'importe quoi - poupées gonflables et revues pornos, walkmans, cigarettes... Il est nerveux (et bien protégé), mais affirme pouvoir éventuellement faire sortir les PJ moyennant une somme fabuleuse (à l'échelle des détenus. Quelques milliers d'EM, en fait).

Le pourquoi du comment: le directeur a conclu un accord juteux avec une banque d'organes. Les "évadés" ont été vendus et dépecés... 7438 n'est pas au courant, il croit sincèrement que les détenus qu'il confie au gardien-chef prennent la clé des champs. Le PJ "évadé" sera confronté à une bande de gangsters décidés à le capturer. A vous de décider s'ils le tuent tout de suite, où s'ils attendent quelques semaines, le temps d'avoir besoin d'un rein frais ou d'une autre pièce détachée...

Pendant ce temps, les PJ pourront enquêter sur les magouilles du directeur, remonter la filière et sauver leur collègue.

Complications:

Les PJ sont reconnus par un petit voleur qu'ils ont fait arrêter deux ans plus tôt. Il ne va certainement pas se taire... Les PJ vont avoir une ou deux bandes aux trousses... Pire, le directeur apprend leur véritable identité. Selon votre humeur, il peut tenter de les acheter, les faire mettre au cachot sous un prétexte futile, ou leur ménager une "bagarre" fatale avec d'autres détenus.

LE VENGEUR FOU

MJ: LES FAITS

Tout commence il y a vingt-cinq ans. Hans Bluecher et Helmut Gross étaient deux Sergent-FK heureux. Bien notés, s'entendant bien, ils formaient une excellente équipe. Gross venait de se marier, et Hans fut le parrain de la petite Jana. Et puis, ce fut le scandale. Au cours d'une enquête de routine, le SAD examina les comptes de Gross. Il découvrit un compte à son nom, où s'accumulaient des sommes beaucoup trop élevées pour un simple flic. On perquisitionna chez lui. Les SAD-men découvrirent toutes sortes de documents qui prouvaient de façon accablante que Gross consacrait une bonne partie de son temps libre au service des narco-gangs. C'était un tueur à gages... Il fut cassé, jugé et expédié à Das Rad où il est toujours. Louise, sa femme, s'est suicidée le lendemain du verdict. Quand à Jana, leur fille, Hans a fait de son mieux pour l'élever. Il n'est pas sorti indemne de cette affaire. Son avancement a été retardé, et encore retardé... Hans est toujours sergent, et la retraite s'approche à grands pas. A ses moments perdus, Hans revient sur cette affaire. Les premiers temps, il désirait simplement prouver l'innocence de son coéquipier et faire condamner les vrais coupables. Et puis, peu à peu, il s'est persuadé qu'il était de son devoir de le venger lui-même.

Il a fini par forger des "preuves" incriminant la famille Norberg, une des familles de narco-trafi-quants les plus puissantes du nord de Berlin. Gross et lui enquêtaient sur Ralph Norberg (qui n'était qu'à l'époque qu'un jeune chef de bande aux dents longues) et étaient presque arrivés à le coincer... Il s'est longtemps demandé s'il allait soumettre son dossier aux Magistrats (il est sincèrement persuadé qu'il est authentique). Et puis, voici quelques semaines, il a définitivement basculé. Pourquoi ? Jana est morte. Une overdose. Ca l'a décidé à déclarer la guerre au clan Norberg. Le plus drôle est qu'il a entièrement raison. Gross était bien innocent, et ce sont bien les Norberg qui ont manœuvré pour le faire emprisonner.

INTRODUCTION DES PJ

Ce matin d'avril est aussi lugubre que les autres, le bureau toujours aussi crasseux et la KoffeeMachin toujours en panne. Seul élément inhabituel, le sourire du capitaine quand il entre dans le bureau des PJ.

Il a l'air de quelqu'un qui vient de gagner au Loto, ou d'apprendre que sa belle-mère a un cancer. Bref: heureux !

"Bonjour, mes chers amis", commence-t-il "je crois que vous êtes inoccupés en ce moment, et j'ai pensé à vous pour une affaire tout à fait spéciale et importante. Est-ce qu'un cigare vous ferait plaisir ?" (à ce stade, les PJ devraient se demander s'il n'est pas tombé sur la tête). "J'ai un bel assassinat pour vous. Celui de Ralph Norberg. Oui oui, le parrain de la drogue. Quelqu'un a fini par descendre ce fils de pute. Vous allez vous occuper de l'affaire. Inutile de faire des excès de zèle, mmm ? Le crime a eu lieu dans sa propriété des Hauts d'Europa. J'ai dit crime ? Je n'aurai pas dû, je risque de vous donner des idées préconçues. Tout ce qu'on sait, c'est qu'il est mort. Si ça se trouve, c'est un suicide. Oui, c'est sûrement ça, n'est ce pas ?"

L'ENQUETE

La propriété Norberg

Au milieu d'une rangée de propriétés cossues et occupées par des gens parfaitement respectables, le château Norberg fait tache. C'est une immense baraque hideuse, ou des gargouilles voisinent avec une aile néo-romaine et une façade inspirée de Versailles. Le tout est entouré d'un jardin impeccablement entretenu, ou sont garées une demi-douzaine de voitures de police et de grosses limousines noires.

A l'intérieur, c'est la panique. Douze flics de base, un tas de truands, les photographes de la police, etc courent dans tous les sens, s'engueulent, recueillent les dépositions, etc. Le cadavre se trouve dans la salle de bain, et plus précisément dans la baignoire (qui a la taille d'une petite piscine, et des robinets en or massif). Il y a du sang partout : Norberg a eu la gorge tranchée. Deux gros durs sont couchés sur le carrelage. Une balle dans la nuque pour chacun. Il n'y a aucune arme en vue, ni revolver ni rasoir. La thèse du suicide risque d'être difficile à soutenir.

Tout ce que peuvent dire les Koss présents sur les lieux, c'est qu'ils ont été appelés vers 8 heures par une femme hystérique. Ils ont appelé le Falkhouse et les Falkdokter qui ne devraient plus tarder.

LE VENGEUR FOU - BERLINER NACHT

Ah si, ils ont aussi coupé le jacuzzi avant que le cadavre ne soit complètement cuit. Ils ont eu beaucoup de mal à calmer les "associés" de Norberg qui sont arrivés il y a une demi-heure.

Personnes présentes:

- Frieda Ekberg: Pulpeuse, blonde et stupide. Elle était la maîtresse de Norberg depuis plusieurs mois, mais n'a pas le QI nécessaire pour comprendre dans quelles "affaires" il trempait au juste. Son exposé des faits se limite à "Nounours voulait prendre un bain hier soir. Je me suis couchée sans l'attendre. Et quand j'ai voulu utiliser la salle de bain ce matin... (crise de nerfs aussi bidon que spectaculaire)". Elle ne comprend pas exactement pourquoi M. Neumann "qui est si gentil d'habitude" a piqué une colère spectaculaire quand il a appris qu'elle avait appelé la police.

- Dieter Neumann: Le trentaine sportive, c'était le secrétaire particulier de Norberg. Il nie avec beaucoup d'aplomb que son patron ait pu être impliqué dans des histoires louches. C'était un brasseur d'affaires parfaitement respectable, possédant trois compagnies de taxis et une chaîne de garages répartis dans tout Berlin. (Nb: taxis, garages et ferraille sont des activités de couverture idéales pour qui veut dissimuler des revenus illégaux. La majeure partie des transactions se fait en liquide, et qui fait attention si à la fin d'un mois, l'entreprise dépose quelques milliers d'EM de plus que d'habitude ? Les affaires auront été bonnes, voilà tout.) Neumann priera les PJ de quitter les lieux dès que possible. "Nous sommes en deuil, et la présence d'étrangers... enfin, vous comprenez".

- Valentin Valga: Il se présente comme un associé et un ami du défunt, à qui il ressemble d'ailleurs comme un frère: cent kilos pour 1,60 mètres, chauve et antipathique. Il est aimable, paternel et envisage à haute et intelligible voix d'offrir une énorme récompense à qui vengera son ami. Il regrette de ne pas pouvoir être utile aux PJ, mais il vient juste d'arriver et "Non, je ne lui connaissais pas d'ennemi. Quelle drôle d'idée".

- Les porte-flingues: ils sont une bonne douzaine, tous vêtus de costumes sombres avec une bosse sous l'aisselle gauche (pour le TY Mygalle). Ils ont tous des casiers judiciaires à rallonge et des permis de port d'armes en règle. Si les PJ veulent visiter la maison, ils seront accompagnés en permanence par un ou deux représentants de cette aimable assemblée. Impossible de tirer d'eux autre chose que des monosyllabes (il n'y a rien à trouver dans la maison. Norberg n'était pas stupide).



- Patty Norberg: La fille du défunt et la seule personne de la maison à montrer un peu de chagrin. Elle a 13 ans, est déjà fort belle et pleure beaucoup... Elle a passé toute sa vie dans le luxe, entourée de domestiques dévoués, de bonnes françaises etc. Elle est loin d'être bête et a deviné depuis longtemps que son père trempait dans des affaires louches, mais elle ne sait rien de précis. Elle n'a rien vu cette nuit.

Les premières constatations sont vite faites: l'assassin s'est introduit dans la propriété Dieu sait comment (il y a des caméras partout et elles n'ont rien vu). Il est reparti tout aussi mystérieusement une fois son crime accompli (en fait Bluecher est entré dans la villa la veille, déguisé en livreur. Il s'est caché dans un des placards de la salle de bain, attendant que sa cible vienne à lui. Norberg une fois liquidé, il est retourné se cacher, pour ressortir une fois la police sur les lieux. Dans la confusion, un policier de plus ou de moins, quelle importance ? Il a quand même été remarqué par le Koss Vitellio, de garde à la porte. Bluecher lui a expliqué qu'il s'intéressait à l'affaire "à titre privé", ayant déjà eu maille à partir avec le gang Norberg, et l'autre l'a cru.

Le rapport du légiste arrive quelques heures plus tard. Il ne fait que reprendre en termes techniques ce que les PJ ont vu. L'assassin est droitier et s'est servi d'un rasoir.

BERLINER NACHT - LE VENGEUR FOU

Quand aux balles qui ont tué les gardes du corps, ce sont des balles de Marxmen 12.35 parfaitement ordinaires.

Il ne reste plus aux PJ qu'à rédiger un rapport en triple exemplaire destiné à enterrer l'affaire. Si par hasard ils se montrent désireux de poursuivre l'enquête, Cartibaldi leur fera la gueule, ainsi que la moitié du commissariat. Le seul à les encourager à poursuivre est un vieux sergent nommé Hans Bluecher...

LES MEURTRES

A vous de décider de leur rythme exact, selon la tournure que vous voulez donner à l'aventure. Si vous voulez laisser du temps aux PJ pour fouiner à droite et à gauche, pour mener une autre affaire en parallèle et ainsi de suite, il n'y en aura qu'un par semaine. Sinon, un par nuit est une bonne moyenne. Si les PJ piétinent, vous en serez quitte pour improviser un ou deux meurtres supplémentaires, histoire de leur donner un peu de temps.

Numéro 2

- Victime: Valentin Valga, 62 ans, "homme d'affaires". Titulaire d'un casier judiciaire relativement peu fourni (la dernière condamnation remonte à vingt-huit ans). De notoriété publique, un des plus fidèles amis et lieutenants de Norberg. C'est d'ailleurs lui qui devait être le tuteur de Patty.

- Lieu: chez lui, dans les Hauts d'Europa.

- Mode d'exécution: poignardé.

Autres victimes: aucune. Les gardes du corps ont été éloignés par un début d'incendie à l'autre bout de la propriété.

- Indices: Si vous ne trouvez pas l'idée trop mélodramatique, le mot "Rache" (vengeance) pourrait être écrit en lettres de sang sur le mur. Une petite analyse graphologique menée par les Falkdoktor aboutira en deux jours à une conclusion irréfutable: l'auteur est un déséquilibré. Merci, on s'en doutait déjà.

- Suspects possibles : Reinhart Norberg, cousin de Ralph, qui va exercer la direction des "affaires" de la famille jusqu'à la majorité de Patty. C'est une crapule de quatorzième zone, qui se retrouve en quelques jours à la tête d'un empire financier. Il est ravi, et il risque de réagir violemment si les PJ viennent troubler son beau rêve. Il n'est pour rien dans tout ça.

- Conséquences: Sur l'insistance des amis politiques de Valga, le capitaine remet les PJ sur l'affaire, avec pour instruction d'arrêter l'assassin coûte que coûte. Les PJ deviennent du jour au lendemain des figures médiatiques (la presse parle beaucoup du "justicier" et lui est plutôt favorable). Selon leurs déclarations, ils peuvent devenir extrêmement populaires ou servir de têtes de Turc à tous les journalistes de Berlin.

Numéro 3

Victime: Thor Ardal, 72 ans. Avocat en retraite. Son cabinet est connu, prospère et - depuis que son fils a repris l'affaire - honnête.

Lieu: Sa villa de Derer Strasse, une rue calme d'un quartier bourgeois.

Mode d'exécution: Deux balles dans la poitrine.

Autres victimes: Aucune.

Indices: L'arme du crime est la même que celle qui a servi à l'exécution des gardes du corps de Norberg. Une plongée dans le passé d'Ardal révélera qu'il était originaire de Stockholm, tout comme Valga et Norberg. Tous trois sont arrivés à Berlin en 2024. Dans ses papiers, comme dans ceux des deux victimes précédentes, peuvent être trouvées des photos où on les voit tous les trois ensemble. Si les PJ consultent un ou deux vieux flics (ou vieux Volkraubers, d'ailleurs), on leur dira qu'Ardal a directement participé aux affaires du gang Norberg, "mais ça fait bien vingt ans qu'il s'était rangé". Depuis, même s'il était lui-même tout à fait "clean", il défendait souvent des truands.

Suspects : Plus personne. A ce stade, les PJ devraient commencer à se plonger dans le passé des victimes et à chercher qui pourrait avoir envie de se venger d'eux... Selon l'intelligence de leurs démarches, donnez-leur quelques noms. S'ils se sont contentés de rester assis à leur bureau à boire de la bière et à attendre que Velda fasse le travail à leur place, aucun d'eux n'aura le moindre intérêt. En revanche, s'ils se défoncent vraiment, offrez-leur quelques infos pertinentes et peut-être les noms de Vittangi et Kozani.

Conséquences: Aucune

Numéro 4

- Victime : Klaudius Vittangi, 64 ans. Si les PJ ont entendu parler de lui, ils peuvent aller le trouver. Sinon, c'est lui qui ira au commissariat et réclamera des gardes du corps.

LE VENGEUR FOU - BERLINER NACHT

C'est un petit vieillard tout frêle, qui absorbe des cachets pour le coeur à la moindre émotion. Lui non plus n'a pas de casier, mais possède un dossier épais aux archives du commissariat. Après avoir participé aux débuts du gang Norberg, il l'a quitté pour se lancer dans le proxénétisme. Après 23 ans de labeur, il termine sa vie patron d'une chaîne d'ErosCenter. Il nie savoir quoi que ce soit, mais affirme que "les victimes étaient mes amis, et j'ai peur que ce dément ne s'en prenne bientôt à moi. Apparemment, il a décidé d'exterminer tous les hommes d'affaires Scandiens en commençant par les plus vieux, et j'ai peur".

- Lieu : Chez lui, un appartement privé au sommet du fleuron de son empire, un ErosCenter de 15 étages. Les PJ devront cohabiter avec cinq gentlemen taciturnes et armés jusqu'aux dents, visiblement des tueurs professionnels... Laissez les PJ s'organiser, faites-les mariner pendant une ou deux nuits... Dès qu'ils commenceront à se relâcher et à râler après cette surveillance idiote qui les empêche de poursuivre l'enquête, frappez !

- Mode d'exécution : Vittangi, deux de ses gros bras et les PJ sont dans le salon, en train de regarder les infos du soir. La fenêtre vole en éclats, et un petit objet noir roule sur tapis du salon. Une grenade ! Demandez un jet de R x 1 aux téméraires qui veulent se précipiter dessus et la renvoyer d'où elle vient. Si par miracle ils réussissent, vous en serez quitte pour bricoler le moteur de la voiture de Vittangi le lendemain matin... La grenade éclate, répandant un nuage de vapeur blanche. Les PJ ont-ils un masque à gaz ? Sinon, demandez un jet de C x 1. Ceux qui ratent s'endorment. Au cas où les PJ auraient tout prévu (ou peut-être lu le scénario ?), décidez en tout arbitraire que c'est un gaz de contact, qui s'infiltre par la peau (et si un PJ vous rétorque qu'il montait la garde en combinaison NBC, descendez-le en premier. Il ne faut quand même pas abuser.)

- Autres victimes: Les PJ se réveillent à l'hôpital. Ils découvrent avec joie qu'ils sont les seuls survivants. Vittangi et ses brutes ont tous pris une balle dans la nuque.

- Indices : Pendant leur cohabitation forcée avec Vittangi, ils réussiront peut-être à lui arracher quelques phrases sybillines. Une fois mis en confiance et assuré que "tout ce que je vous dirais restera entre nous", il reconnaîtra qu'il croit savoir pourquoi le vengeur en a après lui. "Non, je ne vous en dirais pas plus. Il n'y a pas encore prescription. Je n'étais pas seul en cause, et certains d'entre nous sont encore vivants".

Si les PJ pataugent vraiment, il pourrait leur laisser une enveloppe sur son bureau, avec l'adresse de Kozani. Ensuite, une question. "Pourquoi le tueur nous a-t-il laissé vivre ?" Des PJ rusés pourraient commencer à se documenter sur le passé de certains FK, y compris Bluecher... Enfin, la grenade. Après examen, les Falkdocktors confirment que c'est un modèle peu courant. Ursien pour être précis. Une trentaine de ces grenades ont été saisies au QG d'un groupe terroriste arrêté il y a deux mois dans le secteur VI (une petite enquête confirme que l'une d'elle a disparu. Le sergent de garde joue les imbéciles avec beaucoup de talent. En fait, il a laissé un certain nombre d'amis et d'amis d'amis jeter un oeil au stock d'armes des terroristes. Si on lui montre une photo de Bluecher, il aura l'impression d'avoir "déjà vu c'gars quelque part".)

- Suspects: Personne.

- Conséquences: Les PJ sont ridiculisés par la presse.

Numéro 5

- Victime: Alexandre Kozani dit "le Grec". Un homme très riche et très discret. Il a appartenu au conseil d'administration du gang Norberg depuis le début. Il s'est retiré l'année dernière. Il vit en reclus dans une propriété du secteur XIV. Il refuse catégoriquement de laisser les PJ le protéger ou même l'approcher. Lui aussi a recruté une armée privée à base de truands. Le protéger malgré lui risque d'être très difficile. Il ne reçoit aucune visite.

- Lieu: Chez lui.

- Mode d'exécution : Pour la première fois, le tueur semble rencontrer quelques difficultés. Il commencera par une lettre piégée (deux morts, dont la secrétaire de Kozani). Viendront ensuite une livraison d'épicerie empoisonnée (il faudra engager une fournée de gardes du corps supplémentaires. Une bonne occasion de s'introduire dans la place), la capture de la petite-fille de Kozani (qui refuse de céder au chantage, même après avoir reçu trois doigts, deux oreilles et divers autres morceaux) et tout ce que vous pourrez imaginer d'autre. En désespoir de cause, Bluecher tentera une opération commando sur la villa. Il n'a plus de grenades à gaz. En revanche, il a remplacé son Marxmen de service par deux TY Mygalle, avec suffisamment de munitions pour descendre tous les truands du secteur. N'empêche, il devrait échouer.

- Autres victimes. Des tas de gardes du corps.

BERLINER NACHT - LE VENGEUR FOU

- Indices: Selon la stratégie adoptée par les PJ, ils auront ou non l'occasion voir leur gibier pour la première fois. Habillé d'une combinaison noire avec gilet pare-balles et cagoule intégrés, bardé d'armes et de chargeurs, il paraît très impressionnant. Arrangez-vous pour qu'il passe entre les mailles du filet. Des PJ observateurs (ou qui auraient l'intelligence de le photographier ou de filmer) remarqueront que ses façons d'opérer évoquent fortement les stages commando de la Falkampftschule. Quant à sa tenue, le commissariat en possède une douzaine de ce genre, sous clé dans un placard...

- Suspects: A ce stade, ce n'est plus qu'une question de temps avant que les PJ ne démasquent Bluecher. Ils peuvent procéder par déduction ("l'ennemi connaît nos mouvements. Or nous nous sommes confiés à Hans un certain nombre de fois. Il est donc coupable ou complice") ou chercher un mobile dans son passé. Bluecher s'y attend et se prépare à prendre le large. Si les PJ tentent de lui tendre un piège, il le sentira et fuira.

Conséquences: Son échec face à Kozani va le faire basculer dans la folie. Jusqu'ici, il était bon pour la Diziplinär Kommission et un certain nombre d'années de prison. Maintenant, il est mûr pour le cabanon. Les prochains meurtres seront beaucoup plus violents, et beaucoup moins "logiques". Les deux suivants ne sont pas entièrement développés. Utilisez-les comme exemples...

Numéro 6

Victime: Marcus Vittangi, 22 ans. Fils de Klaudius.

Lieu: Le parking de "Die Blaue Rose", une boîte de nuit à la mode.

Mode d'exécution: TY Mygalle. Un chargeur entier. Les Falkdoktor passeront une nuit entière à ramasser les morceaux.

Autres victimes: Sa petite amie et un autre couple.

Indices: Le maniaque s'attaque à la seconde génération. Seule autre enfant des truands encore à Berlin: Patty Norberg.

Numéro 7

Victime: Patty Norberg.

Lieu: Chez elle.

Mode d'exécution: Poignard.

Autres victimes: Tout ce qui se trouvera sur le chemin de Bluecher.

Indices: les caméras l'ont filmé, et il est bien visible. Il n'a pas pris la peine de dissimuler son visage.

L'ENQUETE

Durant tout la première phase de collecte des informations, Bluecher fera de son mieux pour espionner les PJ. Faites très attention que ce ne soit pas trop flagrant. Mais faites-le tourner autour du bureau des PJ, prendre un café en même temps qu'eux et ainsi de suite. Si vous l'avez déjà fait apparaître une ou deux fois, les joueurs penseront que vous comptez l'utiliser pour leur glisser un conseil ou deux... et donc cultiveront assidûment sa compagnie. Il écouterait beaucoup, fera une ou deux suggestions intelligentes et essaiera autant que possible de les diriger sur des fausses pistes. Si vous vous débrouillez bien, les PJ n'auront aucun soupçon et finiront, vers le quatrième meurtre, par l'admettre dans tous leurs conseils de guerre. Il se déclare ravi de "donner un coup de main", de participer aux surveillances, etc. (A quelques mois de la retraite, le capitaine ne lui confie plus de missions actives. C'est "une bonne occasion de partir en beauté".)

Si les PJ ne lui prêtent aucune attention, il en sera quitte pour poser un micro dans leur bureau. En tant qu'ancien, il a un bureau pour lui tout seul, il pourra donc écouter les PJ sans être dérangé.

L'observation des méthodes du tueur, les confidences sybillines de Vittangi et le matériel employé finiront par faire comprendre aux PJ que le tueur est un flic, et qu'il règle un compte personnel avec Norberg & Cie. A partir de là, Velda rentre dans la danse. Les PJ et elle devront dépouiller toutes les archives criminelles d'il y a vingt-trente ans. Même en se limitant au territoire des Norberg (le secteur XVIII et les cinq secteurs adjacents), il y a du travail ! A vous de décider du temps qu'ils mettront pour tomber sur le dossier Gross, au milieu d'un tas d'autres mettant en cause des flics morts, mutés, en retraite ou promus...

Bluecher est le coéquipier de Gross, et n'a pas cessé de clamer que son partenaire était innocent. Malheureusement, une bonne partie du dossier manque, avec la mention "classé". Dossier SAD XVIII-398109. 30/1/2055". Un simple jet de Co x 5 permettra aux PJ de se souvenir d'un détail, probablement sans rapport : Stieg Lansder, l'actuel maire du secteur, est entré en fonction ce jour-là.

LE VENGEUR FOU - BERLINER NACHT

Le SAD

Un certain nombre de coups de fils orageux avec le responsable des archives du SAD, plus une intervention directe du capitaine, plus une quantité raisonnable de rôle-play permettront d'avoir accès au fameux dossier. Il ne contient pas grand'chose, d'ailleurs. Juste une partie des interrogatoires de Bluecher. Il affirme hautement que c'est une machination, et qu'on veut les empêcher d'arriver à neutraliser Norberg et ses associés. Il cite des noms : Valga, Ardal, Vittangi, Kozani et... Lansder (plus celui de toutes les autres victimes si vous avez jugé bon d'en ajouter). A l'époque, Lansder n'était qu'un militant actif du (parti de votre choix, en fonction de vos antipathies), Bluecher affirme qu'il a servi de relais dans un certain nombre de magouilles, et qu'il avait organisé une équipe de "colleurs d'affiches"- dealers. Malheureusement, il n'a pas pu faire la preuve de ses allégations. Dernier détail : le dossier a été classé par un lieutenant SAD du nom de Kurt Lansder, neveu du maire.

Pour Lansder, tout cela est une vieille histoire, enterrée depuis très longtemps. Il a observé sans déplaisir les morts violentes de ses anciens maîtres, qui avaient tendance à se rappeler à son bon souvenir de façon très désagréable (par exemple en le priant d'accélérer l'enquête sur les morts de Norberg et Valga). Il a fait classer le dossier Gross par acquit de conscience, parcequ'il vaut mieux ne pas laisser traîner ce genre de choses. Il n'aime pas, mais alors pas du tout que des flics minables viennent y poser leurs gros doigts sales. Il sera vite prévenu par ses espions au SAD, appellera Cartibaldi et s'expliquera avec lui.

Le capitaine convoquera les PJ, et les priera de cesser de fouiller dans cette direction, sous peine d'être suspendus. Il sera aussi désagréable que d'habitude, mais terminera son engueulade par "Et si je vous suspend, vous aurez plein de temps libre pour faire ce que vous voulez sans faire de rapports en triple exemplaire". C'est une invitation. Des PJ intelligents comprendront sans qu'il soit besoin de leur faire de dessin, et se laisseront retirer leur plaque pour quinze jours.

Chez Bluecher

Dès qu'il se sentira soupçonné, il ira s'installer dans sa planque. Selon la façon dont les PJ s'y seront pris, il sera parti plus ou moins précipitamment, en abandonnant plus ou moins de choses derrière lui. Au minimum, les PJ devraient trouver un tas de notes et de papiers expliquant l'histoire

de son point de vue. Avec des jets de compétence appropriés, il est possible d'en conclure :

- qu'il est complètement fou
- que sa réfutation des charges qui pèsent sur Gross est presque crédible, mais qu'un bon procureur n'aurait aucun mal à la réduire en pièces. Une partie du texte ressemble à un journal intime, et une bonne moitié des entrées de ces dernières semaines sont datées de "l'entrepôt".

A part ça, l'appartement pourrait contenir des dossiers au nom de chacune des victimes principales avec leurs déplacements soigneusement notés au jour le jour, avec des estimations des meilleurs lieux et heures où frapper. Il y a aussi un planning des activités du maire pour les deux prochaines semaines, avec un certain nombre de dates entourées en rouge. La plus proche : la conférence de presse de ce soir.

LA PLANQUE

S'il est serré de très près, Bluecher pourrait se laisser suivre jusque là. Si vous êtes gentil et que vos joueurs sont complètement mongoliens, vous pouvez même laisser l'adresse quelque part dans les papiers de Bluecher. C'est un entrepôt abandonné, au bord d'un canal. Le coin est complètement désert. L'intérieur du bâtiment est plein de caisses poussiéreuses ("urgent. A acheminer avant le 3/3/2025") et empeste la vase et le mois.



BERLINER NACHT - LE VENGEUR FOU

Il y a quelques bureaux à l'étage. On y accède par deux escaliers étroits. Bluecher dort et vit là haut. Il est presque impossible d'y accéder sans faire de bruit. Imposez des malus écrasants aux jets de Déplacement Silencieux. Bluecher descendra par l'autre escalier et le reste de l'épisode sera une partie de chasseur chassé. Selon le nombre et la disposition des PJ, Bluecher tentera de fuir ou de les neutraliser (selon son état mental, il les assomme ou les tue). Arrangez-vous pour qu'il parvienne à fuir.

SOLUTIONS POSSIBLES

- Le traquer et l'abattre. C'est gênant (c'était un ami) et difficile (il est très bon).
- Essayer de le capturer. Il n'a pas l'intention de se laisser prendre vivant.
- Le laisser faire. Si le maire est assassiné, ils peuvent faire une croix sur leur avancement pour le prochain quart de siècle. Et il continuera à frapper, encore et encore. Ses cibles n'ont plus qu'un très lointain rapport avec son objectif originel.
- Aller à Das Rad exhumer Gross. Il a 60 ans, en paraît 80 et continue à clamer son innocence. Il devrait être possible de l'utiliser contre Bluecher. Mais il n'a pas du tout l'intention de coopérer, à moins qu'on lui promette une remise de peine, voire la révision de son procès. Il ne se contentera pas de promesses en l'air. Sa présence devrait distraire Bluecher suffisamment longtemps pour que les PJ puissent l'abattre.

L'ATTENTAT

Lieu: le hall de la mairie.

Personnes présentes: une centaine de journalistes. Lansder annoncera son intention de se représenter aux élections de l'an prochain.

Mode d'exécution: fusil à lunette. Bluecher tirera d'une galerie latérale.

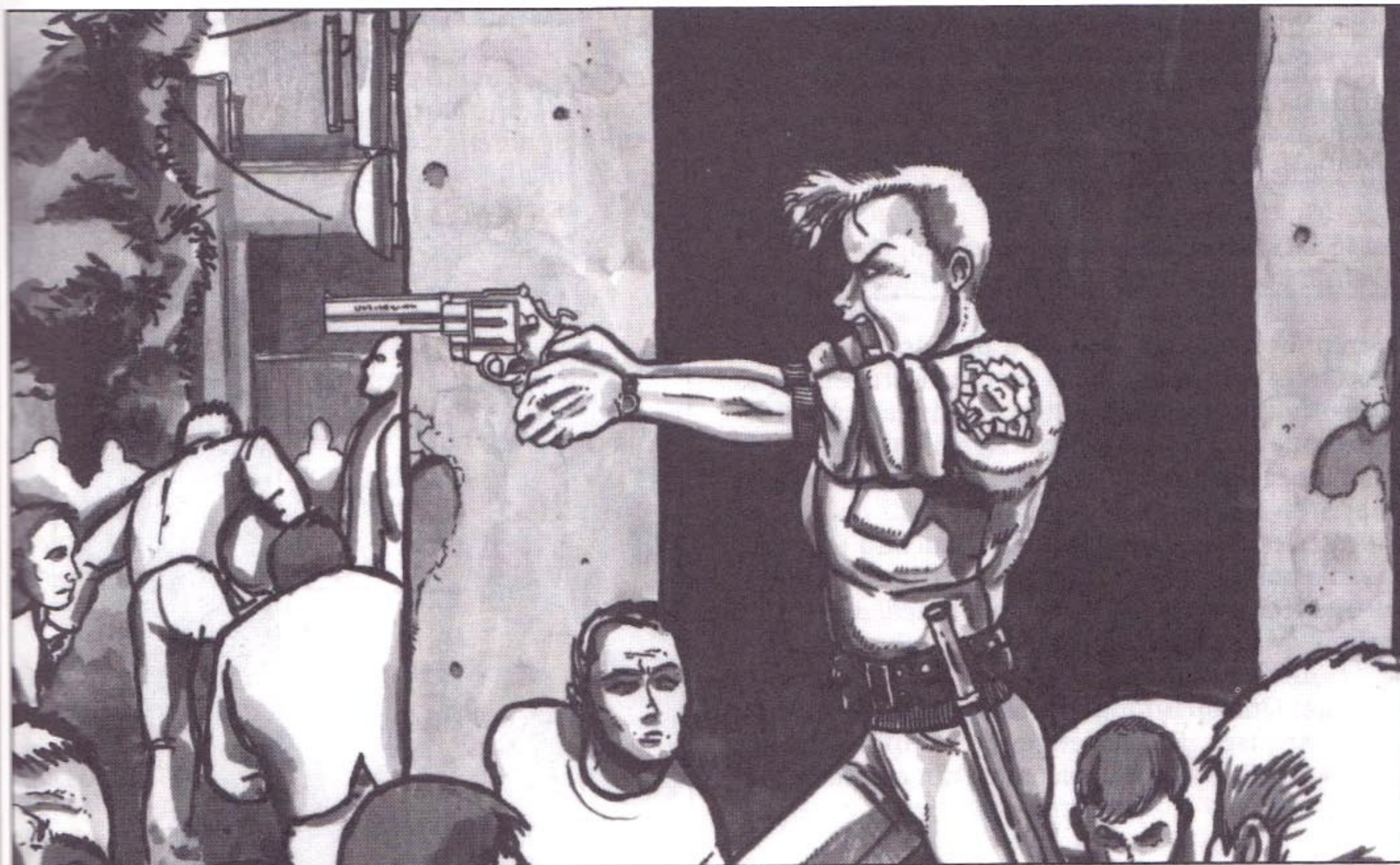
Autres victimes: personne, à part la carrière des PJ s'il réussit.

Les PJ devraient le débusquer à la dernière minute. Coincé, Bluecher fuira au hasard. La poursuite dans la mairie devrait se terminer sur le toit. Bluecher fera un plongeon de vingt étages...

CONCLUSION

Dans les semaines qui suivent, l'épluchage des papiers du gang Norberg prouve l'innocence de Gross, qui sera relâché avec des excuses et une somme suffisante pour finir sa vie confortablement. On y trouvera aussi suffisamment d'éléments sur Lansder pour torpiller sa carrière politique.

Bluecher n'a pas complètement échoué... Quand aux PJ, ils sont réintégrés, félicités et ainsi de suite.



LE VENGEUR FOU - BERLINER NACHT

PNJs

- Hans Bluecher

F	C	R	H	Co	A	T
11	14	14	14	14	15	14
Physique						125
Commando						70%
Connaissance de la rue						80%
Criminologie						80%
Armes à feu						75%
Psychologie						60%
Bluffer						80%
Autres (au choix)						Var.

Un vieux flic tranquille qui sert de mentor à tous les bleus du FKH. Ce scénario sera plus efficace si vous l'avez déjà fait apparaître une ou deux fois, parmi les autres PNJ "de fond". Il aura sans doute aidé les PJ à s'intégrer à la vie du Falkhouse, avant de leur donner un coup de main sur deux ou trois affaires délicates. Il est là depuis pas loin de 30 ans et connaît tous les trucs et tous les truands du secteur. Même Cartibaldi le respecte. Jouez-le sympathique mais désabusé. Une de ses maximes préférées est "de tout façon, pour un Volkrauber sous les verrous, dix sont encore en liberté".

Les gardes du corps

F	C	R	H	Co	A	T
14	15	15	14	9	11	14
Physique						145
Armes à feu						60%
Combat à mains nues						50%
Connaissance de la rue						50%

FAITS DIVERS EXPRESS: LE CAPITAINE A DES ENNUIS.

Ce mini-scénario est destiné à prendre place dans le premier temps mort de cette aventure (ou de n'importe quelle autre). Mettez-la en place progressivement, jusqu'à ce que les PJ soient obligés de s'impliquer dedans.

(NdA: Cette mini-aventure doit beaucoup au "Crépuscule des Flics", éditions J'Ai Lu. Tout le roman est une lecture vivement recommandée aux MJ de Berlin.)

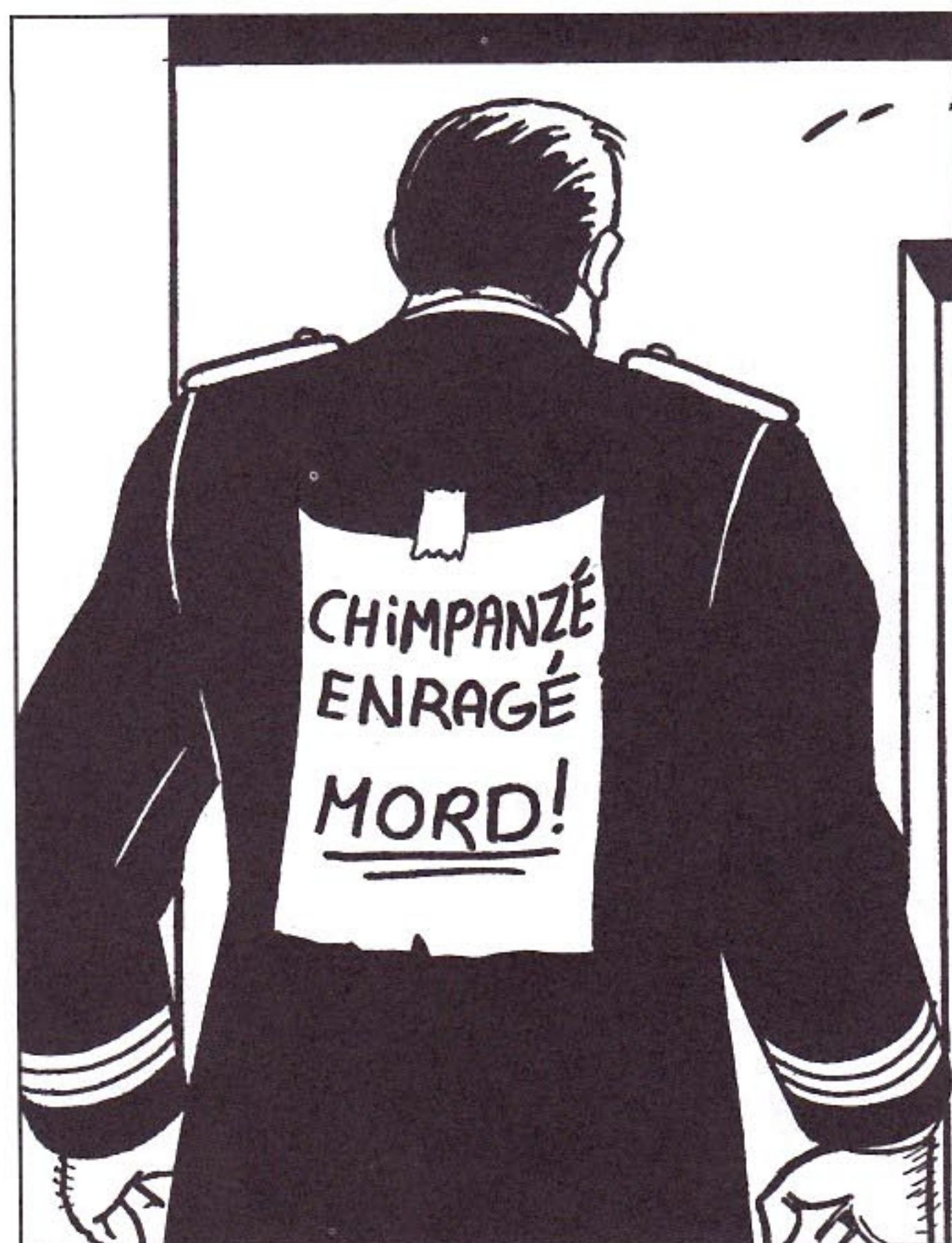
Les faits: Quelqu'un a pris Cartibaldi pour cible de très mauvaises plaisanteries. C'est drôle les premiers jours, puis ça empoisonne l'atmosphère...

Qui? Un Sergent Falkampft surnommé le Morse. Il est obèse, moustachu et buveur de bière. Lui et Crapaud, son coéquipier, sont parfaitement adaptés au décor qu'ils fréquentent habituellement: les bars où se réunissent les gangs de motards. Malgré leurs têtes de tueurs, ils sont gentils, serviables et toujours prêts à aider un copain en difficulté. Ils ont juste deux petits défauts: un sens de l'humour tordu et un esprit rancunier. Cartibaldi les a engueulés un peu plus violemment que d'habitude le mois dernier (pour une sombre histoire de filature manquée). Ils ont décidé de se venger.

Quand? A chaque fois qu'ils ont une bonne idée et qu'ils peuvent agir sans risque d'être pris. Disons un incident ou deux par semaine.

Quoi? Les "attentats" doivent être:

- machiavéliques. Plus l'idée est biscornue, plus c'est drôle.
- amusants (tant qu'on n'est pas la victime). Dans un premier temps, le commissariat rira beaucoup. Ça ne durera pas...
- sans risques. Farceurs oui, suicidaires non! Ils sont bien décidés à ne pas se laisser prendre. Ils commenceront par des petites choses, comme d'intervertir les plaques "WC" et "Bureau du Capitaine", ou de coller une étiquette "Chimpanzé enragé. Mord" dans le dos de l'uniforme de cérémonie de Cartibaldi (qui justement, doit le mettre pour assister à un discours du maire).



BERLINER NACHT - LE VENGEUR FOU

Ils enverront à Mme Cartibaldi une lettre anonyme accusant son mari de coucher avec Claudia (une secrétaire de 63 ans, la doyenne du commissariat). Le capitaine n'aura aucun mal à se disculper, mais il risque de passer une soirée désagréable. Il y aura aussi le temps des petites annonces : ils mettront la maison du capitaine en vente, en donnant le numéro de sa ligne directe.

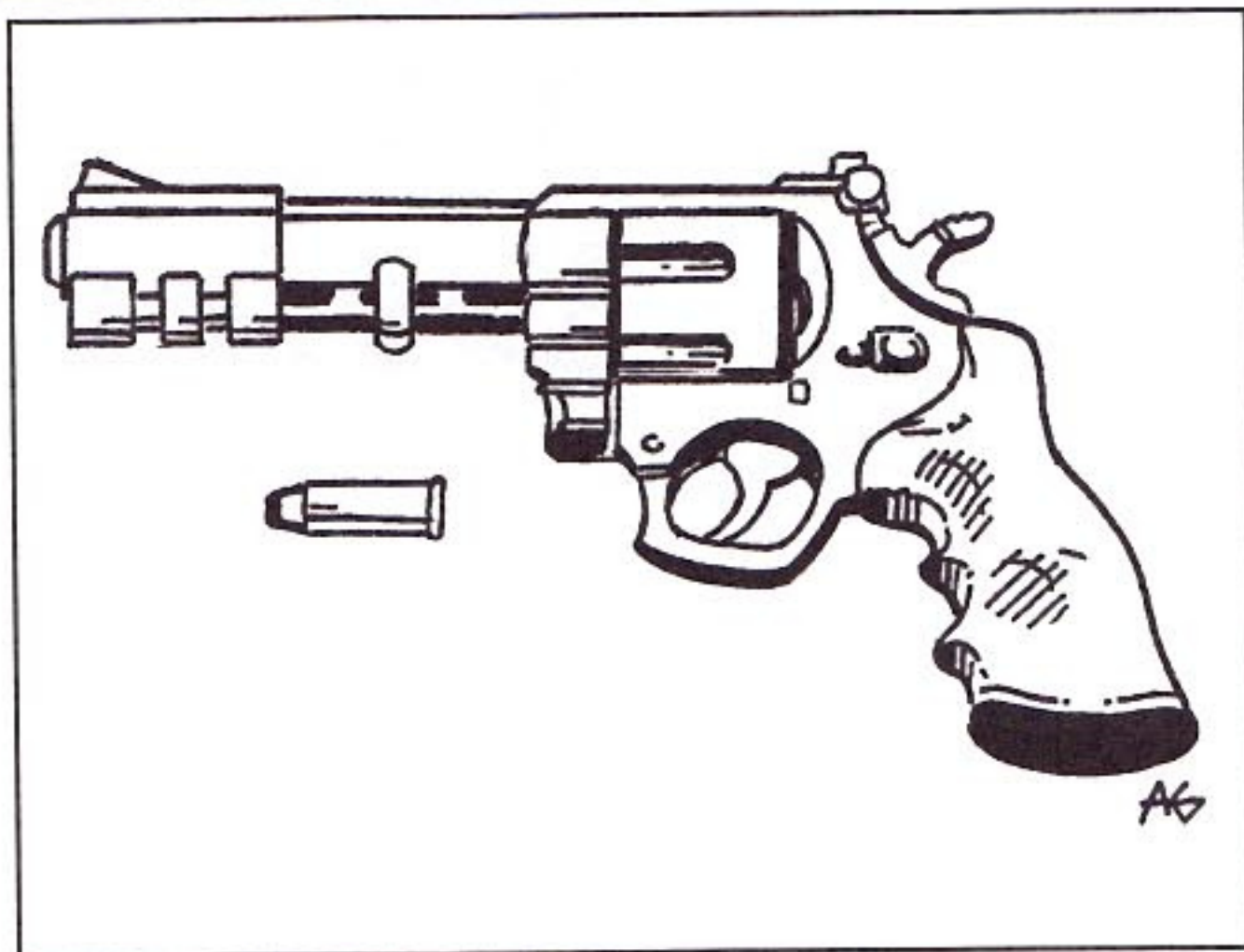
Ils passeront aussi une annonce dans un magazine gay, le texte décrivant le capitaine comme "dodu et entre deux âges, mais tendre et généreux". Avec la complicité d'une des standardistes, ils s'arrangeront pour que les conversations entre le capitaine et les malheureux qui répondront passent sur le système de sonorisation du Falkhouse.

La BMW von Stroheim du capitaine sera inscrite sur la liste des véhicules volés ("avec violences, par un individu présumé armé et dangereux"). Cartibaldi se fera arrêter 12 fois en rentrant chez lui, ce soir là. 12 motards (et peut-être les PJ) passeront la nuit à se demander s'ils ne vont pas demander tout de suite leur mutation sur le front de l'Est... Dites, est-ce que le capitaine prête parfois sa voiture à des PJ méritants qui ont besoin d'un véhicule plus rapide que ceux que leur propose le garage ? A mon avis oui, mais je ne veux influencer personne...

Enfin, profitant de ce que le capitaine est enrhumé depuis plusieurs jours et ne sent plus rien, les deux compères se glisseront dans son bureau et glisseront un cigare trafiqué dans son coffret - il contient une dose d'herbe suffisante pour faire planer un éléphant, ou un capitaine Falkampf. Plus tard dans la journée, le capitaine le fumera. Enrhumé, il ne sentira rien, ni le goût ni l'odeur. Quelques minutes plus tard, il déboulera à l'étage des PJ et piquera une crise de délire spectaculaire (à vous d'improviser).

Conséquences.

1) Le SAD entrera en action dès les premiers incidents sérieux. Tout les Falkampf seront interrogés par des individus antipathiques au possible, qui épluchent les motivations et les dossiers de chacun. Après quelques événements supplémentaires, on affectera un SADmen au commissariat en permanence, à la grande humiliation du capitaine. Jorgensen, le SADmen, est un grand type maigre, avec quelque chose d'un vautour. Il observe tout le monde en prenant des notes. Parfois, il convoque un agent pour lui faire passer un test psychologique. On y parle de tout et de n'importe quoi, mais pas du capitaine.



La nuit, il fouille les bureaux (si les PJ dissimulent quoique ce soit d'illégal, ils sont sûrs d'avoir des problèmes). Tous les petits trafics du commissariat auront du plomb dans l'aile.

2) Cartibaldi encaisse tout cela très mal. Il maigrit, jaunit, cesse de fumer après l'incident du cigare et son caractère s'aigrit en conséquence. Déjà désagréable en temps normal, il devient franchement odieux.

3) L'ambiance du commissariat n'a plus rien à voir avec la "saine et franche camaraderie" qui est censée y régner en temps normal. Dans un premier temps, tout le monde apprécie et guette le gag suivant avec impatience. Et puis, petit à petit, la méfiance s'installe. L'arrivée du SADmen n'arrange pas les choses, bien au contraire. Il lance un appel à la délation dès son arrivée. Tout le monde soupçonne tout le monde. On se lance des regards en coin à la cantine, on s'épie de bureau à bureau, on spéculer sur les chances que tel ou tel soit le mauvais plaisant. Un vieux sergent sera limogé pour "corruption" et un de ses subordonnés, un jeune blanc-bec ambitieux que l'on voyait beaucoup avec le SADmen sera promu à son poste.

Repérer les deux zozos demande juste un petit travail de détective, assorti de beaucoup de surveillance et d'interrogatoires. Démasqués, ils reconnaissent leurs "crimes" mais supplient les PJ de ne rien dire. Ils cesseront toute plaisanterie, le SADmen partira au bout de quelques semaines et Cartibaldi redeviendra lui même après un mois. Si les PJ lui livrent le Morse et Crapaud, il les suspendra pendant trois mois, et les fera muter dans le secteur XLVI, plus connu sous le nom de "la poubelle". (Nb: Si les PJ pataugent lamentablement et que la farce ne vous amuse plus, c'est Wodkor qui découvrira les coupables. Ils arriveront un matin couverts de pansements, et ce sera fini.)

PRIVÄAT DETEKTIV

Le métier de détective privé, bien que sévèrement réglementé, existe toujours à travers tout Europa. Les "privés" peuvent se révéler des alliés utiles, ou des gêneurs pires que les journalistes...

DEVENIR DETECTIVE

En Germanie, c'est simple: il suffit d'avoir un casier judiciaire vierge et d'avoir déjà 2000 heures d'enquête à son actif (en tant que policier, inspecteur d'assurance, etc.). Moyennant quelques centaines d'EM, on obtient une licence et une jolie plaque en plastique qui peut, de loin ou de nuit, passer pour une vraie plaque de police. Reste à trouver un bureau, un ordinateur, une secrétaire et des clients (pour ces derniers, il suffit généralement de passer une petite annonce). A l'heure où nous écrivons (mars 2070), on trouve à Berlin 4000 "privés" avec licence, plus probablement autant d'illégaux qui risquent quotidiennement la prison pour escroquerie. Toutes les agences prennent à peu près le même tarif : 200 EM par jour, plus les frais (parfois prodigieusement élevés). En revanche, la qualité des services est terriblement variable.

QUI SONT-ILS ?

Dans leur grande majorité, d'anciens policiers. Etre détective est beaucoup plus rentable que d'être Falkampft. Un bon privé se fait facilement 10.000 EM par mois pour un boulot moins fatigant et moins dangereux que celui d'un flic normal. Beaucoup de Falkampft jeunes et dynamiques n'ont rien de plus pressé que de démissionner de la police pour se lancer dans le privé, une fois leurs 2.000 heures d'enquête effectuées. On trouve aussi un bon pourcentage de policiers retraités, qui travaillent à leur compte plutôt que d'aller à la pêche (d'ailleurs, il n'existe plus de rivière assez pure pour qu'on puisse y pêcher autre chose que des monstres mutants bourrés de mercure ou de plomb). Souvent moins efficaces que les jeunes loups, les "vieux" travaillent à mi-temps, pour le plaisir... mais à force d'expérience et de relations un peu partout, ils sont souvent aussi efficaces que les autres. Enfin, la troisième catégorie regroupe tous ceux dont on ne veut plus ailleurs, mais qui ne savent rien faire d'autre. Révoqués, démissionnés avec blâme du SAD... ce sont les plus nombreux. On y trouve à

peu près tout, du tueur à gages camouflé à l'escroc en passant par de braves types qui n'ont pas eu de chance.

LES MISSIONS

- Surveillance. 90% du temps, filatures et planques liées à des histoires de coucherries. Profondément ennuyeux, mais peu dangereux. Il arrive aussi qu'il faille assurer la sécurité d'une réception de la "haute". Certaines agences connues travaillent parfois avec de grandes entreprises, comme "consultants en sécurité". Selon les moyens de leur employeur, cela signifie "gardien-nage" ou "expertise". Ce dernier type de travail permet de dresser des plans tout à fait fiables des protections de certains sites sensibles... qui peuvent donner lieu à de juteux trafics.

- Personnes disparues. Il disparaît quelques 80 000 personnes *par an* à Berlin. Quand on prévient la police, elle ouvre un dossier et l'archive pieusement au bout d'un mois. Les privés sont rarement plus efficaces, mais ils sont plus rassurants pour les familles. Là encore, le travail est simple et peu dangereux. Il suffit d'interroger les parents et amis du disparu, d'être à l'affût d'éventuels retraits bancaires et d'appeler régulièrement morgues et hôpitaux, à tout hasard. Beaucoup de disparus tentent de refaire leur vie ailleurs, au soleil... et beaucoup de privés s'arrangent pour se faire payer des vacances, sous prétexte d'aller "suivre une piste" sur la Costa Brava ou en Grèce. Certaines grosses agences ont des contrats avec des chaînes de télé (Kriminal Kanal entre autres) pour qu'ils passent des appels à témoins. Bien entendu, c'est un service qui se retrouvera sur la facture du client... (il arrive que certains se passent de privés. Ainsi, cette société d'aliments pour chiens dont un des employés avait filé avec un million d'EM. Quinze jours plus tard, son portrait ornait toutes les boîtes de Kanigoo de la Fédération. Il a été arrêté au bout de trois jours.)

- Meurtres. Verboten ! Les détectives n'ont pas le droit d'enquêter sur un meurtre, sous peine de perdre leur licence. Cela dit, rien ne les empêche de s'occuper des "délits annexes". Par exemple, si X a été tué lors du cambriolage de sa maison, rien n'empêche le privé d'enquêter sur le vol...

BERLINER NACHT - PRIVAAT DETEKTIV

- Chantage. Pour la victime d'un chantage, un "privé" peut paraître plus rassurant que la police. Et puis, il a moins de scrupules pour récupérer d'éventuelles pièces à conviction. C'est tout de même une solution risquée - il arrive que le malheureux client ne fasse que changer de maître-chanteur.

- Cas limite. Certains privés n'hésitent pas à accomplir des actions en principe illégales, mais qu'ils estiment justes - surtout si la paye est calculée en conséquence. L'exemple type est l'enlèvement d'un mineur tombé entre les griffes d'une secte, et son "reprogramming".

- Enfin, le mercenariat ou l'espionnage industriel - entre autres - sont des domaines où un "privé" dépourvu de scrupules peut faire rapidement fortune... ou trouver une mort déplaisante s'il n'est pas doué.

LE PRIVE, LE FLIC ET LES TRUANDS

"Et en ce qui concerne ces vermines de franc-tireurs, il n'y a qu'une façon de les traiter : les foutre en cabane au moindre prétexte, et faire en sorte qu'en sortant, ils préfèrent se faire éboueurs plutôt que de reprendre leur métier de charognards".

Capitaine Cartibaldi

(C'est un scoop : il y a donc une catégorie d'individus qu'il déteste plus que les truands et les journalistes).

Pour le Falkampf moyen, c'est clair : tous les privés sont des crapules. S'ils étaient honnêtes, ils seraient dans la police. En pratique, les choses sont légèrement plus compliquées. Certains détectives privés ont des liens personnels avec les Falkampf - ce sont d'anciens collègues, d'anciens amis... A ceux-là, on accorde une confiance et une aide limitée, en se basant sur l'axiome "le privé a besoin des flics, les flics peuvent se passer du privé". Un Falkampf qui décide de nuire à un privé a une palette de possibilités presque infinies... Les détectives privés sont de simples citoyens, d'un point de vue légal. Ils ont le droit d'intervenir face à un flag', comme tout le monde (et même dans ce cas, l'emploi d'armes à feu est très très mal perçu par les FK), mais c'est tout. Or, tout privé qui se respecte n'hésite pas à fouiller les suspects, à les passer au détecteur de mensonges, à se faire passer pour un vrai policier... Toutes choses possibles, au moins, d'une garde à vue "musclée".

Mal vus par les policiers, les "privés" n'ont pas d'avantage la cote auprès de la pègre. Pour les gros délinquants, les narco-gangs et autres requins, ce ne sont que des nuisances mineures. Si un fouineur à gages vient jouer dans la cour des grands, on l'abat. En revanche, pour les petits truands, il peut être utile d'avoir un "privé" sous la main. Il peut servir de boîte aux lettres, de conseiller juridique... quitte à ce qu'on le rembourse en informations par la suite. Un équilibre délicat s'établit alors - qui rendra le plus de services à l'autre en évitant de se compromettre auprès de ses pairs...

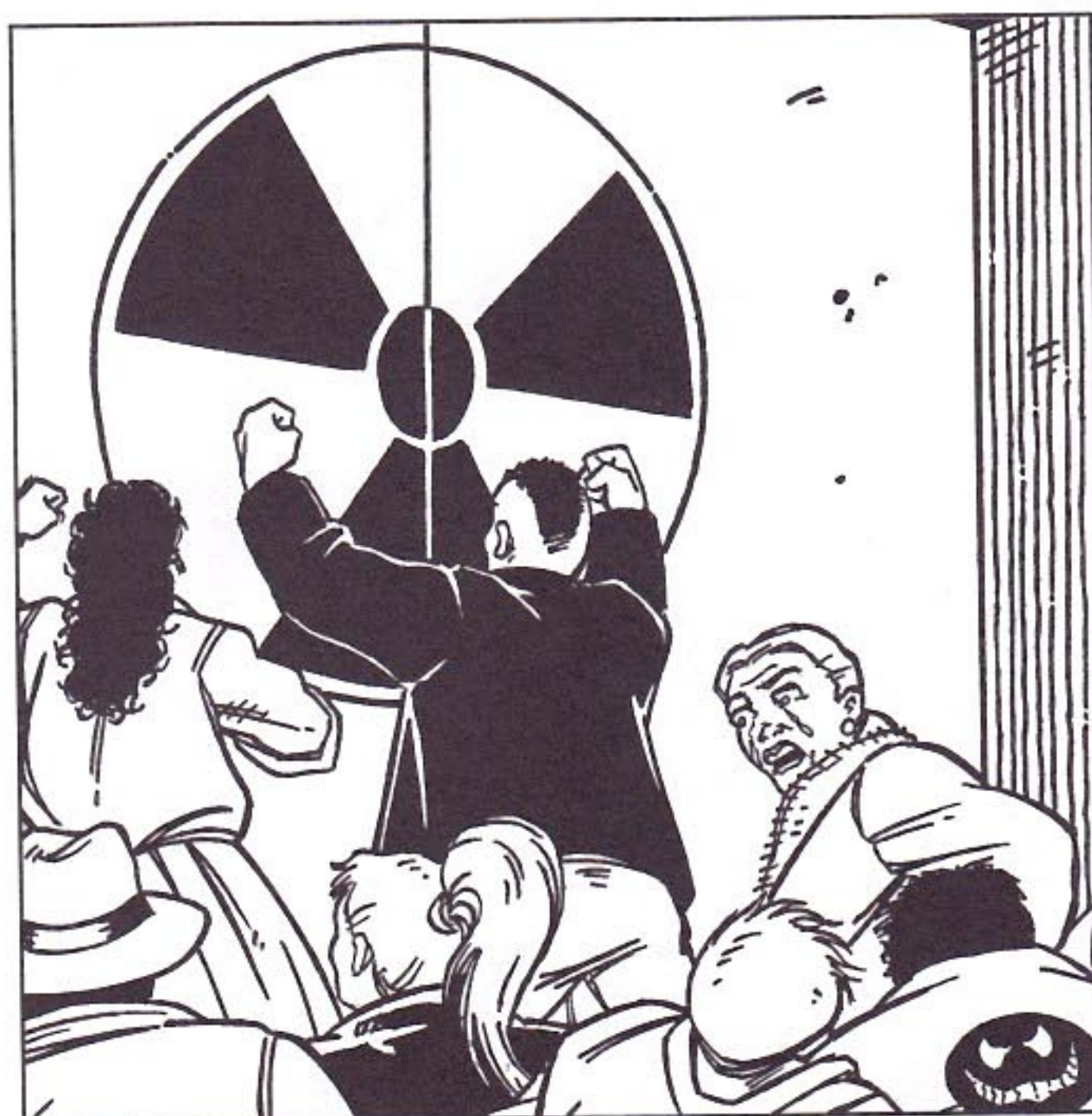


LE JOUR OU BERLIN SAUTA (OU PAS ?)

MJ : DE VOUS A MOI, LES FAITS

Harald Anderssen est riche. Très riche. Multimillionnaire, en fait. Il possède des centaines de kilomètres carrés dans tout Berlin, des usines, des exploitations agricoles à travers Europa, une compagnie d'import-export et une foule d'autres choses. Notamment une demie-douzaine de centrales nucléaires désaffectées, qui se trouvaient autrefois sur le territoire de la RDA et dont personne ne savait quoi faire au juste. Impossible de les remettre en marche : elles ne présentaient aucune garantie de sécurité (et l'urbanisation galopante les avait vite incorporées au paysage urbain). Il était impossible de les démolir pour reconstruire dessus. Même en tenant compte de la crise du logement, fort peu de locataires auraient accepté de s'installer sur un site radioactif. Voici dix ans à peu près, un bureaucrate eut l'idée géniale de vendre le terrain à des particuliers, l'Etat versant un loyer au nouveau propriétaire. C'est une solution extrêmement coûteuse, mais qui présente un avantage de taille: en cas de pépin, c'est le propriétaire qui est responsable, pas l'Etat. Anderssen s'est donc contenté de toucher son argent chaque mois, sans se soucier autrement des centrales. En revanche, elles intéressaient beaucoup son frère cadet, Martin. Sa place de directeur adjoint des Entreprises Anderssen ne lui suffisait plus, il s'est mis en tête de faire fortune. Rapidement si possible. Il a vu et lu beaucoup de James Bond dans sa jeunesse, et ça lui a porté au cerveau. Aussi décida-t-il tout naturellement de faire chanter Europa. Il lui suffisait de dissimuler une bombe atomique à Berlin, et de menacer de la faire sauter. Il lui fallut des années pour mettre les détails au point. Il commença par recruter un spécialiste de la physique nucléaire qui transforma les installations d'une des centrales pour qu'elle produise de l'uranium 235. Après quoi l'assemblage de la bombe ne fut plus qu'une simple question de bricolage. Il lui fallait quelqu'un pour la déclencher et servir de bouc émissaire si les choses tournaient mal. Avec l'aide de Karin, la fille d'Harald, il finit par trouver le pigeon idéal, sous la forme d'un petit groupe de casseurs "révolutionnaires" chevelus et dépourvus de scrupules. Karin et lui les manipulent sans aucun scrupule, avec l'idée de les liquider le moment venu (ce qui n'empêche pas Karin de coucher avec Otto, le chef du groupe.

Tant qu'à faire, autant joindre l'agréable à l'utile.) Il ne reste plus que quelques jours avant l'exécution du plan quand intervient le grain de sable : Harald. Il surveillait son frère depuis quelque temps et ses soupçons sont en train de se confirmer. Il se prépare à le faire arrêter, mais Martin est plus rapide. Harald est discrètement remplacé par un sosie aux ordres de Martin. Le vrai Harald est mis au frais. Martin aurait voulu le supprimer, mais Karin intervint - extorquer des milliards d'EM à Europa soit, mais tuer son père au passage, pas question ! Martin se résigne donc à une solution de compromis. Quelques piqûres, un petit traitement psychologique et Harald se retrouva amnésique. Martin s'envole pour le Brésil, où il a assemblé une première bombe "de démonstration", destinée à faire comprendre aux dirigeants d'Europa qu'il ne plaisante pas. Karin disparaît dans l'underground berlinois en compagnie de ses apprentis-terroristes. Elle supervise l'installation de la bombe, après avoir liquidé le savant. Le sosie reste seul à la tête des entreprises Anderssen. Il se débrouille suffisamment bien pour que personne ne s'aperçoive de la substitution. C'est à ce moment là que le véritable Harald s'évade. Après quelques jours passés à survivre tant bien que mal (plutôt mal, en fait) parmi les clochards, il est ramassé par la police. Ses bizarreries attirent l'attention... entrée en scène des PJ.



PREMIERE PARTIE: L'AMNESIQUE

INTRODUCTION DES PJ

Tout arrive. A force de lèche-bottes et de succès plus ou moins bidons, les PJ ont réussi devenir membres du SAD. Ils découvriront vite que le boulot n'y est guère plus passionnant. La solde plus intéressante est compensée par la perte de la plupart de leurs amis flics... Leurs journées se passeront à faire de la paperasserie, en espérant trouver quelque chose d'intéressant. Ils passent leur temps à éplucher la vie des Falkmpft normaux, à vérifier les listes d'entrées des étrangers en Europa dans l'espoir d'y trouver un espion, et ainsi de suite. L'immeuble du SAD est plus moderne que le Falkhouse XVIII, mais la KoffeeMachin ne marche pas non plus. Leur supérieur, le SAD Capitain Delbrück est largement aussi désagréable que Cartibaldi. Bref, plus ça change, plus c'est la même chose ! (seule différence : les collègues. La proportion de petits bureaucrates en costume-cravate a dramatiquement augmenté. Quand aux agents de terrain, ils souffrent tous d'une manie du secret qui confine à la paranoïa). Après quelques semaines de ce régime, les PJ devraient être prêts à demander à être mutés n'importe où, pourvu que ce soit loin. Et puis un matin, à leur arrivée au bureau, ils trouvent une convocation urgente de Delbrück.

Briefing

"Asseyez-vous. Bon, les vacances sont finies pour vous, les gars. Terminé de se tourner les pouces dans un bureau, je vous remet sur le terrain. Z'êtes contents ? C'est bien ce qu'ont dit les pys, z'êtes complètement dingues. Surtout, vous attendez pas à une grosse affaire. Pour le moment, s'agit juste d'aller au Falkhouse XVIII récupérer un gars. Vous demanderez le sergent Melecks, y vous expliquera. Apparemment, y-z-ont ramassé un clo-do bizarre qu'a pas l'air d'en être un et qui pourrait p'têt nous intéresser. En tout cas, c'est ce qu'a pensé le Melecks dans sa petite tête de flic intelligent. Alors vous allez voir ce que c'est, ramener le gars ici et s'il est réellement intéressant, vous vous en occuperez. A tout à l'heure".

FALKHOUSE XVIII

L'ensemble du commissariat semble d'accord pour faire la gueule aux PJ "renégats". Cartibaldi les recevra dans son bureau et, sans oublier de leur donner du "monsieur" à toutes les phrases avec une ironie pesante, il les laissera discuter avec

Melecks. Ce jeune flic plein d'avenir (voir "vieilles connaissances, page 53") est la seule personne qui ne les traite pas comme les dernières des ordures. C'est pire : il est obséquieux. Son récit peut se résumer comme suit: dans une rafle de routine à AdenauerPark, les Koss ont ramené une prise un peu inhabituelle. C'est un homme d'une cinquantaine d'années, habillé comme tous les miséreux, qui semble drogué ou mentalement perturbé. Il est étonnamment propre pour un clochard. Bref, Melecks en est venu à se demander s'il ne pourrait pas s'agir de quelqu'un d'important et il a pris sur lui d'appeler le SAD "Vous comprenez, je ne suis pas ces flics bornés qui estiment que nous sommes les seuls compétents. Au contraire, je suis sûr que vous êtes plus outillés que nous pour résoudre ce genre de cas. Alors je vous le cède" (traduction en langage clair : si par hasard ça vous rapporte quelque chose, ne m'oubliez pas et pensez à me renvoyer l'acenseur à l'occasion).

Le clochard est dans une des cellules du rez-de-chaussée. Il est prostré dans un coin. Il ne réagit pas à l'arrivée des PJ. Il semble totalement apathique. Il répond aux questions, quand on insiste. Son vocabulaire semble limité à "oui", "non" et "sais pas" ; surtout "sais pas", en fait.

Il se laisse emmener sans protester. Une fois au SADHaus, les PJ pourront commencer à travailler

PREMIERES CONSTATATIONS

- Le bout des doigts de "X" est complètement lisse. Quelqu'un a pris la peine d'effacer ses empreintes digitales, probablement à l'aide d'un acide.
- Bilan de santé de "X" : bon état général, à part un refroidissement sans gravité et plusieurs ecchymoses récentes. Pas trace d'alcool ou de drogues dans son sang. Plusieurs dents en or et les traces d'une opération aux yeux (micro-correction au laser d'une myopie prononcée) démontrent qu'X est bel est bien un homme fortuné, ou qu'il l'a été.
- On ne trouve personne lui ressemblant au fichier des personnes disparues.
- Les experts psychiatres, après de longs examens, fourniront un rapport décourageant. Il est peu probable qu'X reprenne ses esprits dans un avenir prévisible. Ils estiment que son amnésie a sans doute été provoquée. Le lavage de cerveau a sans doute eu lieu il y a plusieurs semaines, car l'organisme d'X a eu le temps d'éliminer toutes les drogues utilisées par ses tortionnaires.

LE JOUR OU BERLIN SAUTA - BERLINER NACHT

L'identification

- AdenauerPark. Le Central Park du secteur XVIII a toujours abrité des milliers de sans-abris. Il faudra longtemps pour les interroger tous, et ce n'est pas sans risques (le Park abrite aussi des bandes de marginaux violents). Après une enquête longue et patiente, on finira par apprendre qu'X est arrivé au Park quatre jours avant d'être ramassé par la police. Dans l'état où il était, il faisait une proie facile. La bande de Knud l'a dépouillé jusqu'à l'os, le laissant en sous-vêtements. Heureusement pour lui, le vieux Johann l'a pris sous son aile et lui a procuré des "vêtements décents". Johann est un personnage folklorique mais il ne pourra pas en dire beaucoup plus. Knud le Danois est une masse de muscles de 2 mètres sur 120 kgs, à qui il ne manque qu'un cerveau et un peu de compassion pour avoir l'air humain. Si on lui promet de ne pas l'inquiéter, il reconnaîtra avoir dépouillé X. "Mais c'était pas mon style de fringues. J'les ai revendues à Iablonsky, le fripier."

La boutique de Iablonsky se trouve dans le marché au puces du secteur XIX, au milieu de centaines d'autres toutes identiques. Iablonski est un petit type nerveux dont la principale préoccupation est de ne pas avoir d'ennuis ("Oui, j'ai racheté des vieux vêtements à Knut, mais je ne sais pas où il se les était procurés, je vous jure"). Il a toujours le costume. Il s'agit des restes d'un élégant costume trois-pièces gris, manifestement fait sur mesure pour X. Toutes les marques de tailleur ont été enlevées (et sur une population de 80 millions d'habitants, il y a beaucoup, beaucoup de tailleurs...). Le labo ne pourra rien en tirer.

- Le tailleur. Il faudra beaucoup marcher et téléphoner encore plus pour l'identifier. Il s'agit de la maison Schmitt et Fils, située dans le secteur XIV. Ils l'ont vendu à un monsieur Anderssen. Ils reconnaissent X sans hésiter : c'est bien Anderssen.

- Faire parler X. C'est également faisable, avec un peu d'intelligence. L'emploi de l'hypnose ou d'une dose de sérum de vérité pourraient révéler quelques informations utiles. Enfin, relativement: X se contente de balbutier quelques mots et chiffres sans suite (en fait, le cours de la bourse de quelques-unes de ses sociétés), suivie des noms "Karin" (fort clair), "Martin" (aussi), "Mère" et quelques chose qui est peut-être "Maria". Insister d'avantage compromettrait le faible espoir de guérison que conservent les médecins. Un prélèvement d'empreintes génétiques, suivi d'un épuisant travail d'épluchage d'archives permet d'arriver à la conclusion qu'X... n'existe nulle part.

Pas de passé criminel, pas de dossier militaire, pas d'archives de santé. Toutefois, certains fichiers informatiques portent des traces de manipulation. Une nouvelle série de recherches, accompagnée d'un jet d'Ordinateur, permet de repérer le fichier tripoté. C'est celui d'un industriel nommé Harald Anderssen.

L'approche qui consiste à éplucher le "Who's who d'Europa" a la recherche d'un homme riche qui aurait une Karin et un Martin parmi ses proches, bien que moins subtile, se révélera tout aussi fructueuse.



INTERLUDE : LE CADAVRE

Müller, qui occupe le bureau voisin de celui des PJ, a un problème. Il vient d'hériter d'un cadavre encombrant, repêché dans un égout du secteur XVI. C'est le corps d'un homme d'une cinquantaine d'années qui a été entièrement défiguré avant d'être jeté à l'eau (bien sur, le séjour d'une semaine dans les égouts ne simplifie pas l'identification). Cause de la mort: deux balles de Marxmen dans la tête. Normalement, ce gars serait de la compétence de Falkampft du secteur XVI, mais il présente une petite particularité troublante. Il a été fortement irradié. En fait, même si on l'avait pas assassiné, il serait mort d'une leucémie dans les six mois. D'après les spécialistes, il a dû être en contact avec des substances radioactives pendant longtemps pour recevoir une telle dose. Les autorités d'Europa sont légèrement paranoïaques pour tout ce qui touche au nucléaire, et le capitaine harcèle ce pauvre Müller. Ce dernier, voyant que les PJ sont en train de se servir d'"Hercule" (l'équivalent SAD de Velda, ainsi appelé parce qu'il est fabriqué par une firme belge), leur propose un deal: ils cherchent qui est son macchabée, en échange d'un coup de main sur leur propre enquête (à la SAD Schule, il dormait pendant les cours d'informatique). Un jet d'Ordinateur plus tard, les PJ auront un candidat possible : Louis Viquant, un ingénieur en physique nucléaire relativement connu qui a quitté son domicile parisien sans laisser d'adresse, il y a deux ans. La police parisienne avait conclu à un suicide. (Ils ne peuvent pas le savoir à ce stade, mais Viquant a un rapport étroit avec leur propre affaire).

BERLINER NACHT - LE JOUR OU BERLIN SAUTA

LA FAMILLE ANDERSSSEN

Données préliminaires

N'importe quelle recherche menée avec un minimum d'intelligence permettra de réaliser la véritable étendue de la fortune Anderssen. La liste des entreprises, terrains et propriétés diverses couvre trois pages de listing en petits caractères (les centrales s'y trouvent, mais à ce stade, il n'y a pas de raisons que les PJ les remarquent). Les PJ comprennent sans peine qu'il vaudra mieux marcher sur des oeufs avec ces gens-là.

Les lieux

Quand ils sont à Berlin, les Anderssen résident dans un authentique château Renaissance, situé au beau milieu du secteur XXV. Le bâtiment est entouré d'une dizaine d'hectares de parc et de bois. L'ensemble est protégé du bruit et de la pollution par une bulle de plastique transparent. Les PJ sont reçus par un maître d'hôtel qui semble importé tout droit de l'Angleterre victorienne (comme d'ailleurs le reste des domestiques). S'ils se présentent comme policiers, ils seront reçus immédiatement par le maître de maison. S'ils préfèrent adopter une couverture plus ou moins bidon ("Bonjour, c'est pour un sondage" ou "Bonjour, nous sommes journalistes et nous faisons une enquête sur les grands de ce monde" etc), ils seront reçus par le majordome, ou la secrétaire. Si X est avec eux, il ne réagira absolument pas au décor.



"Harald Andersson" les recevra tôt ou tard. Il ressemble comme deux gouttes d'eau à X, et se comporte en tous points comme s'il était le véritable maître de maison. Il paraît abasourdi par ce que lui racontent les PJ. Il n'a pas d'ennemis, ne comprend pas pourquoi on pourrait lui substituer un sosie et se déclare très intrigué par tout cela. Si les PJ le demandent, il se prêtera volontiers à tous les tests qu'ils pourront imaginer. Il sait que les "empreintes génétiques" d'Harald n'existent plus. Quand aux empreintes digitales, celles du véritable Harald ont été effacées... alors que les siennes ont été remodelées au laser pour correspondre à celles du vrai Harald. Il a suffisamment potassé la vie du vrai Harald pour pouvoir citer des anecdotes convaincantes que le maître d'hôtel corrobore sans hésiter. Et si après tout cela, les PJ ne sont pas convaincus, il les emmène voir sa mère ("Ne la dérangez pas trop longtemps. La pauvre est très malade").

Les autres occupants de la maison

- Brunehilde Anderssen, la mère, 84 ans. Souffre d'un cancer qui ne lui laisse plus guère de temps à vivre. Tout ce qu'elle peut dire, c'est que depuis un mois, Harald lui rend moins souvent visite. Elle attribue cela à une horreur bien compréhensible de la maladie.

- Fritz Andressen, 46 ans, frère d'Harald. Il occupe toute une aile du château et met très rarement le nez dehors. L'opinion de toute la famille est qu'il est "bizarre" (quand il n'y a pas d'étranger, ils disent "fou"). Il souffre de collectionnisme aigüe, accumulant dans le plus grand désordre trains électriques, poupées, livres et objets pornographiques, timbres et antiquités rarissimes. Si on arrive à détourner son attention de sa dernière acquisition, il se révélera être un garçon calme, gentil et parfaitement lucide. Il considère Harald comme un bon frère, Martin comme un dangereux arriviste et Karin comme "une petite salope. Tout le portrait de feu sa mère, d'ailleurs". Il n'a pas remarqué de changement, mais il pourrait le faire, si on le décide à surveiller un peu Harald.

- Martin est "en voyage d'affaires au Brésil" et Karin "en vacances en Australie".

- Hanna Rosenberg, la secrétaire d'Harald niera avoir remarqué quoique ce soit. En fait, elle est au courant de la substitution, mais elle imagine que c'est Harald lui-même qui a tout machiné (il lui arrivait parfois de rêver à voix haute de prendre de longues vacances). Elle pourrait être utile aux PJ s'ils lui font comprendre qu'il se trame quelque chose (si on lui montre le vrai Harald, elle sera convaincue).

LE JOUR OU BERLIN SAUTA - BERLINER NACHT

De toutes les personnes présentes au château, elle est la seule à savoir qu'Harald a une maîtresse. Elle connaît même son adresse.

Maria Neuwelde

Etudiante en sciences économiques, jolie, intelligente, équilibrée... bref, la maîtresse parfaite pour quelqu'un comme Harald. Elle est actuellement en pleine déprime (peut-être fera-t-elle une tentative de suicide, juste avant que les PJ ne la trouvent ?). Harald l'a larguée il y a un mois, par téléphone et sans un mot d'explication. Elle est la seule à identifier X sans hésiter et avec certitude (même si sa présence ne le fait pas réagir). Notez que Bessemer pourrait bien vouloir la mettre au frais quelques semaines, s'il a l'impression que les PJ vont fouiller dans cette direction.

Perquisition

Obtenir un mandat pour fouiller chez Anderssen est une gageure difficile, même pour des agents du SAD. Par contre, un cambriolage reste dans les choses possibles. Les appartements de Martin et de Karin ne renferment rien d'anormal. Par contre, dissimulé dans le bureau d'Harald se trouve un dossier contenant une histoire détaillée de sa vie, essentiellement composée de bandes magnétiques enregistrées par Martin. Si les PJ arrivent à se procurer le trousseau de clés d'Harald, ils trouveront une clé qui ne correspond à aucune serrure de la maison. Elle ouvre un coffre de la Federal Berlinsche Bank, qui renferme les véritables papiers d'identité du pseudo-Harald, ainsi qu'une mallette pleine de billets de banque. Il s'appelle en réalité Peter Bessemer, comédien au chômage.

BESSEMER

Il ne restera pas inactif s'il sent le filet se resserrer autour de lui. Sa première idée sera de supprimer le véritable Harald. Il enverra une demi-douzaine de petits truands le liquider. Si par hasard les PJ n'ont pas précisé qu'ils le faisaient garder et surveiller, vous pouvez parfaitement décider de l'abattre. Sinon, leur tentative sera déjouée, et Bessemer commencera à penser à mettre les PJ hors-circuit. Il sait parfaitement que tuer des agents du SAD est un excellent moyen de se retrouver traqué par toutes les polices d'Europa. Il préférera essayer des moyens plus doux, dans un premier temps. A vous de décider en fonction de votre groupe, mais il pourrait tenter de les corrompre ou peut-être de leur ménager un "accident" s'il est impossible de remonter jusqu'à lui. Si tout échoue, il partira en "voyage d'affaires" au Etats-Unis. Remettre la main dessus risque d'être ardu.

Ce n'est pas un foudre de guerre, ni un fanatique, et il devrait être possible de négocier avec lui ("l'impunité contre ce que tu sais" et toutes ces sortes de choses...). Il a été engagé par Martin il y a six mois (à cette date, Martin ne savait pas s'il devrait écarter son frère. Mais c'est un homme de précautions). Il a subi un certain nombre d'opérations de chirurgie esthétique (y compris la transformation de ses empreintes digitales). Il a dû étudier la vie d'Harald en détail. Il pensait plus ou moins qu'il allait remplacer un PDG surmené ou traqué par la pègre et était persuadé que tout se faisait avec son accord. La substitution a eu lieu il y a un peu plus d'un mois. Il n'a compris qu'à ce moment-là qu'elle serait permanente. Il a préféré continuer.



BILAN PROVISOIRE

Harald étant juridiquement incapable, c'est à Fritz, le second fils, qu'échoit la gestion de la fortune familiale. Ca l'embête beaucoup, d'ailleurs. Mais Martin ne revient pas pour faire le travail à sa place. Les PJ auront sans doute envie de poser des questions à Martin. Théoriquement, il est installé dans la villa familiale de Rio de Janeiro. Mais à chaque coup de téléphone, les PJ s'entendent répondre qu'il est "sorti" ou "en déplacement" et il ne rappelle jamais. Le capitaine se laisse convaincre de leur payer des billets d'avion pour le Brésil (non sans les assommer d'avertissements sur le thème : "à l'étranger, vous n'avez aucun pouvoir. Faites très attention".)

Karin aussi est injoignable. Aucun aéroport australien n'a enregistré son arrivée, et les amis chez qui elle devait descendre ne sont au courant de rien.

BERLINER NACHT - LE JOUR OU BERLIN SAUTA

CARACTERISTIQUES

Bessemer

F	C	R	H	Co	A	T
12	13	15	16	15	15	13
Physique						125
Bluffer						70%
Se faire passer pour Harald						90%
Art dramatique						55%
Armes à feu						30%
Mémoriser						60%
Psychologie						70%
Dégustation						55%

Truands

F	C	R	H	Co	A	T
14	15	14	15	10	13	15
Physique						145
Armes à feu						30%
Commando						40%
Corruption						30%
Connaissance de la rue						60%

DEUXIEME PARTIE: LE BRESIL

UN PEU D'HISTOIRE

L'écroulement généralisé de l'économie mondiale à la fin du XX^e siècle a frappé le Brésil aussi durement que les autres pays d'Amérique Latine. Après trois décennies tragiques, la situation a commencé à s'améliorer. Entre la famine et les guerres civiles et extérieures, la population avait diminué d'un quart. Les tribus d'Amazonie furent les seules bénéficiaires de la crise : les Brésiliens étaient beaucoup trop occupés à s'entretuer pour continuer à leur nuire. Vers 2040, la situation s'était stabilisée. Le pays était dirigé par une junte militaire considérée comme "modérée" (ce qui à l'échelle des dictatures sud-américaines, signifie "à peine plus à droite que Genghis Khan, et nettement à gauche de Pinochet"). Dans l'espoir de relancer l'économie, la junte ouvrit le pays aux investisseurs étrangers. Dans un monde aussi complètement sinistré que celui-ci, c'était un pari très audacieux. Bien entendu, ce fut un échec. Les Jeux Olympiques de 2052 eurent lieu à Rio. Les partisans des réformes démocratiques en profitèrent pour lancer une série de manifestations réclamant le départ de la junte. Malheureusement, les généraux refusèrent de se laisser faire. Ils donnèrent l'ordre de tirer sur la foule.

Il y eut des milliers de morts. Les membres les plus civilisés du gouvernement furent peu à peu remplacés par de véritables fauves, dont le credo en matière de gouvernement peut se résumer par "qui n'est pas derrière moi est contre moi. Qui est contre moi est mort". On assista à une impressionnante floraison de polices secrètes en tous genres. En quelques mois, tous les intellectuels du pays étaient morts ou en exil. En revanche, du point de vue de l'homme d'affaire étranger, la junte est le gouvernement idéal. Elle ne pose aucune question, tant qu'on met la main au portefeuille...

L'ARRIVEE

La monnaie locale est le cruzado. Officiellement, il faut 1000 cruzados pour faire 1 EM. Le cours officiel s'établit plutôt à 50000 cruzados pour 1 EM.

Une fois leurs passeports épluchés par un douanier suspicieux, les PJ se retrouvent à Rio. Ils devraient se sentir dépaysés : c'est l'été, le ciel est bleu, il fait chaud... et Rio (10 millions d'habitants) leur donne une impression de petitesse tout à fait inconfortable. Les paranoïaques (ou les petits futés) qui voudraient savoir s'ils sont suivis ou qui réussiraient un jet de Pister remarqueraient une voiture blanche qui ne les a pas quittés depuis l'aéroport.

Une fois installés à l'hôtel, les PJ se dirigeront sans doute tout droit vers la villa Anderssen. En dehors de ça, il faudra absolument qu'ils trouvent un interprète s'ils veulent pouvoir se faire comprendre. Personne à Rio ne parle allemand. A vous de décider en fonction de leurs actions et de votre humeur si vous leur donnez un interprète honnête ou un agent du BRT.

EN TERRE ETRANGERE

Martin a copieusement arrosé à peu près tous les membres de la junte et particulièrement le général Cavalcanti. Entre autres choses, le général supervise les B.R.T (Brigades de Répression du Terrorisme) autrement dit, un des très nombreux "escadrons de la mort" qui infestent le pays). Le général est parfaitement au courant des petits projets de Martin. En fait, il l'a financé et encouragé tant qu'il a pu. Il se moque éperdument du sort de Berlin et considère que cette partie du plan est vouée à l'échec. En revanche, l'idée de faire sauter une bombe atomique "de démonstration" en Amazonie lui plaît bien, surtout si elle explose en plein territoire indien. Martin l'a prévenu qu'il risquait d'avoir la visite de policiers européens très prochainement et lui a demandé de s'en occuper. Par conséquent, les PJ seront systématiquement filés par une ou deux voitures d'agents du BRT.

LE JOUR OU BERLIN SAUTA - BERLINER NACHT

Ils ne prennent pas vraiment la peine de se dissimuler. Ils sont chez eux et n'ont pas l'habitude qu'on leur résiste. Dans un premier temps, ils se contenteront de rendre les PJ nerveux. Puis, dès qu'ils se prépareront à partir pour le nord, ils commenceront à se montrer brutaux. Ils arrêteront l'interprète des PJ. Ils démoliront leur voiture. Ils les feront arrêter par la police pour un "contrôle des visas" qui se prolongera toute la nuit. S'ils trouvent un PJ isolé, ils le passeront à tabac. Bien entendu, le téléphone des PJ sera sur écoute et si c'est possible, on installera des micros dans leur chambre. Par rapport à leur comportement habituel, on peut dire qu'ils agissent avec une retenue exemplaire. Mais si les PJ se rebiffent, les agents du BRT se montreront vraiment méchants. Les PJ se retrouveront traqués par des tueurs et sans doute recherchés par la police (sous un prétexte futile ou sous l'inculpation d'espionnage, selon la quantité de sottises qu'ils auront commis). Si les PJ arrivent à en capturer un, il ne fait absolument pas mystère de son identité, ni de son employeur. Ce qu'il dira devrait être suffisamment inquiétant pour dissuader les PJ d'aller déranger Cavalcanti. Il serait très heureux de les recevoir. En revanche, il est douteux qu'il les laisse repartir. Son bureau se trouve dans une caserne, deux étages au-dessus des salles de torture (il ne déteste pas mettre lui-même la main à la pâte, à l'occasion). En revanche, il serait intéressant de glaner quelques renseignements sur lui. La presse locale est particulièrement instructive. Au fil des articles et des interviews, Cavalcanti apparaît comme un malade mental, décidé à "purifier" le pays. Parmi ses bêtes noires, les communistes, les intellectuels et les indiens.

VILLA ANDERSSEN

C'est une "petite baraque" (12 pièces seulement), construite au sommet d'une colline, dans la banlieue résidentielle de Rio. Elle est vide, si on excepte les domestiques et les chiens de garde (d'énormes dobermans dressés pour tuer). Tout ce que peut dire le maître d'hôtel, c'est que "monsieur" est parti il y a trois semaines, juste après son arrivée au Brésil. Il n'a pas dit où il allait, mais a donné l'ordre, au cas où quelqu'un voudrait lui parler, de répondre qu'il serait de retour dans la journée... Les domestiques refusent de laisser les PJ perquisitionner. Evidemment, impossible d'avoir un mandat. Ils en seront donc réduits à cambrioler, ou à demander l'aide de la police locale (qui refusera d'intervenir). A part l'ordinateur du bureau et une impressionnante collection de romans policiers et d'espionnage, la maison ne renferme rien d'intéressant.

Pour accéder aux fichiers de l'ordinateur, il faut un mot de passe. L'écran d'accueil avertit les PJ : si au bout de deux essais le code exact n'est pas donné, les fichiers seront effacés (le mot de passe est "Goldfinger", mais si les joueurs le trouvent, c'est qu'ils ont lu le scénario). Un jet d'Ordinateur permettra de contourner le problème (mais s'il est raté, tout est effacé). Le seul fichier intéressant détaille les dépenses nécessaires à l'achat d'un terrain à 50 kms au Nord-Ouest de la ville de Gradaüs, en plein Matto Grosso. Martin y a fait construire des "installations". Il suffira de consulter une carte du Brésil pour se rendre compte que l'endroit est en plein territoire indien, et que par conséquent Martin n'avait aucun droit d'y construire quoique ce soit.

UN CONTACT INATTENDU

Si les PJ réussissent un jet de Pister en sortant de la villa, ils remarqueront, en face, un mendiant qui semble les observer avec beaucoup d'attention. C'est visiblement un Indien. Les jours suivants, ils reverront souvent cet homme, ou d'autres Indiens. Ils se contentent de suivre les PJ sans chercher à leur nuire. En fait, ils pourraient même intervenir pour aider les si ceux-ci sont en mauvaise posture face aux agents du BRT. Ils sont méfiants, mais au bout d'un certain temps, ils se décideront à prendre contact avec les PJ. Ils sont huit, dirigés par Xige, un grand costaud d'une trentaine d'années. Les PJ auraient tort de le prendre pour un sauvage stupide : il a un diplôme d'anthropologie et est sans doute mieux informé de la situation mondiale que les PJ. Il a interrompu une brillante carrière de chercheur à l'université de Manaus pour rejoindre sa tribu (en partie pour éviter de "disparaître" comme la plupart des intellectuels). La construction des "installations" de Martin a indigné tous les indiens, mais Xige est le seul à s'être réellement inquiété. Il est persuadé que le gouvernement se prépare à faire du mal aux Indiens, mais il ne sait pas au juste ce qui se trame, ni quel est le rôle de Martin dans tout ça. Il pense que les militaires vont répandre un virus de guerre bactériologique dans le bassin de l'Amazone pour supprimer la population indienne. La région une fois dépeuplée, les Blancs pourront la recoloniser. Les PJ pourraient ne pas le prendre au sérieux : il est visiblement paranoïaque (mais il n'est pas si loin de la vérité et il a toutes les raisons du monde d'être parano). Il est prêt à aider les PJ, si ces derniers l'aident. Il ne demande pas mieux que de les aider à se cacher, à condition qu'ils aillent à Gradaüs et qu'ils découvrent ce qui s'y trame. Dans la mesure où il est évident qu'ils sont totalement grillés à Rio, cela paraît être la meilleure solution.

BERLINER NACHT - LE JOUR OU BERLIN SAUTA

INTERMEDE BUREAUCRATIQUE

Gradaüs est situé sur le bord du territoire indien. Pour y aller (et pour pénétrer dans la forêt du nord), il faut des permis. Pour les obtenir, il faut s'adresser au Bureau des Affaires Indiennes, qui a des bureaux à Rio. Théoriquement, n'importe quelle raison autre que le tourisme permet d'obtenir les permis dans les 48 heures. Curieusement, dans le cas des PJ, cela trainera. Les employés perdent leurs demandes, égarent les justificatifs, s'aperçoivent au dernier moment que des pièces importantes manquent ("Et un TR 123 X ? Vous avez un TR 123 X ? Un formulaire vert ? Non ? Alors je ne peux rien pour vous, désolé"). Parallèlement, les attaques du BRT deviennent plus dures. A moins de faire intervenir directement leur ambassade, ils n'arriveront pas à les obtenir avant quinze jours - et juste au moment où ils seront prêts à partir, la bombe explose et la région est bouclée par les militaires. La meilleure solution est de se passer de permis et de filer vers le nord avec Xige.

EN ROUTE

Il y a un peu plus de 2000 kilomètres entre Rio et Gradaüs. Il n'y a pas d'aérodrome. Il faudra faire le trajet par la route. Aucun des indiens n'a de voiture (et si les PJ sont sans permis et recherchés par la police, il est peu probable qu'ils puissent en louer une). En revanche, il y a un service d'autocars qui relie Rio à Sao Luis, sur la côte Nord. La ligne passe par Imperatriz. De là, une ligne locale mène à Gradaüs. Le voyage prendra environ deux jours. Si les PJ prennent l'autocar, ils pourront profiter des joies d'un voyage à bord d'un monstre de 30 tonnes climatisé, avec télévision, toilettes et voyageurs bruyants. Je laisse à votre Tendre Miséricorde la décision de leur coller ou non une bande de tueurs du BRT aux trousses. Pour des citoyens comme les PJ, le paysage devient passablement déconcertant une fois passé Brasilia. De la forêt, encore de la forêt, toujours de la forêt. La route est parfois en bon état, parfois boueuse et défoncée. Il fait atrocement chaud et humide. De loin en loin, le car traverse des villages en ruine, séquelles des Années Noires. La jungle a repris possession du terrain à toute vitesse. Sous la verdure, les vestiges des McDonald's et des cinémas prennent des allures de ruines précolombiennes. Imperatriz est une petite ville de province sans rien de particulier. Les PJ devront y attendre le bus pour Gradaüs une demi-journée. A une vingtaine de kilomètres de leur destination, des agents du Bureau des Affaires Indiennes embarquent et vérifient les autorisations. Le baratin ne marche pas sur eux.

En revanche, les backshishs sont remarquablement efficaces. Si les PJ sont avec Xige, il les fera descendre à l'arrêt précédent. Ils finiront la route à pied.

GRADAÜS

Au bord d'un fleuve boueux, une ville de 2000 habitants. Elle se compose de maisons sales, d'une église qui aurait besoin d'un bon ravalement, d'une antenne du BAI, de trois magasins et de six débits de boisson-hôtels-bordels. La population se compose à 90% de métis. Ils s'intitulent "chercheurs d'or", bien que leur activité principale soit de rester au bar à boire la pension que leur verse généreusement le gouvernement par l'intermédiaire du BAI. Il y a tout de même quelques concessions sur le fleuve, un peu plus au sud. Le territoire indien commence un kilomètre au nord de la dernière maison. Rien ne l'indique. Xige insiste pour que les PJ ne restent pas ici. Il veut absolument qu'ils aillent voir la tour, qu'ils prennent des photos, déterminent ce que c'est et reviennent à la civilisation pour alerter l'opinion mondiale. Si les PJ prennent le temps de poser quelques questions en ville, rappelez-leur qu'ils ont besoin d'un interprète et qu'ils sont repérables à des kilomètres. Si les PJ avaient réussi à semer les agents du BRT, ils les retrouveront ici : Cavalcanti a anticipé leurs mouvements. S'ils arrivent à passer à travers les balles, ils apprendront qu'un gringo fou est arrivé il y a pas loin d'un mois. Il a pris une chambre à l'hôtel "Supremo" (le moins crade de tous, il peut néanmoins s'enorgueillir de posséder les plus gros cafards de ce côté-ci de l'Equateur). Il fait de fréquents allers-retours dans la jungle. Les gens supposent que c'est un agent du Bureau des Affaires Indiennes. Interrogés, les gens du BAI nient le connaître. Voici six mois, quelqu'un s'est présenté en son nom, muni de tous les papiers nécessaires pour construire une maison au pied de la colline C-412, en plein territoire indien (pour la petite histoire, ces papiers étaient au nom de "Ian Fleming"). Les ouvriers sont venus et repartis. A plusieurs reprises, la région a été survolée par des hélicoptères (la plupart des gens pensent qu'il s'agissait d'hélicoptères de l'armée, mais un ou deux futés ont vu qu'ils ne portaient aucune immatriculation).

LA TOUR

Il y a une petite route qui va de Gradaüs à la "villa". Xige préférerait passer par la jungle. Il craint (à raison) que la route ne soit surveillée par les hommes de Cavalcanti. A vous de rendre le voyage dans la jungle aussi épuisant que possible. Ne lésinez pas sur les stéréotypes.

LE JOUR OU BERLIN SAUTA - BERLINER NACHT

Fourmis rouges carnivores, rivières infestées de piranhas, crocodiles, anacondas, moustiques, sangsues, fièvres soudaines... vous pouvez sortir toute la panoplie, sans oublier que les PJ sont des citoyens absolument pas préparés à ce genre d'épreuve et qu'il serait quand même dommage qu'ils y laissent leur peau. Après un ou deux jours de voyage épuisant, ils arrivent en vue de leur objectif. Il s'agit d'une bête tour métallique de dix mètres de haut. Le terrain a été nettoyé dans un rayon de cinquante mètres autour, apparemment au lance-flammes. Légèrement sur la gauche, une petite maison devant laquelle sont garées trois voitures et un camion (effectif total: 20 agents du BRT). La tour est gardée. La nuit, tout le site est inondé de lumière. Des PJ sensés ne devraient pas se lancer dans un tel guépier mais dites-moi : connaissez-vous des joueurs sensés ? Ils vont passer des heures à échafauder des plans formidables, avec des diversions, des horaires caculées au quart de poil et toutes ces sortes de choses. Quelques heures après leur arrivée, deux voitures repartent vers la ville. Martin n'est pas difficile à identifier : c'est le seul à ne pas être en treillis avec un fusil mitrailleur et des grenades en bandoulière. Il préfère porter un costume trois-pièces et un attaché-case. Si les PJ tentent d'arrêter les voitures, ça rate (8 hommes armés jusqu'aux dents contre 4 ou 5 PJ à la puissance de feu plus modeste... Si ça se trouve, vous n'aurez même pas à truffer les dés en votre faveur). En revanche, si les PJ décident de jeter un oeil sur la tour ou la villa, ils devraient pouvoir y arriver, à condition de préférer la discrétion à la violence. Si leur plan n'est pas trop stupide, il marche. La villa ne renferme rien de passionnant. Quand à la tour, son seul étage est presque entièrement occupé par une sorte de gros caisson métallique (3 x 3 x 2 mètres) qui paraît soudé au sol. Son seul signe distinctif : une tête de mort et le symbole de la radioactivité peint en rouge sur chacune des ses faces. Expliquez aux PJ possédant des compétences en Science, Armes Lourdes ou Electronique de quoi il s'agit. Laissez-les réfléchir aux méthodes de désamorçage. Démolissez leurs idées une à une. Ce genre de bombe n'explose que si une certaine masse critique est réunie. Généralement, elle se compose donc de deux blocs de matière fissible séparés. Pour provoquer l'explosion, il suffit de les mettre en contact. Dans le cas présent, cela se produit si on ouvre le caisson ou à la réception d'un signal radio. C'est Martin qui a l'émetteur. Les PJ pourraient penser à détruire le récepteur. Pas de chance, il est à l'intérieur et c'est la tour elle-même qui fait office d'antenne. Bien sûr, il y a suffisamment d'explosifs dans la villa pour démolir la tour, mais cela aussi fera sauter la bombe.

Les PJ ont intérêt à comprendre que la meilleure ligne d'action est de revenir en ville et de capturer Martin.



LA MORT DE MARTIN

Si les PJ restent à Gradaùs plus de 48 heures, ils verront arriver Martin et ses gardes du corps. Il ne leur reste plus qu'à trouver une méthode pour s'emparer de Martin sans se faire transformer en passoirs. Ce sera difficile: il en est arrivé à un tel degré de paranoïa qu'il ne va même plus aux toilettes tout seul. C'est là que l'aide des indiens pourrait se révéler précieuse. Avec l'aide de Xige, les PJ devraient pouvoir les convaincre d'exhumer les antiques Kalashnikov que leurs arrière-grands parents avaient achetés à Cuba en prévision d'un soulèvement qui n'eut jamais lieu. Avec une telle force d'appoint, les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à se débarrasser des agents du BRT. Laissez-les choisir le lieu et le moment. Seul impératif : que Martin ne tombe pas vivant entre leurs mains. La première chose qu'il fera, dès le début de combat sera d'envoyer le signal radio qui fera sauter la bombe. Ensuite, il sortira un TY Mygalle et se défendra avec l'énergie du désespoir. Arrangez-vous pour qu'il meure les armes à la main. En désespoir de cause, il se fera sauter la cervelle (et si les PJ s'arrangent pour lui retirer son arme ? Il a une dent creuse pleine de cyanure. C'est bien son genre). Les PJ récupéreront quand même un lot de consolation : son attaché-case. C'est un modèle à combinaison, avec dispositif d'auto-destruction incorporé. Le code est - ce n'est pas vraiment une surprise- "007". Il contient des notes détaillées concernant la partie amazonienne de l'opération. Autrement dit, de quoi expédier Cavalcanti en prison pour un ou deux siècles, en compagnie d'une foule d'officiels du BRT et du BAI. C'est toujours ça de pris.

BERLINER NACHT - LE JOUR OU BERLIN SAUTA

EPILOGUE : BOUM !

La bombe explose une demi-heure après la mort de Martin. Ça laisse le temps aux gardes de s'éloigner un peu. Granaüs est suffisamment loin pour être hors de la zone dangereuse et suffisamment près pour que les PJ profitent du spectacle. Il y aura un grand éclair, une explosion assourdie, puis un champignon de fumée haut de plusieurs kilomètres, environné d'une colonne d'éclairs. Le tout sera accompagné d'un mini-ouragan qui durera le reste de la journée. Il ne reste plus aux PJ qu'à faire le rapport (le dispensaire de Granaüs possède une radio, et il est possible de contacter l'ambassade d'Europa à Brasilia). Deux heures plus tard, un hélicoptère vient les chercher et les rapatrie de toute urgence à Berlin.

CARACTERISTIQUES

Les Indiens

F	C	R	H	Co	A	T
13	14	15	14	10	15	15
Physique						135
Survie en jungle						90%
Marcher en silence						75%
Chasser						80%
Pister						80%
Combat à mains nues						80%
Missiles						80%
Système D						70%

Xige

F	C	R	H	Co	A	T
13	14	15	14	10	15	15
Physique						135
Survie en jungle						90%
Marcher en silence						75%
Chasser						80%
Pister						80%
Combat à mains nues						80%
Missiles						80%
Système D						70%
Xénoculture						70%
Histoire						70%

Les tueurs du BRT

F	C	R	H	Co	A	T
15	15	17	16	14	13	12
Physique						150
Analyse de la situation						50%
Interrogation						80%
Armes à feu						80%
Armes blanches						80%
Combat à mains nues						80%
Commando						70%
Conduite						70%
Pilotage						60%

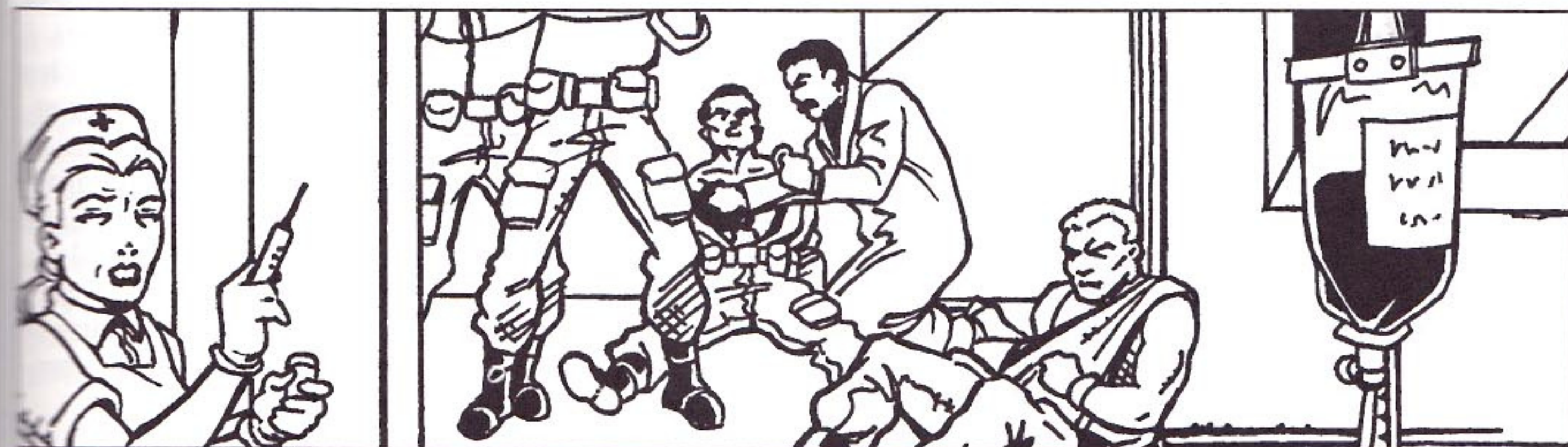
Martin Anderssen

F	C	R	H	Co	A	T
10	12	16	12	15	15	11
Physique						110
Bluffer						70%
Conduite						55%
Corruption						90%
Dégustation						90%
Electronique						50%
Se comporter comme un méchant de James Bond						40%
Armes à feu						75%

TROISIEME PARTIE: LE CHANTAGE

RETOUR A BERLIN

Les PJ sont rapatriés à Brasilia par un hélicoptère de l'armée régulière. Un avion spécial les attend pour les ramener à Berlin. A leur grande surprise, ils sont traités en VIP. Pendant le vol, ils pourront écouter les informations. L'explosion de la bombe n'est pas passée inaperçue, mais la plupart des commentateurs l'attribuent à une erreur de stockage d'un missile, ou quelque chose de ce genre. D'ici 24 heures, ils se rendront compte qu'il n'y avait pas de site de lancement à cet endroit là, et les spéculations commenceront.



LE JOUR OU BERLIN SAUTA - BERLINER NACHT

Par contre, le compte rendu des dégâts est relativement précis : 500 km² vitrifiés par l'explosion, des milliers d'autres ravagés par les flammes, un nuage radioactif qui va stériliser des dizaines de milliers d'hectares de forêt, bref une catastrophe écologique de première grandeur. Le bilan humain est plus difficile à établir, mais il est certain que les tribus indiennes de la région vont sévèrement en pâtir.

A leur arrivée à Tempelhof, une grosse limousine noire attend les PJ. Le chauffeur les conduit dans le coeur historique de la ville, jusqu'au palais présidentiel. Une fois dans la cour d'honneur, ils sont pris en charge par un officiel stressé, qui tente de les rendre un peu présentables avant de les abandonner dans un grand salon sinistre. La porte s'ouvre. Le Président d'Europa entre...

UNE RENCONTRE IMPROMPTUE

Wilhelm von Kasselberg, Président de la Fédération, est un vieil homme bedonnant, presque chauve et qui porte des lunettes d'or d'un modèle qui était déjà démodé il y cent cinquante ans. C'est un politicien rusé, un bon orateur et l'un des principaux artisans de la Restauration Démocratique de 2050. Il a la réputation d'être le seul politicien honnête d'Europa et il la mérite largement. Juste après lui entrent le Ministre de l'Intérieur, celui de la Défense, le Président du Budestag Central, et l'Oberland du Center German. Une fois les présentations faites, von Kasselberg déclare ouverte la "réunion du cabinet de crise. Je pense que nous devrions pour commencer écouter le rapport de ces messieurs". Aux PJ de donner leur version des faits, si possible sans trop bafouiller. Encouragez-les à faire part de leurs spéculations personnelles, sans oublier qu'ils ne savent toujours pas pourquoi ils sont là. S'ils posent la question, von Kasselberg paraît très surpris ("Comment, personne ne vous a rien dit ? Bon, ce n'est pas grave. Karl, veuillez répéter les faits. Cela ne nous fera pas mal de nous rafraîchir la mémoire à tous"). Le ministre de la Défense se lève dans un grand tintement de décorations. Son exposé est long et pompeux, mais il peut se résumer à :

"Il y a trois jours, toutes les personnes ici présentes ont reçues un message dactylographié nous conseillant d'observer un certain point du Matto Grosso. Nous avons encore un ou deux satellites espions en état de marche, dont un qui passe régulièrement au dessus de l'Amérique du Sud. Nous avons donc peu assister à ceci (projection d'un petit film où l'on voit exploser la bombe. Les PJ sont les seuls à ne pas se sentir impressionnés après tout, ils y étaient).

L'explosion a eu lieu 12 heures environ avant l'heure annoncée. Quelques heures plus tard, nous recevions une seconde lettre. Notre correspondant nous annonce qu'il a une seconde bombe, qu'elle est dissimulée dans Berlin et qu'il la fera sauter si dans 48 heures, nous n'avons pas versé 1 milliard d'EM sur un certain compte d'une banque cubaine (Nb: Après la Révolution Libérale de 2012, Cuba est devenu un paradis fiscal et a rapidement pris la place de la Suisse). Nous devons leur faire part de notre intention de payer par l'emploi d'une phrase-code au début du journal de 20H d'Europa I, demain soir. La question est: Payons-nous ou non ?".

A partir de là, la discussion va perdre tout caractère protocolaire, chacun avançant ses arguments pour ou contre sans trop se soucier de ce que raconte le voisin. Tout cela va très vite ressembler à un marché au poisson à une heure de pointe plutôt qu'à un conseil des ministres. Laissez les PJ participer au débat. Après tout, ils sont là à titre d'experts. En fait, ce sera sans doute leur vote qui fera pencher la balance. Quelle que soit la décision du conseil, tout le monde est d'accord pour rechercher la bombe et si possible la désamorcer. Et qui est désigné pour cette mission ? Les PJ. Ils ont carte blanche. Libre à eux d'enrôler d'autres flics s'ils veulent, mais surtout qu'ils ne leur disent pas ce qu'ils recherchent ! Il ne faut pas que la nouvelle s'ébruite.

LA PANIQUE

Mais elle s'ébruitera quand même. Que ce soit suite à une indiscretion des PJ, ou par l'un des participants au conseil, ou par un des huissiers du palais qui écoutait à la porte, ou tout simplement parce que le maître-chanteur a envoyé un double de sa lettre aux principaux journaux, tout Berlin sera au courant dans les douze heures. Résultat : un exode qui renvoie celui de 1940 au rang de bagarre dans une cour de maternelle. 80 millions de personnes se jettent sur les routes dans l'espoir de gagner la province. Beaucoup partent à pied. De toute façon, les voitures sont très vite engluées dans le flot humain et ne peuvent plus avancer qu'au pas. Les communications sont coupées à travers toute la ville. Heureusement pour eux, les PJ peuvent réquisitionner des hélicoptères. L'armée est impuissante. En fait, la moitié de la garnison de Berlin se mutine et rejoint les fuyards. Des rumeurs complètement folles circulent. Celle qui revient le plus souvent parle de l'invasion de la ville par les Ursiens (il est d'ailleurs possible que, profitant du chaos, ils tentent une percée dans le No Man's Land). Assez vite, le centre-ville est complètement déserté.

BERLINER NACHT - LE JOUR OU BERLIN SAUTA

Les officiels ("cabinet de crise" y compris, à la notable exception du Président) se replient en hélicoptère et en bon ordre sur Paris, qui devient capitale provisoire jusqu'à la fin de la crise. Von Kasselberg fera une belle allocution télévisée appelant tout le monde à rester chez soi, mais il n'y a plus personne pour l'écouter, tout le monde est déjà parti. Dans un tel contexte, tout peut arriver et tout arrive effectivement. Emeutes et pillage deviennent tout simplement banals. Les familles séparées et les enfants perdus se comptent par milliers. Les malheureux piétinés par la foule aussi. On ne compte plus les cas d'asphyxie de masse - des milliers de gens s'engouffrent dans les tunnels du métro, l'air finit par manquer. Ailleurs, ce sont les autoroutes suspendues qui s'écroulent... Des incendies éclatent à travers toute la ville, allumés par des pyromanes qui rêvaient d'une telle occasion depuis toujours (et les pompiers ? En fuite). Des multitudes de groupuscules qui attendaient un moment favorable pour se soulever saisissent leur chance et s'emparent sans coup férir de certains quartiers. Citons en vrac l'Eglise de Satan, les narco-gangs, une foule de sectes plus ou moins tordues, des bandes de loubards... Pire, le Médi Occidental et le Médi Oriental profitent de la crise pour annoncer solennellement qu'elles quittent la Fédération. Les PJ sont arrivés tôt le matin. Les berlinois ont appris la nouvelle en fin d'après-midi. La nuit sera apocalyptique. Lorsque le soleil se lève sur ce qui sera peut-être le dernier jour de Berlin, on compte déjà des dizaines de milliers de morts.

Les PJ peuvent adopter deux approches : ils restent dans un bureau, réfléchissent et essayent de gérer la crise (auquel cas bombardez-les de rapports cataclysmiques) ou, ayant déjà leur petite idée, ils vont sur le terrain (auquel cas ils vont devoir survivre dans un Berlin transformé en monde de cauchemar). Quelques idées:

- conversation avec un expert militaire qui leur annonce imperturbablement qu'une explosion de même puissance que celle de l'avant-veille suffirait à rayer de la carte un secteur entier. En tenant compte de l'effet de souffle et des incendies, il estime que les secteurs adjacents seront détruits à 70%. Pour ce qui est des pertes humaines "tout dépend de l'endroit où la bombe explose. Si c'est dans un secteur à forte concentration de réfugiés, nous perdrons 5 à 6 millions de personnes. Mais avec un peu de chance, l'explosion aura lieu dans un endroit désert et nous n'aurons que 300 à 500 000 morts. Bien entendu, ces chiffres ne prennent pas en compte les retombées et les effets à long terme des radiations".

- Frictions avec un groupe de pillards occupés à dévaliser un supermarché. Ce sont tous de braves citoyens, en temps normal. Il faudrait les calmer.

- Les Enfants de Dieu ont trouvé la solution à la crise. Il suffit d'offrir un peu de souffrance en holocauste au Seigneur pour qu'il se calme. En conséquence, ils ont entrepris de crucifier tous les incroyants qui leur tombaient sous la main. Il faudrait leur remettre les idées en place.

- Les animaux du zoo du secteur XVI se sont échappés. Ils sont aussi affolés que les humains. Les fauves et les éléphants font un carnage.

- Une scène courante : des églises ou des mosquées pleines de gens en prière. Le glas sonne dans toute la ville...

- Des journalistes du monde entier convergent vers Berlin. Si les PJ sont restés dans un bureau, ils sont plus ou moins les seuls représentants des autorités. Ils se retrouvent assiégés par les interviewers potentiels.

- A l'extrême sud du secteur XLVI se trouvait une vieille centrale hydroélectrique désaffectée au pied d'un barrage. Le lac de retenue avait été transformé en parc de loisirs. Le barrage a cédé. Le secteur XLVI est sous l'eau. On n'ose pas compter les morts.



LE JOUR OU BERLIN SAUTA - BERLINER NACHT

- Le Kohl Komplex brûle, ainsi que tout le secteur II. Tout le quartier d'affaires de la première métropole du monde part en fumée...

- Les raffineries du secteur LXI (autrefois Hambourg) sont en flammes. Toute la région est recouverte d'un épais nuage toxique.

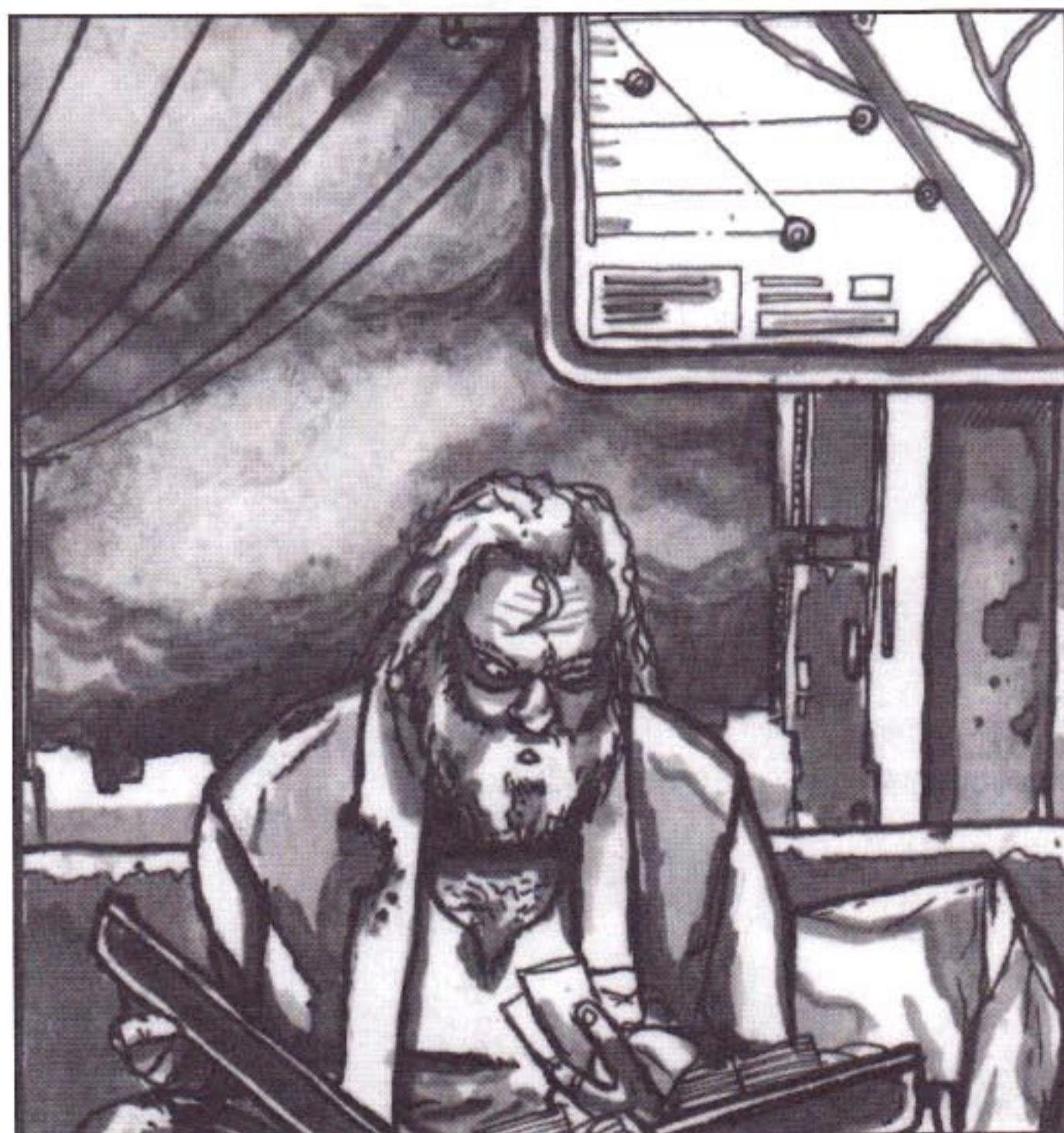
- Les habitants des secteurs riches décident parfois de rester. Ils sont fermement résolus à empêcher le pillage de leurs belles résidences, et prêts à toutes les extrémités pour y arriver.

- Dans tous les secteurs côtiers, l'exode prend la forme de "boat people". La météo au dessus de la Baltique est calamiteuse...

- Un groupe d'excités a réussi un raid sur une caserne et s'est emparé de matériel lourd (tanks, mitrailleuses, containers de Palduz A et B) et charge à travers la foule dans une tentative désespérée pour trouver la sortie.

LA TRAQUE

N'oubliez pas : les PJ n'ont que 48 heures pour découvrir et neutraliser les terroristes. Ils ont tout intérêt à constituer une petite force de maintien de l'ordre à partir des débris du SAD et des Faklhause. Le Préfet de Police étant parti sans laisser d'adresse, ainsi que 89,6% des hauts responsables (chiffre établi par le SAD après la crise), les PJ ont le champ libre pour improviser. Si vous voyez qu'ils ne s'en sortent pas, soyez sympa : laissez-les rencontrer un PNJ qui leur soufflera quelques bonnes idées.



- L'approche subtile. Souvenez-vous : ils ont une après-midi "normale" devant eux avant que les choses ne tournent au vinaigre. Ils pourraient la mettre à profit pour, par exemple, retourner chez les Anderssen à la recherche de renseignements sur Karin, la fille d'Harald, qui est toujours dans la nature. Mme Anderssen mère est morte pendant leur séjour en Amérique du Sud, c'est donc Fritz, le nouveau chef de famille, qui les reçoit. Il n'a pas la moindre idée de l'endroit où peut se trouver sa nièce. Les domestiques seront nettement plus utiles. Ils ont plein de ragots à raconter sur "Madelmoiselle". Les PJ devraient arriver à la conclusion que si la moitié de ce qu'ils racontent est vrai, Karin est une garce innommable (or tout est vrai). Parmi les critiques qui reviennent souvent, ses fréquentations. Pour citer le maître d'hôtel "elle s'est acoquinée avec une bande d'individus impossibles, des soi-disant artistes". Le seul nom dont il se souvient est celui de Sara Mantel. Elle est dans l'annuaire.

En fait, c'est une artiste peintre assez cotée. Elle ne fait aucune difficulté pour parler de Karin. Elle aussi estime que Karin aurait dû mieux choisir ses fréquentations et en particulier ses amants. Elle en dresse une liste "fragmentaire, bien sûr" (mais même comme ça, elle est impressionnante). Si on la communique à l'ordinateur, il en extrait trois noms : Otto Fromm, Lothar Hahn, et Akim Zöllner. Tous trois ont un casier judiciaire "léger". Petite délinquance, escroqueries, proxénétisme pour Hahn et vol à main armée pour Zöllner. En faisant vite, les PJ peuvent joindre Hahn et Zöllner avant que le chaos ne s'installe. Ils n'ont aucune nouvelle de Karin depuis des mois. Fromm n'est apparemment pas chez lui. L'ordinateur, qui continue à fonctionner comme si de rien n'était au plus fort de la panique, extrait obligeamment de ses mémoires l'adresse des parents de Fromm et les noms et adresses de ses complices connus (Hermann Altenburg, Helmut Grans, Geogr Hartmann, Oskar Schulten, Werner Reuter). Malheureusement, le téléphone tombe en panne dès le début de la nuit (ainsi d'ailleurs que l'électricité dans une bonne partie de la ville). Les parents de Fromm sont les seuls à avoir quelque chose à dire. Ce sont de braves retraités qui se sont barricadés chez eux et se préparent à accueillir les hordes ursiennes à coup de fusil de chasse. D'après eux, Otto est tombé amoureux d'une fille riche. Elle lui a payé un garage (ou va lui payer ? Ils ne sont pas sûrs). Par contre, ils sont certains que c'est dans le secteur LVI "même qu'on lui a dit que c'était dommage qu'il s'installe si loin". Il n'y a aucun garage au nom de Fromm ou d'Anderssen dans le secteur LVI.

BERLINER NACHT - LE JOUR OU BERLIN SAUTA

- Si ce n'était pas déjà fait, le fait que les Entreprises Anderssen possèdent des centrales atomiques (même désaffectées) devrait leur sauter aux yeux (il est un peu tard pour les visiter, et de tout de façon, seule celle du secteur XXXIV présente un intérêt). Des PJ intelligents pourraient se souvenir du cadavre irradié retrouvé dans les égouts du secteur LVI. Les lettres portent toutes le tampon de la poste centrale du secteur L (qui "coiffe" les postes locales des secteurs L à LIX). Si les PJ pensent à les passer au compteur Geiger, elles sont légèrement radioactives.

L'armée possède des milliers de compteurs Geiger. Les militaires ne demandent pas mieux que d'en fournir aux PJ. Il ne leur reste plus qu'à quadriller le secteur (ou mieux, à le survoler en hélicoptère) à la recherche de traces de radioactivité. Selon le moyen de transport, faites-leur quelques petites misères. Faites leur préciser leur position dans le secteur, lancez des dés derrière votre écran et grommelez "toujours rien" sans vous préoccuper des résultats. Ils trouveront la trace deux heures avant l'expiration de l'ultimatum (Nb: la question n'est plus de savoir si le gouvernement va payer. Il n'a tout simplement pas le choix. S'il ne payait pas et que le cœur de Berlin était réduit en atomes radioactifs... eh bien là, la population pourrait bien se mettre *vraiment* en colère). Une fois sur la piste, la remonter est fort simple. Elle aboutit à la Rosenthalplatz, et plus précisément à un bâtiment en brique tout simple. Sur la façade, on peut lire "Garage Harmacher".



LE GARAGE ET SES OCCUPANTS

Fromm et ses six compagnons d'aventure sont installés dans l'atelier. Ils jouent aux cartes et attendent que les choses se tassent. A 20 heures, ils écouteront les informations, entendront la phrase-code et déboucheront le champagne que Karin leur a gentiment offert. Comme de juste, il est empoisonné. Laisser vivre des individus aussi compromettants n'a jamais fait parti des plans de Karin et de Martin. La bombe est au centre de la pièce. En fait, ils jouent aux cartes dessus. Elle est d'un modèle légèrement différent de celle de Granaüs. Sur son flanc gauche se trouve un petit boîtier avec deux boutons, un rouge et un vert. Théoriquement, le rouge déclenche l'explosion immédiatement et n'est à utiliser que si la planque est découverte. Quand au vert, il est censé lancer un compte à rebours de 12 heures, laissant à Fromm et compagnie le temps de prendre le large. En fait, l'explosion est toute aussi immédiate quand on appuie sur celui-là. Quel meilleur moyen de faire taire un bavard potentiel que de l'éparpiller à travers la stratosphère sous forme de particules microscopiques ?

- Fromm est un colosse barbu et fort en gueule, aux bras couverts de tatouages représentant des dragons et autres monstres chers aux amateurs d'héroïc-fantasy. Il est amoureux de Karin et fait cela pour elle, mais il est suffisamment intelligent pour réaliser l'ampleur de ce qu'il est en train de faire. Au fond, il crève de trouille et compense cela par une agressivité accrue. Il n'est pas kamikaze et n'appuiera jamais sur le bouton rouge (mais il ne se gênera pas pour menacer de le faire).

- Ses sbires sont beaucoup moins futés que lui. Ils écoutent béatement les informations. L'un d'eux murmure "Dire que c'est à cause de nous, tout ça. C'est le pied, hein ?". Tous rêvent de finir leurs jours au soleil et à l'abri du besoin. Eux non plus n'appuieront jamais sur le bouton rouge, essentiellement parce que Fromm le leur a interdit. Pour des flics normaux, ils seraient sans doute dangereux. Les PJ ne devraient pas avoir trop de mal à s'en débarrasser, pour peu qu'ils s'équipent et réfléchissent un peu avant. Si Fromm est pris vivant, il ne fera pas trop de difficultés pour révéler l'emplacement de la planque parisienne où il devait retrouver Karin. Elle n'y est pas, est-il besoin de le dire ? Elle n'y a même jamais été. Sans doute est-elle partie pour les USA, ou l'Australie. Peut-être refera-t-elle surface un jour ?

Finalement, le principal danger que courent les PJ dans cet épisode est de fêter la victoire en buvant le champagne empoisonné...

LE JOUR OU BERLIN SAUTA - BERLINER NACHT

EPILOGUE

Une fois la capture des terroristes annoncée, la panique retombe. Les gens rentrent chez eux, légèrement hébétés. Au bout de quelques jours, les principaux services se remettent à fonctionner. Les incendies sont circonscrits, on commence à compter les morts et réparer les dégâts. Ni Berlin ni Europa ne seront plus tout à fait les mêmes après ça... et peut-être n'est-ce pas un mal. Quand aux PJ, ils seront traités comme ce qu'ils sont: des héros. Ils recevront promotions, médailles, récompenses et ainsi de suite.

Pendant un mois environ, ils seront à la mode. Après, on les oubliera plus ou moins... et la vie continuera.

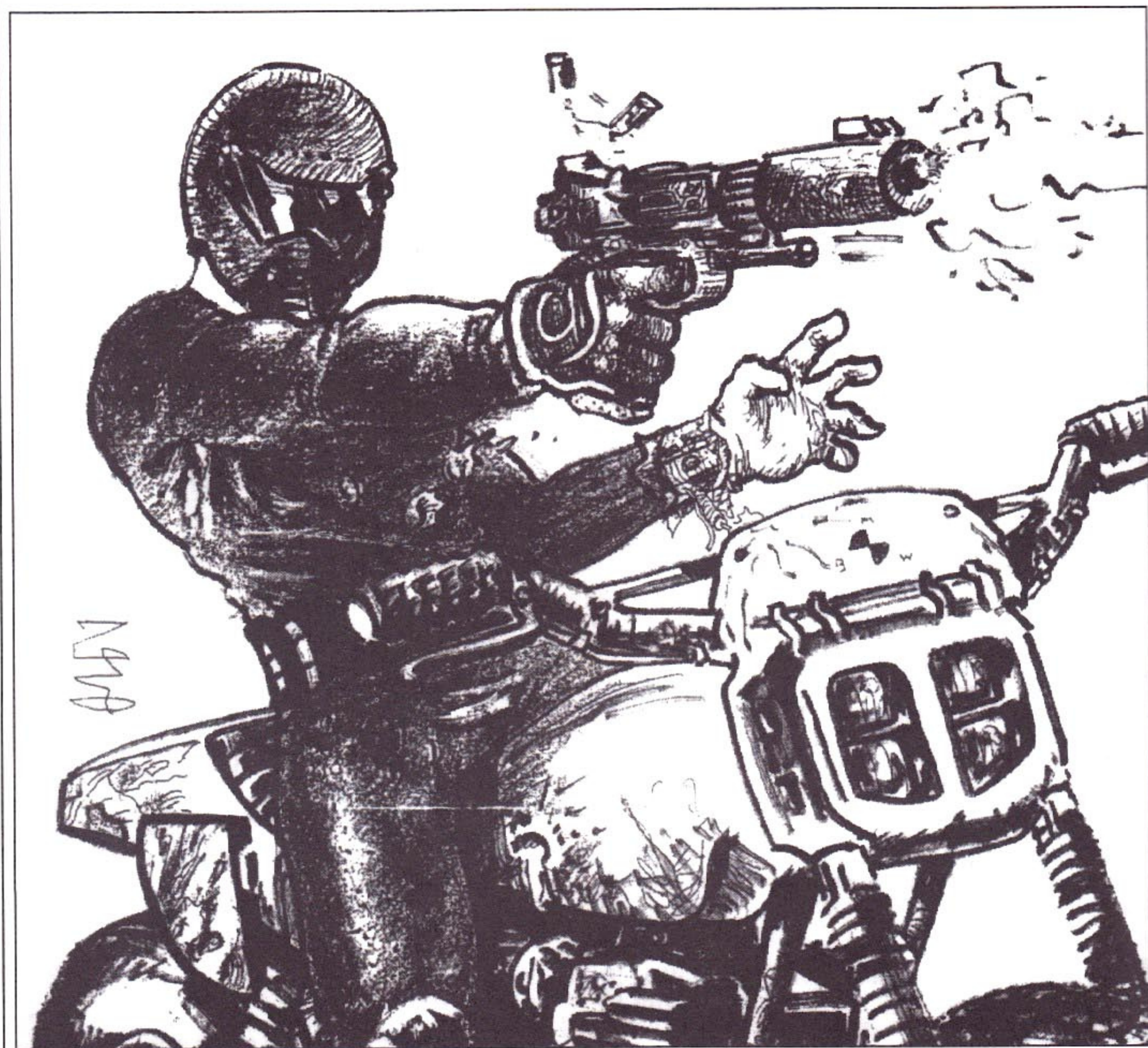
CARACTERISTIQUES

Citadin paniqué

F	C	R	H	Co	A	T
11	11	11	12	10	12	9
Physique						120
Courir comme un lapin						80%
Se comporter comme le dernier des salauds						90%
Armes à feu						30%
Combat à mains nues						30%

Fromm et ses hommes

F	C	R	H	Co	A	T
13	14	14	11	10	11	13
Physique						140
Boire de la bière						75%
Regarder la télé						55%
Faire des projets d'avenir idiots						80%
Commando						55%
Connaissance de la rue						65%
Armes blanches						75%
Armes à feu						75%
Marcher en silence						90%
Se cacher						90%



QUELQUES VIEILLES CONNAISSANCES...

Stepan Gregorevitch

62 ans, directeur de l'Institut médico-légal

Grand et maigre, avec une barbe hirsute, il régné sur la morgue depuis 20 ans, et fait office de "patron" des FalkDoktor. Ses subordonnés le trouvent autoritaire, exigeant... mais aussi compréhensif et plein d'humour (macabre, cela va de soi).

Il adore son métier, au point de faire encore de fréquentes apparitions sur le terrain et de procéder lui même à la plupart des autopsies intéressantes. Généralement, il en communique les résultats en salle de dissection, juste avant ou après le déjeuner...

Il a l'oeil beaucoup plus sûr que la majorité de ses collègues, mais il y a deux choses qu'il ne supporte pas: être dérangé et s'entendre demander des précisions sur ses rapports.

Toxicologue réputé, il passe son temps à déplorer de n'avoir que très rarement un bel empoisonnement à se mettre sous la dent. Depuis quelques mois, il souffre de douleurs à l'estomac de plus en plus violentes. Il a d'abord cru que c'était un ulcère, et a négligé de se soigner jusqu'à ce qu'il soit trop tard.

Il se sait condamné, mais continue quand même à travailler, "traitant" son cancer au schnaps. Ses adjoints sont au courant de son état, et cherchent à l'évincer "pour son bien".

F	C	R	H	Co	A	T
10	7	9	13	19	14	10
Physique						85
Psychologie						60%
Mémoriser						50%
Ordinateurs						40%
Criminologie						60%
Médecine						80%
Français						80%
Anglais						80%
Serbo-croate						80%

Sergent Anders Melecks

26 ans, matricule 803265 RZB18

Fraîchement émoulu de la FKScholl, il a été nommé dans le secteur 18 où il s'est très vite fait détester par tout le monde. Il est intelligent et efficace... mais il met une application agaçante à faire reconnaître ses mérites. Fils de riche, il touche une pension coquette en plus de son salaire. Il est élégant, roule en BMW. mais ne payera jamais un café à un collègue. En cas de bavure, il n'hésitera pas à faire jouer ses protections, quitte à couler ses partenaires.

Parmi les choses qui ont le plus choqué ces derniers, son refus de la corruption. Pas de la "grande" corruption, juste des petites choses. Un épicier qui vend de l'alcool sans autorisation mais qui paye le coup aux FK qui viennent lui en parler, par exemple. Il a entamé une "croisade" contre ce genre de comportement, et un bon nombre de FK ont dû renoncer à leurs petits luxes.

Il semble avoir une vie sentimentale plutôt agitée, dans et hors du commissariat. Il peut quand il veut se montrer charmant... et laisse derrière lui un sillage de coeurs brisés. Pour lui, le secteur 18 n'est qu'un tremplin. A long terme, il se verrait assez bien Préfet de Police.

Ce qu'il ne sait pas, c'est que son père l'a fait nommer dans le 18ème pour raisons personnelles. M. Melecks père est en effet mouillé jusqu'au cou dans diverses affaires politico-financières pas claires. Ca risque de poser d'épineux problèmes de conscience à son fils, un jour...

F	C	R	H	Co	A	T
13	14	15	12	13	15	10
Physique						135
Conduite						55%
Connaissance de la rue						50%
Criminologie						25%
Dégustation						45%
Interrogatoire						60%
Ordinateurs						40%
Armes à feu						60%
Combat à mains nues						30%

QUELQUES VIEILLES CONNAISSANCES - BERLINER NACHT

Koss-chef Vaclav Putnik

45 ans, mat. 598512 OLB18

Persuadé d'être "un homme, un vrai, un dur", ce paquet de lard est en fait lâche, maladroit et vantard. Cartibaldi le maintient à l'intérieur du commissariat, à remplir des dossiers et - hélas - à accueillir le public. Il pense sincèrement être plein de tact et de délicatesse. En fait, c'est le genre à reconforter une femme violée avec un commentaire du genre "Trois hommes ? Ben ma p'tite dame, y en a qui auraient payé cher pour être à votre place". Depuis que sa femme l'a quitté, il est devenu profondément misogyne. Il se répand en sarcasmes sur "les bonnes femmes" et évite de parler avec ses collègues féminines.

Le drame est qu'il ne se rend absolument pas compte que tous ses collègues le considèrent comme une peste. Il a notamment tendance à prendre les "petits jeunes" sous son aile, le temps de leur expliquer "les trucs du métier". En gros : l'art d'accepter un pot-de-vin sans perdre la face, et les ficelles du passage à tabac. Les plus sympathiques seront invités à boire une bière chez lui. Il habite un studio immonde, en compagnie d'une télé réglée sur une chaîne câblée porno et de "Tueur", son berger allemand. Une bête adorable, qu'il a racheté à une unité anti-terroristes.

F	C	R	H	Co	A	T
12	13	12	9	10	8	5
Physique						125
Armes à feu						50%
Bluffer						50%
Interrogatoire						30%
Conduite						60%
Système D						25%

Sarah Henzal

24 ans, mat. 901335 AZB18

Un cas. La seule femme du commissariat à être à la fois jolie, intelligente et relativement équilibrée. C'est une des bonnes fées du standard, qui dirige les voiture de patrouille. Elle est l'unique survivante d'un incendie qui a emporté toute sa famille. Elle était l'aînée des huit enfants, et il lui en reste un complexe maternel très développé. Elle aime consoler les gens, leur remonter le moral. Autant dire qu'elle voit passer un défilé à peu près ininterrompu de FK cafardeux!

L'ennui est que le FalkDoktor qui lui a fait passer les tests de recrutement a saboté son boulot : elle est instable, et cela va en s'aggravant à chaque flic déprimé à qui elle tient la main en lui répétant que

tout va s'arranger. Elle tombe amoureuse à chaque fois, mais attend qu'il fasse le premier pas, s'en tenant à son rôle d'amie/amante. Et bien sûr, l'autre la laisse tomber dès qu'il n'a plus besoin d'elle. Elle sombre dans une mini-dépression, dont la tire l'affligé suivant.

Si cela continue, elle pourrait faire une bêtise grave, genre tentative de suicide. A moins qu'elle ne reporte son besoin d'amour sur un truand, qui n'aurait aucun scrupule à la mettre sur le trottoir... Mais bien sûr, il reste possible qu'elle rencontre l'homme de ses rêves, qu'ils vivent la Passion du Siècle (du moins à l'échelle du commissariat), qu'ils se marient et fassent beaucoup de futurs délinquants.

F	C	R	H	Co	A	T
9	11	13	9	11	13	8
Physique						100
Armes à feu						25%
Mémoriser						40%
Psychologie						40%
Utilisation du standard						80%

Wolfram von Erzenbach

55 ans

Autrefois un industriel connu, propriétaire d'un important trust pétrochimique. Un jour, il a vendu tout ce qu'il possédait, s'est installé dans le plus sordide des taudis du secteur XVIII et a utilisé son énorme fortune (500 million d'EM) à améliorer le sort des pauvres de Berlin. Soupes populaires, cures de désintoxication gratuites, centres de formations pour les jeunes... Tout cela géré par des bénévoles. Selon certaines rumeurs, tous ne seraient pas digne de confiance. De grosses sommes auraient disparu dans la nature, et des truands recherchés iraient se mettre au vert dans certaines de ses maisons de repos...



BERLINER NACHT - QUELQUES VIEILLES CONNAISSANCES

Wolfram est archi célèbre, et respecté par presque toute la population d'Europa (il y a bien quelques déséquilibrés outrés de le voir porté plus d'attention aux Scars qu'aux "braves petits gars" qui vont se faire tuer dans le No Man's Land... il arrive même qu'il reçoive des menaces de mort). Il aime toute l'humanité avec la même ferveur, à l'exception des policiers pour lesquels il se force ("les brebis galeuses doivent rejoindre le troupeau par la douceur, et ne pas y être ramené par des chiens de bergers féroces et incontrôlables" est une des maximes favorites).

F	C	R	H	Co	A	T
9	15	12	10	14	16	15
Physique						120
Connaissance de la rue						70%
Dégustation						80%
Histoire						90%
Economie						75%
Français						80%
Anglais						80%
Russe						80%
Psychologie						80%

Frau Erika et Frau Karla

(âgées de... non, ce ne serait pas galant !)

Erika est grande et maigre, sa soeur est petite et horriblement grosse (100 kgs pour 1,50 mètres). Ces deux braves grand-mères dirigent d'une main de fer le Syndicat des Prostituées, qu'elles ont créé il y a trente ans, alors qu'elles étaient pensionnaires dans un ErosCenter. Aujourd'hui, 90% des filles des ErosCenter gérés par l'Etat sont syndiquées. Ce chiffre tombe à 60% dans les chaînes privées, et à pratiquement rien pour les prostituées "indépendantes".

En fait, ce mot signifie qu'elles sont sous la coupe d'un protecteur plus ou moins sadique. Erika et Karla haïssent les proxénètes infiniment plus que les policiers, et peuvent parfois se révéler utiles dans les affaires de mœurs. Toutes deux sont installées dans un appartement cosu, à la limite des Hauts d'Europa. Erika s'occupe des contacts avec les officiels, Karla de la gestion du "cheptel". En plus de leurs activités officielles, elles dirigent un réseau d'"accompagnatrices" pour le gratin. Cela leur rapporte plein de photos éducatives qu'elles revendent à "ce gentil M. Hauven", moyennant une honnête commission.

Et puis, elles dirigent la "milice Châtiment", composées d'ex-prostituées reconverties dans les fouets et rasoirs à l'usage des proxénètes qui maltraitent trop leur protégées.

F	C	R	H	Co	A	T
8	12	12	13	13	14	9
Physique						100
Connaissance de la rue						70%
Psychologie						50%
Bluffer						60%
Corruption						75%
Falsification						30%

Stepan Speicher

25 ans

Si vous voulez des armes, des distractions "spéciales", une planque, des faux papiers, adressez vous à lui ! Stepan est le patron d'un petit bar situé à la limite des zones Danish et Muslims. C'est une zone neutre, où les chefs de bande des deux clans viennent négocier leurs accords autour d'un "Stepan Special" (un breuvage vert pâle. Ça paraît très doux sur le moment, mais en général, vers le deuxième, on tombe ivre-mort).

Il connaît tout le monde, et sait se faire apprécier de tous, y compris des Falkampft à qui il vend des renseignements. Au commissariat, il est considéré comme un indic relativement fiable.

Toutefois il arrive qu'il passe de faux renseignements, généralement parce qu'on l'a déjà payé pour intoxiquer les flics... ou qu'il tient à les manipuler pour des raisons connues de lui seul. Il sait qu'il joue avec le feu et a tendance à être un peu paranoïaque.

Il garde en permanence un Marxmen sur lui ou sous son comptoir. Il habite au dessus de son bar. Il s'est marié l'an dernier avec une de ses serveuses (une blonde époustouflante avec un QI navrant). C'est une petite crapule, un magouilleur... mais il est relativement inoffensif.

F	C	R	H	Co	A	T
13	13	14	15	10	13	14
Physique						130
Bluffer						55%
Conduite						60%
Cocktails						80%
Connaissance de la rue						60%
Corruption						55%
Falsification						50%
Jeu						50%
Armes à feu						50%
Armes blanches						60%
Combat à mains nues						50%

QUELQUES VIEILLES CONNAISSANCES - BERLINER NACHT

Rudi Straubl

66 ans

Ex-capitaine des Falkampf et prédécesseur de Cartibaldi au Falkhouse XVIII, ce sexagénaire rondouillard ressemble beaucoup à Bernard Blier. Il a pris sa retraite voici douze ans, contraint et forcé par le SAD. Suite à une enquête de routine, les SADmen ont en effet mis à jour une monumentale série d'irrégularités en tous genres auxquelles il était clairement mêlé. Utilisant tous les artifices de procédure qu'il avait appris en trente ans de métier, il a réussi à éviter la prison. Aujourd'hui, ce n'est plus qu'un vieux monsieur aimable, partageant son temps entre sa famille (une femme, trois enfants et cinq petits-enfants) et ses loisirs. Parmi ces derniers : les plantes vertes d'appartement, les films 2D de la fin du XX^e siècle (sa collection est une des plus belles du secteur) et son travail de Ministre de la Corruption du gang Oslave. A force de jovialité, de petits cadeaux compromettants et de chantage, il a tissé un réseau de protections et d'amis dans tout le secteur XVIII, et dans une bonne partie de Berlin. Cela va du simple Falkampf à l'adjoint au maire du secteur XIV. Cartibaldi connaît son passé et le déteste, mais beaucoup de jeunes sergents ont pris l'habitude de lui rendre visite quand ils ont une affaire difficile sur les bras. Ses conseils sont toujours précieux, sauf quand les intérêts de son gang sont en jeu...

F	C	R	H	Co	A	T
12	14	10	12	14	14	11
Physique						130
Corruption						95%
Falsification						80%
Connaissance de la rue						90%
Interrogatoire						35%
Electronique						60%
Psychologie						80%
Armes à feu						40%

Hans Smith

31 ans

2,40 mètres, 150 kilos. Une montagne de muscles surmontée d'une tête à faire peur au Monstre de Frankenstein. Ancien de la campagne d'Ukraine, il en est revenu défiguré et légèrement dérangé. En temps normal il est calme, doux et gentil. Mais parfois, il souffre de crises de violence aveugle, au cours desquelles il démolit tout ce qui lui tombe sous la main. Après, il regrette, mais il est souvent trop tard pour les malheureux qui se trouvaient là... Il gagne - fort mal - sa vie en servant d'encaisseur pour une petite bande de troisième catégorie. Il est remarquablement efficace, et ne coûte pas cher à ses employeurs : il exige d'être payé en alcool et en drogues - qui ne sont pas des marchandises rares. Il a déjà absorbé des doses suffi-

santes pour envoyer n'importe qui d'autre au cimetière, sans effet notables. (A noter : il est également infirmier bénévole dans un centre médical où l'on soigne les aveugles. Les patients l'apprécient beaucoup). Il s'est aménagé deux pièces dans un squat du secteur. Tous les meubles y sont à ses mesures, et des douzaines de photos de créatures de films d'horreur sont punaisées aux murs. Certains soirs, ça lui remonte le moral de penser qu'il y a plus laid que lui. En effet, il souffre beaucoup de son statut de monstre. Qui sait, s'il tombe sur des PJ intelligents et compréhensifs, il pourrait être convaincu de rentrer à l'école de police et de devenir FK ?

F	C	R	H	Co	A	T
18	22	17	15	9	10	15
Physique						200
Armes (toutes)						80%
Connaissance de la rue						25%
Faire peur						80%

Johann Wassing

alias comte Paul von Heilderberg,
alias... une bonne douzaine d'autres, 58 ans.

Un vieux cheval de retour, spécialisé dans les escroqueries "énormes". Il a déjà vendu une douzaine de fois Checkpoint Charlie à de riches naïfs, pour des sommes fabuleuses. Il a beaucoup de charme, de distinction et d'intelligence. Combinez cela avec une bonne dose de psychologie et un sens certain de la mise en scène, et vous obtenez le dernier "grand artiste" du milieu berlinois. Du moins, c'est ainsi qu'il se définit, en regrettant que les jeunes se tournent de plus en plus vers une criminalité aveugle, sans aucune subtilité (pour les autres volkraubers, il est au mieux un doux rêveur anachronique, complètement hors de son époque). Il est sorti de prison il y a quatre ans, et s'est installé dans un petit appartement tout près du commissariat. Il affirme s'être rangé, mais certains murmurent qu'il prépare un coup gigantesque. Ce qui est certain, c'est que pour garder la main et payer ses factures, il joue au vieil aristocrate désargenté désireux de céder ses meubles anciens et précieux pour une bouchée de pain (meubles anciens qui ont tout au plus deux mois). Sa seule complice connue est une jeune femme qui, selon certains rapports, serait sa fille. Il est toutefois probable qu'il a d'autres associés...

F	C	R	H	Co	A	T
10	10	13	14	14	16	9
Physique						100
Corruption						45%
Falsification						60%
Bluffer						90%
Psychologie						60%
Dégustation						60%
Système D						35%

MEURTRE DANS LES MARCHES

PREGENERIQUE: DANS LA MERDE...

On n'échappe pas à son destin. Tôt ou tard, les PJ se laisseront aller à faire des bêtises, et attireront l'attention du SAD. S'ils sont vraiment trop sages, vous n'aurez qu'à veiller à ce qu'ils fassent un faux pas. Par exemple, mettez au point un petit scénario où ils doivent démanteler un trafic de drogue. Les gangsters leur proposent des pots-de-vins fabuleux. Si ils refusent, ils vireront quand même la somme sur les comptes bancaire des PJ. Il ne leur reste plus qu'à avertir anonymement le SAD que les Falkampfts (nom des PJ) touchent des sommes étrangement fortes...

Ca suffira sans doute pour que le SAD passe les PJ à la moulinette. Autre solution, un scénario où ils sont discrètement suivis par une équipe du SAD. Comptez les fois où les PJ enfreignent la loi (abus de pouvoir, perquisitions illégales, écoutes non autorisées et toutes ces sortes de choses, ils le font toujours). A la fin de l'aventure, ils sont convoqués dans le bureau du capitaine, qui a sa tête des mauvais jours et un SADmen à côté de lui...

Si cela ne vous convient pas, reste la solution classique de la bavure - "Je vous jure, je visais les jambes, je n'ai jamais voulu le tuer !". Tant qu'à faire, veillez à ce que le malheureux qui écope de la balle perdue soit aussi médiatique que possible - selon la situation, vous avez le choix: femme enceinte, petite fille, étudiant muslim, voire un collègue Falkampft (de préférence quelqu'un qu'ils avaient de solides raisons de détester, histoire que l'accident paraisse réellement suspect). Les PJ font la une des journaux pendant quelques jours, puis les choses se tassent.

Après deux ou trois incidents de ce genre, ils sont suspendus... Après une période très désagréable où tout le monde au commissariat leur bat froid, ils reçoivent une nouvelle affectation. Ils sont mutés à la prévôte militaire de Polotsk, une petite ville de la Marche Oslave, à la lisière du No Man's Land. Tant qu'à faire, faites-leur sentir qu'ils ont une chance folle, et que logiquement la Diziplinär-Kommission aurait dû les casser ou les expédier en prison...

MUTES !

Nous sommes mi-janvier. Il fait -20°, et il y a un mètre de neige dans les rues de Polotsk (10.000 habitants, 80% de militaires) C'est une agglomération lugubre, à base de bâtiments en béton grisâtre et vétustes, d'un style particulièrement hideux, que l'on pourrait décrire comme du "banlieue HLM croisée avec Stalinién mégalomane". Beaucoup d'entre eux ne sont plus que des carcasses vides, ou se sont carrément écroulés. C'est le cas de l'ancien Falkhouse, touché par une bombe six mois plus tôt. Actuellement, le commissariat se trouve dans un baraquement en bois "provisoire". Il y fait glacial, quelque soit la quantité de bois qu'on peut mettre dans les poêles qui sont censés chauffer chaque pièce...

Le Capitaine Hauser, leur nouveau supérieur, les reçoit plutôt fraîchement. C'est un vieux soldat, honnête, fin psychologue et bon administrateur. Il sait parfaitement qu'on ne lui envoie que le rebut et ils traite les PJ en conséquence. Il a lu leurs dossiers, et en a conclu (selon le cas) qu'ils étaient soit idiots, soit pourris. Dans les deux cas, il se montre tout juste poli. Avec le temps, si les PJ font bien leur travail et n'ont pas une vie privée trop agitée, il pourrait peut-être se lier avec eux... et qui sait, s'ils sont vraiment brillants, appuyer leurs demandes de retour à Berlin.

Les collègues des PJ sont une vingtaine. Leur trajectoire professionnelle se résume à une longue glissade, de la FKSchule jusqu'à Polotsk. La plupart sont amers. Beaucoup boivent et font de longs discours sur l'injustice de leur sort. Après un ou deux festivals d'auto-apitoiement sur fond de vodka de contrebande, les PJ devraient apprendre qu'aller boire un pot avec eux après le bureau est une façon particulièrement déprimante de perdre son temps.

Professionnellement parlant, ils travaillent avec autant de compétence et d'enthousiasme que des robots. Une minorité est hyper-motivée par l'idée de revenir à Berlin. Poussés par l'ambition, ces derniers sont parfaitement capables de chiper les conclusions d'un collègue...

MEURTRE DANS LES MARCHES - BERLINER NACHT

Reste enfin, pour peupler le Falkhouse, une cinquantaine de flics en uniforme (celui des soldats, avec un brassard FK, un casque blanc et une matraque). Ils passent leurs journées à patrouiller en ville et à résoudre les petits litiges. Bien entendu, ils font plus appel à la matraque qu'à la psychologie.

L'ordinateur est une antiquité qui n'a même pas de commande vocale, et les archives sont dans le plus noir des désordres.

Les affaires courantes sont assez peu contraignantes. Beaucoup de marché noir, essentiellement du matériel volé dans les stocks militaires ou des marchandises introuvables normalement. D'interminables contrôles de routine du personnel de certains bureaux (comme s'il y avait des secrets militaires importants à voler dans un trou comme celui là !). Quelques histoires de drogue. Un meurtre les jours fastes, mais toujours pour des mobiles désespérément faciles à cerner (rivalité amoureuse, vengeance, etc...). Après quelques semaines, les PJ commencent à s'adapter quand...

BRIEFING

Un matin, le capitaine les convoque toutes affaires cessantes dans son bureau. Il a l'air préoccupé. Sa conférence est fort brève. Elle se résume à: "Deux journalistes, Peter Schmitt et Martha Sarrazin, ont été assassinés ce matin dans leur chambre. Ils logeaient hôtel de la Paix. Il ne semble pas qu'il s'agisse d'un crime crapuleux. Retrouvez les coupables rapidement: l'affaire risque de faire pas mal de bruit, et vous tenez peut-être l'occasion de rentrer en grâce... Je veux un rapport quotidien. Bonne chasse".

LE MEURTRE, PREMIERS ELEMENTS

Les deux cadavres sont à l'hôpital militaire de Polotsk, en instance d'autopsie. "Off the record", le médecin chargé de la corvée livrera ses conclusions en avant-première et sans jargon: gorges tranchées, sans doute pendant leur sommeil. Ils ont du mourir vers 2 heures du matin. A l'examen, la plaie est nette et sans bavure, du travail de professionnel (comme il y en a des milliers en ville). Le rapport d'autopsie qui parviendra aux PJ dès que ceux-ci commenceront à tourner en rond, ne contient qu'un seul autre élément: l'arme était probablement un couteau de combat ursien, manié par un droitier. Des tas de vétérans possèdent des "armes fétiches" prises à l'ennemi, mais la piste de l'ursien infiltré pourrait faire fantasmer les PJ pendant un moment...

L'hôtel de la Paix, dont le nom sonne comme une plaisanterie particulièrement sinistre, est un petit immeuble aussi laid que les autres. La chambre 4 est une petite pièce, avec des meubles en bois blanc qui paraissent susceptibles de s'effondrer au moindre choc. Il y a deux lits.

Chacun des oreillers présente une large trace brune... Les placards sont pleins de vêtements chauds. Aucune trace de leur matériel de reportage. Ni caméra, ni film, ni magnétophone... rien. Par contre, il suffit de regarder sous le lit pour trouver un objet qui n'a normalement rien à y faire: une petite bombe incendiaire au phosphore, de fabrication artisanale.

CE QUI SE TRAME EN REALITE

Cela fait longtemps que les dirigeants d'Europa et d'Ursia ont renoncé à tout espoir de gagner la guerre du No Man's Land. Ils font traîner les choses pour des raisons politiques, à savoir souder des populations hétérogènes contre un ennemi commun et faire tourner une industrie de guerre qui emploie une bonne partie de la population active. L'ennui, c'est que ce genre de "politique" saigne les deux pays à blanc, et que, la lassitude aidant, les militaires de l'un ou l'autre camp pourraient bien mettre au rancart les quelques règles qui ont prévalu jusque là, parmi lesquelles la non-utilisation des armes bactériologiques. A tout hasard, les généraux d'Europa ont donné leur aval à un projet de création de virus "de combat", l'AZY. Le laboratoire expérimental fut installé dans la zone de guerre, à une cinquantaine de kilomètres de Polotsk (situation qui combine les avantages de la discrétion et d'un stock de sujets d'expériences illimités et gratuits, sous forme de prisonniers de guerre). Non loin de là, le colonel Werscher mourrait d'envie de prendre sa retraite après avoir exterminé les "hordes slaves". Il a pris contact avec le directeur du centre de recherches, et a réalisé à sa grande joie que ce dernier nourrissait des idées voisines... D'ici quelques jours, ils vont libérer le virus qui se trouve être infiniment plus contagieux que prévu - ce sera une catastrophe épouvantable, touchant probablement aussi bien Europa que l'Ursia. Il ne reste plus assez de raison à Werscher ou au directeur du centre pour qu'ils s'en rendent compte. Là dessus arrive dans la région une équipe de journalistes travaillant pour une chaîne de TV "alternative". Sous couvert de reportages "normaux" sur la guerre, Schmitt et Sarrazin enquêtent en réalité sur des sujets que la censure n'apprécie guère - moral des troupes, trafics au sein de l'armée, ce genre de choses. Un peu par hasard, ils ont compris ce qui se préparait. Werscher s'est empressé de les liquider. Pas de chance, les meurtres ont lieu à Polotsk, dans la juridiction des PJ...

BERLINER NACHT - MEURTRE DANS LES MARCHES

Par un pur coup de chance, elle n'a pas fonctionné à 5 heures du matin - l'heure indiquée par la minuterie - sinon tout le monde aurait cru à un incendie accidentel... L'analyse des éléments de la bombe ne donnera rien de concluant. La personne qui l'a assemblée devait avoir une bonne formation d'artificier... ce qui laisse beaucoup, beaucoup de suspects potentiels.

POLOTSK

Hôtel de la Paix

La propriétaire de l'hôtel, une babouchka monumentale, explique en allemand approximatif qu'elle n'a rien vu, rien entendu, qu'elle ne sait rien et qu'elle est désolée. Schmitt et Sarrazin étaient arrivés à l'hôtel il y a douze jours. Ils avaient réservé pour deux semaines, mais n'avaient dormi à l'hôtel que cinq ou six nuits. Elle ne sait pas où ils étaient le reste du temps.



Il n'y a comme autres clients qu'une équipe de cinq journalistes qui travaillent pour BTV (une grande chaîne du secteur public). Arrivés avant-hier, ils ont à peine croisé les victimes. Ils sont jeunes, sympas... et très curieux. Ils se mettront de toute façon à jouer les Sherlock Holmes, mais si les PJ montrent la moindre trace d'intérêt pour leurs théories (délirantes la plupart du temps), les journalistes se mettront à les considérer comme autant de Watson. En dehors de leurs petits défauts (se promener dans des coins où ils n'ont rien à faire et bloquer les PJ tout un après-midi avec une interview que Berlin ne diffusera jamais), ils sont charmants. A vous de voir comment les utiliser, selon votre humeur. Epine dans le flanc des PJ, aide inespérée, prochaines victimes... Tout est possible. Et bien sur, l'un d'eux est une jolie femme que le charme des PJ ne laisse pas insensible (le germe d'une belle histoire d'amour, ou simplement une tentative supplémentaire pour récupérer des informations ?)

L'état-major

Logé dans l'ancienne mairie. Ce grand bâtiment bourdonne d'activité. Des dizaines de troufions s'emploient nuit et jour à y rédiger des rapports que personne ne lira, mais qui seront quand même religieusement archivés par un autre service... Le major chargé des relations avec la presse (autrement dit, de la censure) les recevra très cordialement. Il leur fournira sans hésitation toutes les données qu'il possède sur les deux journalistes, à savoir un bref résumé de leurs antécédents (le SAD les a jugé "fiabiles, à la rigueur"), leurs autorisations de déplacement et un double de leurs reportages.

- L'itinéraire de Schmitt et Sarrazin paraît parfaitement normal. Un bref séjour à Polotsk pour commencer, puis quelques jours dans deux avant-postes du No Man's Land (Kirov et Roslav), 24 heures sur le front, et retour à Polotsk pour quatre jours. Ils ont été assassinés l'avant-veille de leur retour à Berlin.

- Les reportages tiennent sur trois cassettes vidéo. Ils n'ont absolument rien d'anormal. En fait, ils sont parfaitement ternes. Si on lui pose la question, le censeur dira qu'ils sont trop anodins à son goût. De la part de représentants d'une chaîne connue pour ses sympathies pacifistes, il s'attendait à quelque chose de beaucoup plus virulent. (En fait, il s'agit de reportages "de couverture", destinés au seul censeur. Ce ne sont pas ceux qu'ils auraient diffusés, une fois à Berlin. La pratique est assez courante, et n'entraîne pas de vraies représailles de la part des autorités.)

Les soldats

Bien sur, les reportages contiennent nombre d'interviews de soldats de Polotsk. Sur l'écran, ils ont l'air en forme, affirment que tout va bien, que la guerre sera terminée pour Noël ou au plus tard pour le printemps prochain, etc. Si les PJ prennent la peine d'aller les voir, ils les trouveront beaucoup, beaucoup moins enthousiastes. A condition d'insister un peu, il devrait être possible de leur faire dire que Schmitt a enregistré des reportages parfaitement réalistes... et ensuite seulement les reportages bidon qu'ont vu les PJ. D'autre part, un des troufions se souviendra avoir vu Sarrazin en grande conversation avec le caporal-infirmier Hans Remger. Ce dernier est un petit individu avec l'air d'un rat. C'est un trafiquant à la petite semaine, qui passe une bonne partie de son temps à puiser dans les réserves de médicaments de l'hôpital.

MEURTRE DANS LES MARCHES - BERLINER NACHT

Il est prudent, mais il devrait être possible de lui faire avouer qu'il a vendu des amphétamines "de combat" à Sarrazin, un peu avant qu'elle ne parte pour Kirov. (Ces amphét' sont d'immondes saloperies qui permettent aux soldats en mission de rester plusieurs jours sans dormir. Schmitt et Sarrazin en avaient besoin pour réaliser deux séries de reportages en moitié moins de temps que nécessaire.)

D'autre part, si les PJ sont un peu rusés, ils consulteront la main courante de leur propre commissariat, pour la nuit du meurtre. Le soldat Krug a été arrêté au voisinage de l'hôtel vers 2 h 30. Il était en train de priser de la cocaïne. Krug est bouclé dans une des cellules du commissariat. Il est visiblement mûr pour la réforme, et probablement aussi pour la cure de désintoxication. Moyennant une petite dose de son poison favori, il ne demandera pas mieux que de bavarder avec les PJ. Il se souvient d'avoir vu un homme sortir de l'hôtel vers 2 h 15. Il l'a assez bien vu pour pouvoir faire un bon portrait-robot. Le résultat ressemble à une sorte de bouledogue chauve vaguement humanoïde - mais c'est mieux que rien. A la réflexion, il lui semble que l'homme a tourné vers les cuisines en quittant l'hôtel. Il croit avoir entendu un bruit de moteur peu après.

Si on interroge les cuistots, l'un d'eux se souviendra vaguement avoir vu une VW Schabe garé devant les cuisines, à un endroit où elle n'avait normalement rien à faire. Il ne se souvient pas de la plaque d'immatriculation, et la Schabe est fournie à des milliers d'exemplaires...

L'hôpital

Les reportages contiennent aussi des interviews de blessés. L'hôpital est petit et surpeuplé. Des dizaines d'hélicoptères apportent sans cesse de nouvelles victimes, directement de la zone des combats. Le personnel est complètement débordé. On fera attendre les PJ avec les derniers arrivés. La salle est jonchée de brancards, où gisent des gars qui sont venus d'un peu partout défendre la Civilisation, le Communisme, la Patrie (rayez les mentions inutiles. A mon avis, elles le sont toutes), et d'autres qui ne sont là que parce que c'était ça ou la prison. Quoiqu'il en soit, tous ces jeunes héros crévent tous pareil: ignoblement. Allez-y carrément dans les descriptions des mutilations, brûlures, effets des gazs de combat... Comme de juste, il y en aura au moins un pour crever dans les bras des PJ... A force d'interroger tout le monde, les PJ finiront par trouver un médecin qui n'a pas dormi et ne s'est pas lavé depuis trois jours.

Entre deux charcutages-express, il consent à leur accorder quelques minutes. Il se souvient que l'avant-veille, les deux journalistes ont demandé à visiter la bibliothèque de l'hôpital. Il y ont passé un peu plus d'une heure, à compulser d'antiques encyclopédies. Avec un nécessaire à empreintes et une tonne de poudre-révélateur, les PJ peuvent localiser les articles qui intéressaient tant Schmitt et Sarrazin. Ce sont ceux qui traitent de la peste bubonique et du choléra.

KIROV

Cette petite ville ressemble beaucoup à Polotsk, mais elle se trouve à une cinquantaine de kilomètres à l'intérieur du No Man's Land. Les PJ obtiendront sans trop de difficultés l'autorisation d'y faire un tour. Le bref trajet en hélicoptère permet de découvrir un paysage hallucinant. Ils survolent d'immenses plaines couvertes de neige, semées de cratères et d'épaves diverses - chars, hélicoptères...

De loin en loin, ils aperçoivent les ruines d'un village. A un certain moment, un nuage de gaz bleuté oblige le pilote à faire un détour. Le pilote passe tout le vol à faire des commentaires pessimistes sur leurs chances d'arriver vivants à destination. A l'en croire, il y a en arrière des lignes européennes de petits commandos ursiens spécialisés dans la rupture des lignes de communication adverse - chargés, entre autres, d'abattre les hélicoptères...

Les PJ sont accueillis par le commandant de la garnison de Kirov en personne, le Major Wendling. C'est un officier assez âgé, qui affecte un genre "prussien" exagéré - monocle, crâne rasé etc. Il leur fournira un guide.

Il a brièvement vu les journalistes à leur arrivée, mais n'a pas la moindre idée de ce qu'ils ont fait ensuite. Le caporal Meister, leur guide, pourra se révéler infiniment plus utile. C'est un petit rouquin à l'air rusé, qui passe son temps à acheter et à vendre des choses - drogue, photos pornos, vêtements chauds etc.

Il est moyennement ravi de devoir servir d'escorte à des flics, mais si on le sait le prendre, il peut se révéler très utile. Il a ses entrées partout, à n'importe quelle heure, connaît à peu près tout le monde en ville... Avec ou sans son aide, il ne reste plus aux PJ qu'à interroger les soldats.

Selon eux, les journalistes n'ont pas posé de questions sortant de l'ordinaire. Ils semblaient s'intéresser beaucoup au camp de prisonniers qui se trouve à quelques kilomètres de là.

BERLINER NACHT - MEURTRE DANS LES MARCHES

Le STALAG 14

A l'écart de la ville, un ensemble de bâtiments entourés de barbelés, généreusement garnis de miradors et de chiens féroces. Placé sous l'autorité conjointe de l'armée et la Croix-Rouge Internationale, il abrite quelques milliers de soldats ursiens. Dans l'ensemble, les conditions de détention ne sont pas trop mauvaises - les prisonniers ont une ration équivalente à celle des soldats, peuvent recevoir des colis, etc. Ils sont employés à l'entretien des routes. C'est un travail pénible, et ils sont nombreux à se blesser volontairement pour être évacués sur l'arrière.

Pierre Duval, le directeur du camp, ne fera aucune difficulté pour recevoir les PJ. Il semble être un bureaucrate incompetent et débordé. Il leur fera faire une brève visite guidée du camp, répondra à leurs questions sur les journalistes avec (curieusement) une pointe de soulagement (Psychologie). A l'en croire, ils ne sont restés que quelques heures, le temps d'interviewer certains prisonniers. Son attitude paraîtra suspecte même au plus bouché des FK. Ils peuvent donc s'incruster un peu et pousser les investigations un peu plus loin.

Le Dr. Vetter, le médecin du camp, semble avoir peur des PJ. Idem pour Kurt, le fossoyeur. Idem pour l'un des surveillants, un nommé Paul Leclerc. Quand au capitaine Herker, le responsable militaire du camp, c'est un ivrogne amorphe devant qui on pourrait faire défiler une division blindée ursienne sans qu'il ne bronche. L'examen des registres du camp montre un nombre anormalement élevé de "morts de froid", y compris au mois d'août. Dans un tiroir verrouillé du bureau de Vetter, il y a une correspondance troublante avec un certain docteur Schwenck du centre de recherches de Roslav.

En termes voilés, il demande tout simplement à Vetter de lui vendre une dizaine de prisonniers par mois, en échange d'une très forte somme. Un double de la lettre de refus y est joint. Si les PJ orientent la conversation sur le Centre de Recherches, il pourrait les mentionner. Il en avait parlé aux journalistes...

Leur petit secret: Duval a tout simplement mis sur pied une petite filière d'évasion, qui lui permet de faire sortir une trentaine de personnes par an. C'est peu mais c'est mieux que rien. Vetter signe des certificats de décès bidon, Kurt déterre certains cercueils et Leclerc conduit les évadés à la frontière ursienne.

Duval ne tentera rien contre les PJ, à part une bonne dose d'obstruction bureaucratique. Kurt et Leclerc pourraient être moins sages... Si les PJ les démasquent, ils les laisseront décider de la conduite à tenir. On ne peut vraiment pas soutenir que l'évasion de quelques prisonniers compromettra l'effort de guerre d'Europa, et ils sont vraiment sympathiques...

SUR LE FRONT

A leur grand désappointement, les PJ se verront interdire de pénétrer dans la zone visitée par les journalistes : les ursiens sont passés à l'offensive dans ce secteur au début de la semaine. S'ils s'arrangent pour y aller quand même, allez-y franchement dans l'horreur.

Imaginez Verdun, plus le Viet-Nam, ajoutez-y des armements hyper-technologiques. Qu'est ce que vous obtenez ? Un cauchemar. Impossible de trouver des survivants qui se souviennent de Schmitt et Sarrazin.



MEURTRE DANS LES MARCHES - BERLINER NACHT

ROSLAV

Une ville un peu plus importante que Kirov, avec 2000 habitants, un dépôt d'essence et un centre d'entretien et de réparation des chars.

Les PJ sont reçus courtoisement par le colonel Werscher, gouverneur de la ville. Il est relativement jeune, très aimable et complètement fou. Il fera l'impossible pour que les PJ ne survivent pas à leur séjour. Les PJ seront suivis en permanence par Ludwig, son ordonnance. C'est un colosse à moitié fou, qui n'aura aucun scrupule à supprimer les PJ. Après tout, il a déjà assassiné Schmitt et Sarrazin, alors quelques curieux de plus, quelle importance ? A part cette surveillance discrète, Werscher laissera les PJ fouiner à leur guise. Si ils l'interrogent, il prétend avoir à peine vu les journalistes, et ne pas savoir au juste qui ils ont interrogé. En s'aidant des reportages, les PJ devraient pouvoir retrouver un ou deux soldats. Ils n'ont visiblement pas envie de parler. Convenablement saoulé, l'un d'eux insinuera qu'il arrive des accidents aux gens qui ont la langue trop longue. Il cite en exemple le cas d'un Soldat Chévik, qui est tombé d'un toit un peu après avoir eu une longue conversation avec les deux journalistes. Il se souvient que Chévik avait passé deux mois au "Centre de Recherches" qui se trouve hors de la ville. Personne ne peut ou ne veut leur dire à quoi travaillent les scientifiques du Centre. Le colonel en personne exprimera ses regrets "Vous comprenez, c'est Top Secret. Même moi, je ne sais pas tout. Néanmoins, si vous voulez, je peux peut-être essayer de vous arranger une visite".

A partir de là, Ludwig passera des filatures aux tentatives de meurtre. A votre gré, il peut:

- Recommencer comme avec les journalistes. Il pénètre discrètement dans leurs chambres au milieu de la nuit et les égorge. Selon toute probabilité, l'un des PJ se réveillera. Suivra un beau combat à mains nues contre une brute à peu près indestructible...

- Piéger leur voiture, ou tirer dessus au missile anti-char. A moins que vous ne soyez fatigué et que vous vouliez aller vous coucher, ils en réchappent.

- Monter une "action terroriste de francs-tireurs ursiens" contre la ville. Prévoyez une demi-douzaine de soldats habillés en civils, se servant d'armes ursiennes (identiques aux TY Mygalle). Le combat devrait avoir lieu pendant la nuit, de préférence à un moment où les PJ s'aventurent dans un endroit où ils n'ont rien à faire.

Si les PJ capturent Ludwig, ils auront du mal à en tirer quoi que ce soit. Par contre, ses empreintes l'identifient formellement comme appartenant au même régiment que Werscher - depuis longtemps.



Werscher passe l'essentiel de son temps dans son bureau. Il prépare une offensive. Date prévue: une semaine après l'arrivée des PJ. A cette date, s'ils sont toujours en vie, il les fera reconduire à l'arrière "pour leur propre sécurité". Les plans d'opération trainent sur sa table de travail. "Analyse de la situation": c'est un plan absurde, condamné à l'échec. Selon toute probabilité, les pertes humaines seront effroyables... (en fait, c'est calculé pour. Une partie des hommes qui participeront à l'offensive auront été infectés par le virus. Après, ce n'est plus qu'une question de statistiques: quelles sont les chances pour qu'un nombre suffisant de porteurs de virus soient capturés par l'ennemi?).

Le "Centre de Recherches" est à cinq kilomètres de la ville. Il ressemble beaucoup au camp de prisonniers: miradors et barbelés à l'extérieur, patrouilles fréquentes à l'intérieur. Mais ici, l'idée est plutôt d'empêcher les intrus d'entrer... A moins d'avoir une autorisation officielle, les PJ auront du mal à s'infiltrer (mais il ne faut jamais sous-estimer leur ingéniosité. Il est possible, par exemple, qu'ils se déguisent en simples soldats et prétendent avoir été affectés ici. Moyennant un ou deux jets de Falsification et d'Ordinateur, le bobard peut passer).

Le Centre comprend une dizaine de bâtiments préfabriqués, dont:

- Baraquement des soldats. Un étage, cinquante places.

BERLINER NACHT - MEURTRE DANS LES MARCHES

- Logis des scientifiques. Presque coquets, et correctement chauffés.

- Réfectoires, cuisines, etc. Sans intérêt

- Un grand incinérateur. Le moyen le plus sûr de se débarrasser des cobayes infectés par des maladies dont on ne connaît pas exactement le degré de contagion...

- Laboratoires. Pas de fenêtres, une seule porte (mais il est éventuellement possible de passer par les bouches d'aération). Il est imprudent d'y pénétrer sans combinaison de protection NBC (elles sont stockées dans une pièce proche de l'entrée. Elles dissimulent partiellement le visage). C'est une suite de couloirs blancs et de grandes pièces brillamment éclairées. Partout, des panneaux "Danger de mort", "Accès interdit - expérience en cours", "Risque de contamination - Défense d'entrer" ajoutent une note riante... Les bureaux se trouvent à l'étage. Celui du Dr. Schwenck, le directeur du projet, est le seul à présenter un intérêt. Les autres chercheurs sont parfaitement innocents, et seraient horrifiés s'ils apprenaient qu'il va lâcher leur virus sur l'Ursia (pas parce que c'est mal - après tout, il a été conçu pour cela - mais simplement parce que selon eux, il est trop tôt. Les tests ne sont pas terminés).

Chez Schwenck, en plus de pages de diagrammes et de calculs incompréhensibles, on trouve un petit résumé Top Secret des propriétés et capacités de l'AZY - un virus mutant combinant les effets de la peste et du choléra, avec un temps d'incubation de quinze jours.

Il est prodigieusement contagieux, mortel dans 99% des cas et résistant à la plupart des antidotes (une fois les symptômes déclarés. Pendant les deux semaines qui séparent la contamination de la maladie, on peut encore agir). Mélangé à tout cela, des pages de notes incohérentes sur la nécessité de détruire les "hordes slaves".

Elles sont suffisamment précises pour incriminer Werscher. Schwenck serait très heureux de rencontrer les PJ. C'est le genre de maniaque qui adore infliger de longs discours aux héros, quand il les tient en son pouvoir. C'est un sadique. Si par malchance les PJ se font capturer, il n'hésitera pas à les utiliser comme cobayes ("Vous verrez, ce n'est qu'une petite piqûre. Evidemment, nous allons vous injecter la variété non-contagieuse").

Le déroulement idéal serait qu'il capture un ou deux Falkampf et que les autres arrivent à la ressource juste à temps... ou juste un peu trop tard.

CONCLUSION

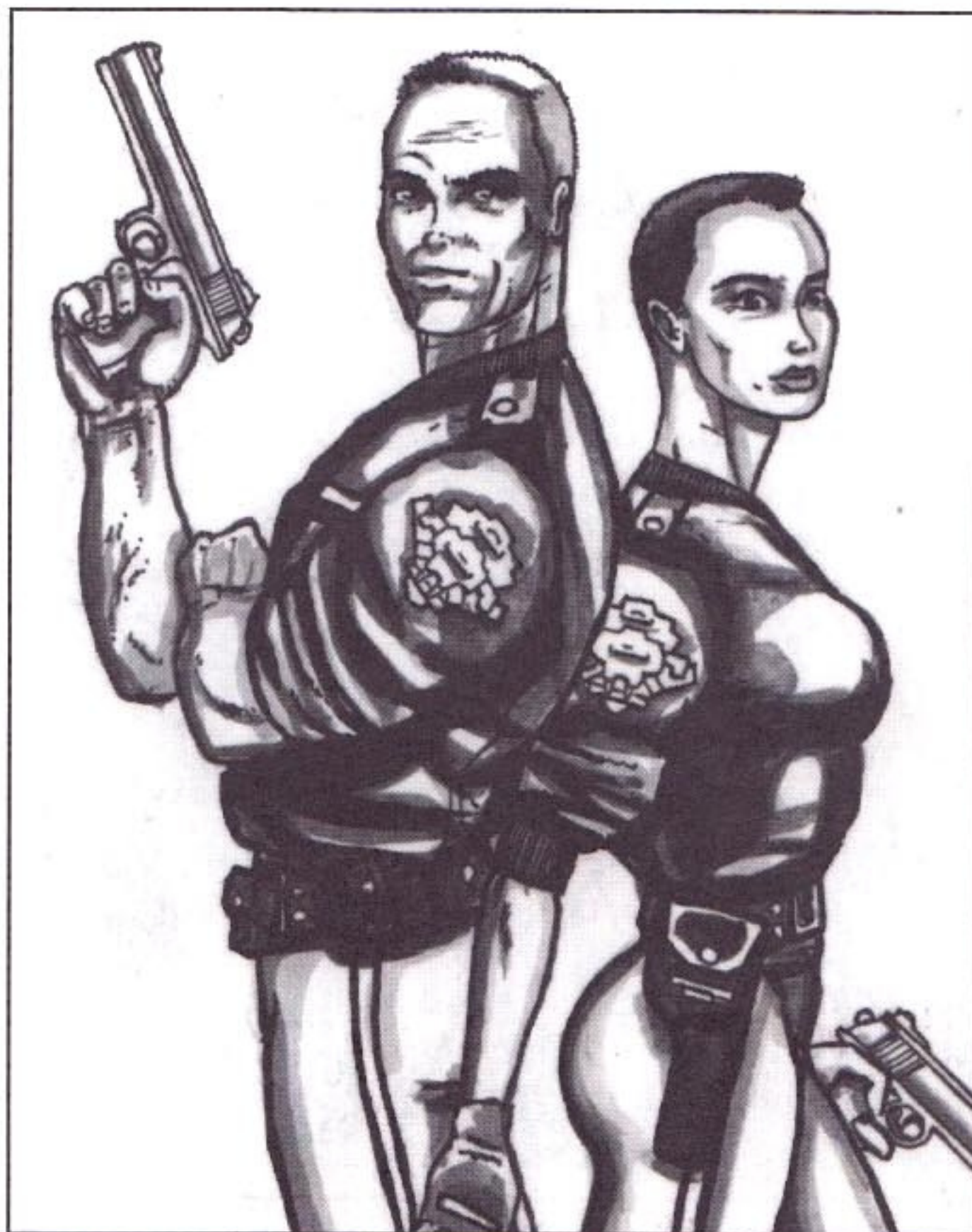
Espérons que les PJ arriveront à déjouer les plans des deux déments. Sinon, à vous de décider de l'ampleur du désastre en Ursia, et sans doute en Europa - n'hésitez pas à chiffrer cela en centaines de milliers de morts et à déclencher une épidémie apocalyptique dans Berlin même. Après tout, cela peut servir de base à quelques excellents scénarios "maintien de l'ordre".

Si les PJ réussissent, ils sont sûrs d'être mutés à Berlin, peut-être avec une promotion et une médaille. S'ils ont été vraiment excellents, ils ont une chance d'être recrutés par le SAD...

ANNEXE : PNJs

Soldat moyen (garde des labos)

F	C	R	H	Co	A	T
14	16	15	14	10	10	13
Physique						150
Commando						45%
Leader						55%
Mécanique						55%
Survie						60%
Pilotage						60%
Système D						55%
Armes blanches						60%
Armes à feu						75%
Combat à mains nues						50%



MEURTRE DANS LES MARCHES - BERLINER NACHT

Ludwig, la Brute

F	C	R	H	Co	A	T
16	17	15	13	12	8	15
Physique						165
Commando						75%
Conduite						60%
Explosifs						75%
Leader						70%
Marcher en silence						70%
Pister						60%
Se dissimuler						70%
Survie						80%
Système D						60%
Armes blanches						80%
Armes à feu						80%
Combat à mains nues						80%
Missiles						60%

Le Colonel Werscher

F	C	R	H	Co	A	T
13	14	14	12	15	13	13
Physique						135
Analyse de la situation						80%
Bluffer						60%
Russe						60%
Leader						80%
Ordinateurs						55%
Armes blanches						70%
Armes à feu						70%



Le Doktor Schwenck

F	C	R	H	Co	A	T
10	13	13	15	16	16	12
Physique						115
Biologie						90%
Chimie						90%
Médecine						90%
Bluffer						50%
Ordinateurs						90%
Electronique						50%
Délirer interminablement devant les PJ ligotés						100%
Prise de tête						75%
Armes à feu						55%
Armes blanches						35%
Combat à mains nues						20%



LE CONGRES

OUVERTURE

Décidément, nos Falkampf sont chanceux comme ce n'est pas permis. Suite à leurs remarquables performances de l'année dernière, ils ont été choisis entre tous les flics de Berlin pour représenter Europa au First International Congress for Enforcement of the Law, qui se tient cet été à New York. On attend des délégations venues d'un peu partout et d'ailleurs: Europa, USA bien sur, mais l'Ursia, l'Australie et les pays musulms enverront également leurs délégués. Au total, les organisateurs espèrent près de 200 personnes, représentant l'élite de la police mondiale.

Les PJ sont priés de préparer un petit exposé. A eux de proposer des sujets. Les organisateurs (vous !) acceptent ou refusent avec l'impartialité légendaire qui, je n'en doute pas un instant, a fait de vous un MJ modèle que l'on cite en exemple dans tous les clubs de votre région. Le congrès doit durer huit jours. Tout le monde est logé à Manhattan, dans un hôtel cinq étoiles. Disons-le tout net: c'est mortellement ennuyeux. Les ordinateurs qui devaient assurer la traduction simultanée en douze langues sont en panne un jour sur deux (ce sont des antiquités, récupérées au siège de l'ONU après la faillite de cette honorable institution dans les années 2010).

Ecouter un délégué russe ou soudanais expliquer dans leurs langues respectives qu'ils sont seuls à comprendre comment leurs pays combattent le crime est un supplice digne des plus sadiques des interrogatoires. Somme toute, comme dans tous les congrès, les meilleurs moments se trouvent entre les conférences. Il est possible de boire immodérément au bar de l'hôtel, de visiter New York, de draguer la jolie déléguée canadienne (la chinoise n'est pas mal non plus), de repousser les avances de la déléguée hindoue et autres distractions innocentes propres à ce genre de "travail". Bref, tout va magnifiquement bien jusqu'à la dernière soirée où William Kwong, le Préfet de Police de New York, doit prononcer le discours de clôture. Il est mortellement ennuyeux. D'ailleurs, une centaine de délégués ne ressortiront pas vivants de la salle. Ce n'est pas la faute de Kwong, mais celle du gars qui a posé la bombe qui explosera au milieu de son discours. Les PJ sont comme toujours incroyablement veinards, et s'en tirent avec quelques égratignures.

En revanche, la jolie déléguée canadienne, qui occupait la place voisine, est transformée en steak tartare par un lustre en cristal qui s'écroule pile sur elle.

Une fois les bobos pansés, les délégués survivants, malgré le respect qu'ils doivent aux autorités du pays qui les héberge et toutes ces sortes de foutaises, commencent à enquêter chacun de leur côté. Selon toute probabilité, les PJ ne voudront pas être en reste.

MJ : EN AVANT-PREMIERE SUR CET ECRAN, LA VERITE

Ce congrès représente en fait une des facettes d'un vaste effort des USA pour revenir sur la scène internationale. En soi, c'est fort louable, mais cela n'arrange pas les affaires de tout le monde. Entre autres, cela contrarie beaucoup les Etats Confédérés Blancs du Nord (Oregon, Montana, Washington, etc) qui se considèrent comme les seuls Etats valablement unis de toute l'Amérique du Nord et qui aimeraient bien torpiller les initiatives de leurs voisins du Sud.

Et tant qu'à faire, ils aimeraient le faire de façon à nuire à leurs ennemis héréditaires, les Etats-Unis Noirs du Sud (Alabama, etc.). Le Directoire du Nord a donc envoyé trois "spécialistes" à New York, avec pour mission d'organiser l'affaire au mieux. Ils ont recruté trois mercenaires noirs et leur ont laissé faire le sale boulot.

Une fois l'attentat commis, ils se sont repliés vers leur "base arrière" aux USA : la Georgie, et plus spécifiquement la petite ville de Waycross, qui est une des capitales de l'"Invisible Empire", plus connu chez nous sous le nom de Ku Klux Klan. Ils ont choisi le congrès des policiers par goût du symbole, et sans se douter que ce choix allait se retourner contre eux.

LES COMPETITEURS

La liste ci-dessous n'est qu'un bref échantillon. Il sont des dizaines à arpenter New York à la recherche d'informations et d'indices. Les Triades de l'Ordre laissent faire et se contentent d'observer tout cela d'un oeil vaguement amusé. Bien entendu, elles comptent bien s'approprier les résultats.

LE CONGRES - BERLINER NACHT

- Piort Borisovitch Gavrilov délégué ursien. Une armoire à glace qui ne connaît pas le sens du mot "humour". Il ne parle pas un mot d'anglais, et est aussi voyant (et aussi mal à l'aise) qu'un éléphant dans un magasin de porcelaine. A force de passage à tabac et d'onomatopées, il parviendra sans doute à quelques résultats.

- Tsian Kouen, délégué chinois. Originaire de Hong Kong, ce petit oriental discret se sent comme un poisson dans l'eau dans les nouveaux Etats-Unis. Il est rapide, efficace, mais manque un peu de logique, ce qui est toujours préjudiciable pour un enquêteur.

- John Grapham Rutherford, délégué d'Europa pour la Brittany. Diplômé d'Oxford et issu d'une famille aristocratique, il s'applique à le faire oublier. Il ressemble à un punk destroy des années 70 (mais il a beau faire, il conserve un accent identifiable à cent lieues). Lui aussi paraît très exotique.

- Violetta Perez, déléguée péruvienne. Spécialiste de la lutte anti-drogue, ce petit bout de femme est une adepte des méthodes musclées. Elle ne recule devant rien pour venger ses collègues colombiens et argentins, morts au champ d'honneur.

- Mohammed Akim al-Sadiq ("le généreux" et non pas "le sadique", merci), délégué des Nations Muslimes. Il est petit, rondouillard et spécialisé dans l'évolution du droit coranique. C'est aussi un vétéran de la Révolte Juive de 2048 et un combattant aguerri.



Interférences

Tout ce petit monde va grenouiller dans la même mare, chercher les mêmes informations et se tirer dans les pattes à qui mieux mieux. Certains sont corrects, d'autres beaucoup moins. Certains tenteront l'impossible pour sauver un collègue en détresse, d'autres préféreront le laisser crever... Utilisez-les pour brouiller les pistes d'une enquête qui autrement serait trop simple, pour éclaircir les choses quand elles deviendront trop embrouillées et ainsi de suite. Gare aux complications diplomatiques ! C'est si vite fait d'abattre un collègue qui vous suivait sans penser à mal, par simple curiosité. Et si ce collègue venait d'un pays avec lequel Europa est en froid...

L'ENQUETE

Les groupes de cinglés

Il est possible, avec la gracieuse permission des Triades, de fouiller dans les archives criminelles de New York à la recherche d'un groupe de tordus capables de commettre un coup de ce genre. Sur ce point au moins, New York n'a pas changé : c'est toujours une pépinière de malades mentaux de premier choix. Il faudra des semaines pour vérifier un à un tous les groupes de fondus capables de dynamiter une salle pleine de flics. Ils n'y sont pour rien.

L'underground

Le "milieu" new yorkais obéit à des règles de conduite très strictes, qui ressemblent plus à celles qui régissent les yakusa japonais qu'aux classiques "lois de la pègre" que nous connaissons. L'une de ces lois pourrait s'énoncer comme suit "ne jamais hésiter à livrer à la police un individu qui pourrait mettre la communauté en danger". Les terroristes que recherchent les PJ correspondent exactement à cette description. Ils se trouveront donc en face d'informateurs étonnamment coopératifs et sincèrement désireux de les aider, mais très prudents, au moins au début (une autre loi est "ne dénonce jamais sans certitude, surtout quelqu'un qui appartient à une "famille".) Une fois la menace clairement identifiée, les PJ seront vite prévenus : il s'agit des trois frères Montgomery. Ces trois métis hispano-noirs sont unanimement décrits comme complètement fous et capables de n'importe quoi pour de l'argent. Personne ne sait où ils sont, mais il est possible, avec un peu de temps et d'argent, de retrouver le faussaire qui leur a fait des passeports de la Confédération aux noms de Smith. C'était huit jours avant l'attentat.

BERLINER NACHT - LE CONGRES

L'explosif

La première enquête montre qu'il s'agissait de TC39. Couramment utilisé dans l'armée canadienne, il est suffisamment rare ici pour qu'on puisse retrouver le fournisseur. C'est un petit gros, qui vend un peu de tout dans l'arrière-boutique de son magasin d'électro-ménager. Il affirme en avoir vendu six kilos (ce qui correspond à peu près à la quantité utilisée) à un gars avec "une grande cicatrice en travers de la tronche, du haut en bas. Non, il était aussi blanc que vous ou moi, pourquoi ?".

La Chasse au balafre

Une prospection patiente des hôtels de troisième ordre de l'East Side permet de découvrir le nom du mystérieux acheteur : ses papiers étaient au nom de Jones. Il était accompagné d'un Clark et d'un Miller. Le réceptionniste les décrit comme trois armoires à glace à l'air inquiétant. Il est désolé, mais ils sont partis (la veille de l'attentat). Ils ont pris un taxi. Vingt-sept compagnies de taxi plus tard, les PJ arrivent à trouver le chauffeur qui les a conduits à l'aéroport de La Guardia. Là, ils n'auront plus qu'à faire du charme aux hôtesses des compagnies aériennes pour apprendre que Jones, Clark et Miller sont partis pour Atlanta, Georgie. A la gare routière d'Atlanta, l'une des vendeuses de tickets se souvient fort bien des trois escogriffes qui lui ont acheté des billets d'autocar pour Waycross.

Les frères Montgomery

A moins que les PJ n'aillent les traquer à travers la Confédération, ils sortent de notre histoire. Après tout, ce n'étaient que les exécutants.

WAYCROSS, GEORGIE

Il fait lourd et moite. A Waycross, le temps paraît s'être arrêté au milieu des années 60. La bonne bourgeoisie roule encore dans de grosses voitures surchargées de chromes, les pauvres et les noirs restent à leur place - sinon on se charge de la leur rappeler. Les indigènes sont presque auto-suffisants: en plus du bétail, ils cultivent du maïs, des cacahuètes et du chanvre pour faire des cordes pour pendre les fortes têtes. Il ne leur manque qu'un puits de Coca-Cola pour être totalement autonomes. Dans la mesure où les PJ sont des policiers étrangers, la première chose à faire semble être de rendre une petite visite protocolaire aux autorités locales. S'ils n'y pensent pas, le shérif se déplacera en personne pour leur rappeler les bonnes manières.

- Willy "Butcher" Winston, le shérif. Il est grand, nouveau chauve, avec des oreilles décollées, un nez d'alcoolique et le plus mauvais caractère du comté. Il occupe également dans la hiérarchie du Klan local le poste excessivement honorifique de Grand Cacodémon. Il ressemble à une caricature de flic de campagne abruti, mais il pense vite. La visite des PJ l'ennuie profondément. Il fera tout son possible pour protéger et cacher les trois tueurs, et cherchera un moyen d'éloigner les PJ suffisamment longtemps pour qu'on puisse renvoyer Jones et les autres dans leur pays d'origine.

- Les sherifs adjoints se ressemblent tous. Ils s'appellent Lemuel, Ezekiel et Zacharie, ont entre 18 et 25 ans, sont couverts d'acné et louchent. Ils sont frères. Contrairement au shérif, ils ne font pas semblant d'être idiots : ils le sont réellement. Ils sont membres du Klan, au niveau le plus inférieur possible. N'importe : ils s'amuse bien quand même.

JONES & CIE

Ces trois montagnes de muscles se trouvent à l'hôtel "Tropicana". Dans la mesure où c'est le seul et le meilleur de la ville, ils rencontreront assez vite les PJ. Si ces derniers se décident pour une approche directe, ils leur riront au nez. Ils affirment bien fort qu'ils sont d'honnêtes hommes d'affaires venus dans la région pour s'enquérir des possibilités de développement industriel. Ils sont aussi crédibles dans ce rôle que Schwarzenegger en Blanche-Neige. Si les PJ se font menaçants, ils riront encore plus fort et affirmeront qu'ils sont "protégés". Ils disparaîtront très peu de temps après, sans laisser de traces à moins que les PJ ne les aient surveillés.

LE KLAN

Allez-y franchement dès l'arrivée des PJ. Ils seront espionnés en permanence. Les messages menaçants se multiplieront, épinglés sur la porte de leur chambre pour commencer, puis carrément plantés sur leurs oreillers avec un poignard. Ils reçoivent un coup de téléphone menaçant toutes les cinq minutes environ. On brise leurs carreaux à coups de pierre. On sabote leur voiture.

Et une nuit, ils auront droit à un rassemblement silencieux d'une bonne centaine de cagouleurs devant leur hôtel. Ils se contentent de fixer la fenêtre des PJ pendant un bon moment avant de se disperser, toujours en silence. La fois suivante, les PJ risquent d'avoir droit au goudron et aux plumes, et si ça ne suffit pas, ils emploieront les grands moyens.

LE CONGRES - BERLINER NACHT

Les PJ n'auront aucun mal à repérer les membres du Klan. En fait, le plus difficile est de savoir qui n'en est pas. Tous les fonctionnaires, toute la bourgeoisie locale et une bonne partie des classes défavorisées "en sont". Les filer jusqu'à la réunion qu'ils organisent quelques nuits après l'arrivée de Jones & Cie est enfantin... à condition de dépister les suiveurs des PJ. Une fois sur place, il ne sera pas non plus très difficile de "récupérer" des costumes et de se fondre dans la foule.

La réunion

Elle se tient au sommet d'une colline. Des croix de feu brûlent un peu partout. Des centaines de cagouleurs s'agglutinent au pied d'une estrade où sont regroupés d'autres cagouleurs aux costumes multicolores. Une seule personne n'est pas masquée: un vieillard tout rabougri tassé sur une chaise roulante. Le premier orateur le présente comme un "sympathisant de notre cause, venu du nord qui va faire un important discours". Il commence d'une voix chevrotante, qui prend vite de l'ampleur. Son discours est un sinistre salmigondis d'inepties raciste, mêlé de considérations pseudo-prophétiques sur la future "guerre de libération" qui restaurera les Etats-Unis tels qu'ils étaient du temps de leur grandeur. Tout cela est répugnant à souhait. A la fin du discours, trois des assistants du premier rang enlèvent leurs cagoules. Il s'agit bien sûr de Jones, Clark et Miller à qui le public fait un véritable triomphe "ces hommes sont des modèles et des exemples, qui viennent de porter un coup très dur aux soi-disant-Etats-Unis dégénérés", etc etc ad nauseam.

Faites toute votre possible pour stresser les PJ pendant la réunion. Rappelez-leur constamment que s'ils font la moindre bourde, ils sont perdus, et placez-les sans cesse au bord de la gaffe. L'agacer le plus évident consiste à les faire aborder par un adepte bavard et curieux, qui entame une discussion à bâtons rompus truffées de références "klaniques".

Si vous voulez une scène réellement dramatique, manœuvrez de façon à ce que l'un des policiers du congrès ait également réussi à s'infiltrer. Mais il se fait démasquer. Du coup, le Grand Cyclope, à la tribune, ordonne à tous les assistants d'oter leurs cagoules. Les PJ n'ont plus qu'à se préparer à courir très, très vite.

S'ils tentent de bluffer, ils auront du mal à s'en sortir. Une fois hors de portée, il faudra qu'ils réfléchissent au moyen de sauver leur collègue (que le Grand Cyclope a décidé de "mettre au frais" pour interrogatoire).

LA POURSUITE

La cérémonie terminée, Jones, Clark, Miller et le vieillard au fauteuil roulant montent à bord d'une grosse limousine qui les attend un peu à l'écart. Il ne reste plus aux PJ qu'à voler une voiture et à les suivre. Le jour se lève, la route file tout droit entre les champs de maïs et il n'y a rigoureusement personne aux environs. Les PJ seront vite repérés. Il s'ensuivra une petite scène de poursuite automobile, avec échange de tirs par les portières, traversées acrobatiques de champs de maïs et ainsi de suite. Si vous avez envie de vous embêter avec les règles de poursuite, il y en a dans "Marxmen 12.35". Je vous laisse le soin de déterminer les caractéristiques des véhicules. Les PJ sont sur le point de l'emporter quand intervient un hélicoptère plein d'hommes de main qui commencent à canarder leur voiture. La fin la plus cinématographique serait l'écrasement de l'hélico sur la voiture des méchants. Ça fera une grosse boule de feu et évitera aux PJ de se salir d'avantage les mains. Ceci dit, les dés permettent rarement ce genre de fantaisies (n'hésitez pas à les bousculer un peu, hmm ?).

CONCLUSION

Une fois de retour à la civilisation, les PJ ont intérêt à éviter de se vanter de leurs exploits. Les Triades ne voient pas le meurtre d'un bon oeil, même quand il est commis pour la bonne cause. Si les PJ sont curieux, ils n'auront pas de mal à découvrir l'identité du vieillard en chaise roulante : c'était un nommé L.K. Forsythe, membre du Directoire des Etats Blancs. Tous les rapports le décrivaient comme un malade mental et un fanatique. Tout bien pesé, ce n'est pas une grosse perte pour l'humanité... et les collègues sont vengés.



BERLINER NACHT - LE CONGRES

PNJs

Jones, Clark et Miller

F	C	R	H	Co	A	T
12	12	13	12	10	12	10
Physique						140
Rituels risibles						90%
Ratonnades						80%
Proférer des menaces incompréhensibles sur le ton de la conversation						80%
Mauvais haleine						80%
Fuir sans demander son reste						75%
Armes blanches						70%
Armes à feu						70%
Pister						60%

Klown Klanique

F	C	R	H	Co	A	T
12	12	13	12	10	12	10
Physique						120
Rituels risibles						90%
Ratonnades						80%
Proférer des menaces incompréhensibles sur le ton de la conversation						80%
Mauvais haleine						80%
Fuir sans demander son reste						75%
Armes blanches						60%
Armes à feu						70%
Pister						60%



LE CAISSIER VOLEUR, SA FEMME ET SON AMANT

(Un conte de Noël)

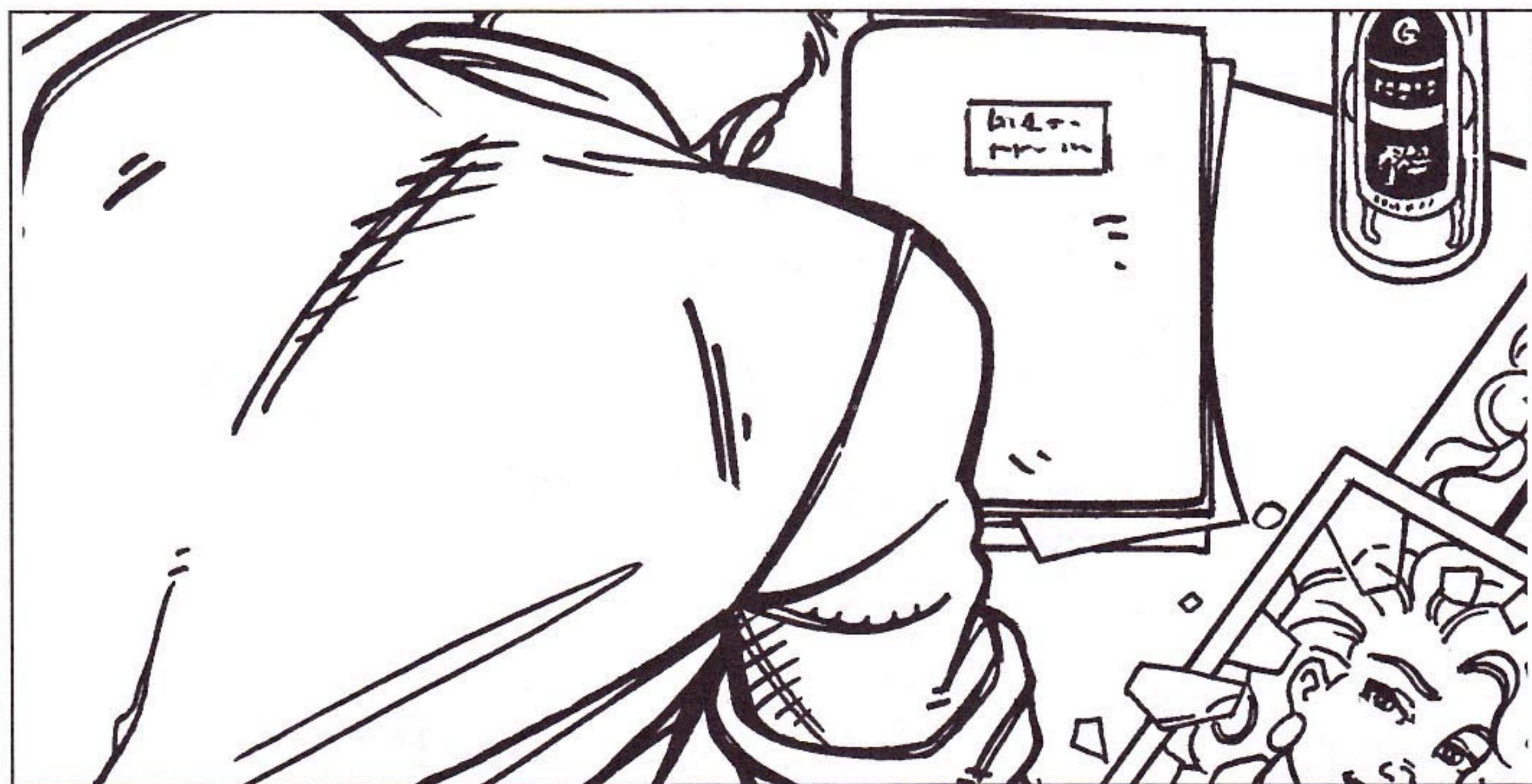
INTRODUCTION DES PJ

Au Falkhouse, le matin du 22 décembre. Les PJ viennent juste de prendre leur service et savourent le premier café de la journée, au calme dans leur bureau. Soudain, une tornade fait irruption dans la pièce... ou plus exactement une grosse bonne femme à la carrure de catcheuse, qui traîne derrière elle un petit Koss qui murmure faiblement "pas par là, M'dame". L'invitée inattendue se laisse tomber sur une chaise qui fléchit un peu mais résiste, et éclate en sanglots. Si les PJ tentent de l'expulser, elle retrouve vite toute son agressivité, sans parler d'un vocabulaire extrêmement fleuri. Son histoire est toute simple : après trente ans de mariage sans le moindre nuage, son Peter bien-aimé a disparu. Comme ça, du jour au lendemain, sans laisser de traces... Après quelques jours passés dans l'angoisse, elle s'est décidée à faire appel à la police. A sa grande fureur, on l'a baladée de bureau en bureau sans enregistrer sa plainte (une forme de taquinerie très prisée de tous les bureaucrates, y compris des policiers du XXI^e siècle finissant...). Et de guerre lasse, elle est entrée chez les PJ. Le capitaine arrive au moment où ils vont la mettre poliment à la porte.

Victime d'un accès de galanterie aussi fugitif qu'inattendu, il l'écoute, la réconforte, l'assure que "nous allons tout mettre en oeuvre pour retrouver votre mari"... "et puisque vous, là, vous n'avez rien à faire, vous allez vous en occuper vite fait. Et tant que vous y êtes, remettez-moi ce bureau en ordre. Comment pouvez-vous bosser dans un foutoir pareil ?" La journée commence bien...

CONFIDENTIEL MJ : LES FAITS

Karla Hanke et son mari Peter faisaient un fort beau couple d'amoureux... il y a trente ans. Mais voici fort longtemps qu'ils ne se supportaient plus. Une vie médiocre, ajoutée au caractère effroyable de Karla, et le petit employé de banque qu'était Peter se prit à rêver de vacances permanentes au soleil, loin de tout et de sa femme en particulier. Or, justement, une occasion s'est présentée. Au bout de toutes ces années de bons et loyaux services, les patrons de la banque Schmitt, Schmid & Schmidt accordaient une grande confiance à leur caissier. Au point de lui confier des écritures comptables un peu... particulières.



BERLINER NACHT - LE CAISSIER VOLEUR, SA FEMME ET SON AMANT

S, S & S reçoit assez souvent de grosses sommes en liquide venant de sources un peu douteuses. Bien sûr, elles sont versées sur des comptes spéciaux, à l'abri de la curiosité de la brigade des Stups, du SAD et de quelques autres indiscrets. Hanke s'occupait de tout cela... jusqu'au soir où il a quitté la banque avec, dans son attaché-case, 700 000 EM en liquide...

Bien entendu, les narco-gangs n'entendent pas se laisser voler par un amateur et ont dépêché une équipe de tueurs. Comme de juste, Frau Hanke a porté plainte, mais elle ne va pas tarder à le regretter (sous l'impulsion de son amant, qui s'est douté que Peter avait pioché dans la caisse avant de partir). Karla et son amant vont donc commencer à chercher Hanke de leur côté. Au total, ses vacances au soleil paraissent assez compromises...

LE DOMICILE

Un deux-pièces au vingtième étage d'une tour banale, dans un quartier pas particulièrement reluisant. L'ascenseur est panne. Les escaliers, copieusement "taggés", empestent l'urine. L'appartement est tellement encombré de meubles démodés et de bibelots de mauvais goût qu'il paraît beaucoup plus petit qu'il ne l'est en réalité.

Karla n'a pas grand-chose de plus à dire. Elle leur fournira une photo, assaisonnée d'une foule d'anecdotes insipides. En prime, les PJ auront droit à un thé infect et à des petits gâteaux maison qui donnent l'impression d'avoir été découpés dans des pneus.



La fouille de l'appartement ne fera rien apparaître de passionnant. L'épluchage des relevés de compte bancaire sera une besogne fastidieuse, mais avec l'aide de Velda, les PJ devraient pouvoir en venir à bout. Hanke recevait un salaire légèrement supérieur à la normale (pas grand-chose, juste de petites "primes d'ancienneté" et autres qui paraissent un peu surévaluées. Disons 10% de revenus en plus que ce qu'il aurait dû).

L'image du "couple idéal" s'aimant encore comme au premier jour après de longues années de mariage, qu'essaye de donner Karla, se fendillera sérieusement si les PJ se donnent la peine d'aller poser quelques questions aux voisins. Ils décriront unanimement Peter comme un "brave gars bien tranquille" et Karla comme une "mégère". L'isolation sonore étant ce qu'elle est, les voisins les plus proches pourront raconter quelques-unes des scènes de ménage des Hanke, qu'ils ont vécues "en direct". Elles tournaient toutes autour du thème "ma pauvre mère m'avait prévenue, j'ai épousé un raté", etc. Les voisins émettent l'hypothèse qu'Hanke est parti refaire sa vie au calme, et l'en félicitent.

LA BANQUE

Schmitt, Schmid et Schmidt est une assez grosse banque privée, possédant une centaine de succursales dans Berlin et beaucoup d'autres dans Europa. Hanke travaillait au siège central, dans le secteur XVI. C'est un immeuble de verre et d'acier, d'un style passé de mode depuis les années 2030. L'intérieur est cossu, confortable et sinistre, en un mot : respectable. Le rez-de-chaussée offre les services d'une banque classique (une immense billetterie, des guichets et des coffres au sous-sol), les huit étages supérieurs sont consacrés à l'administration. Les PJ sont reçus par un sous-directeur du nom de Hans Neumann. C'est une caricature de "jeune cadre dynamique", qui passe son temps à répondre au téléphone (y compris en plein entretien avec les PJ, ce qui lui laisse le temps de réfléchir si on lui pose des questions gênantes). Il a peu à dire. Hanke est dans la maison depuis longtemps. C'est un excellent employé, remarquablement noté mais "manquant un peu d'initiative et de mordant, si vous voyez ce que je veux dire. Il fait un excellent subordonné, mais rien de plus...". Bien sûr, son absence a été remarquée, mais la banque n'a pas porté plainte. Pourquoi l'aurait-elle fait ? "Et croyez bien que nous sommes tous très inquiets. Nous l'aimons bien, et nous aimerions beaucoup que vous nous teniez au courant."

Ses collègues de bureau n'ont rien à dire. Le seul à posséder un élément d'information utile est le gardien de nuit. Il connaissait relativement bien Hanke, qui "faisait souvent des heures supplémentaires. Il lui arrivait de partir vers huit, neuf heures du soir. On prenait souvent un café ensemble. Un type sympa."

LE CAISSIER VOLEUR, SA FEMME ET SON AMANT - BERLINER NACHT

Neumann affirme dans un premier temps ne pas être au courant de ces heures supplémentaires, puis "s'en rappellera". Une petite incohérence qui devrait faire tiquer les PJ.

Si les PJ tentent de contacter l'un des directeurs, il se cassera le nez. Ils sont tous en vacances pour les fêtes, ou occupés à préparer l'arbre de Noël des enfants du personnel, ou n'importe quel autre prétexte. A la rigueur, la secrétaire lui laisser espérer un rendez-vous pour le courant du mois prochain, mais c'est tout. Si les PJ arrivent, à force de ténacité, à se frayer un passage, ils auront un bref entretien avec un vieillard obèse et suant qui affirmera ne rien savoir de Hanke. Il n'est pas difficile de se rendre compte qu'il ment... et qu'il est très nerveux. Comme quoi, parfois, ça paye d'insister.

UN ESPION

Si vous le jugez utile, un PJ réussissant un jet de Connaissance de la Rue ou de Criminologie pourrait reconnaître un visage familier en sortant de la banque. Un individu louche qui surveille le bâtiment, d'une voiture (équipée d'une CB, à en juger d'après l'antenne). Si les PJ ont fait quoi que ce soit qui les identifie comme des Falkampf, ils seront photographiés. Il faudra un certain temps aux narco-gangs pour les identifier avec certitude, mais ils pourraient vouloir les contacter par la suite. Nous en reparlerons. Si les PJ décident de coincer le guetteur, il protestera hautement sur le thème "bon d'accord, j'ai un casier. Et alors ? Je faisais rien de mal. J'attendais juste ma petite amie qui travaille en face. La CB ? Pas illégal. L'appareil photo avec le téléobjectif ? Encore moins". Le fait que la pellicule de l'appareil soit presque entièrement consacrées à des photos de l'entrée de la banque ? Plus difficile à expliquer, mais un bon avocat le fera libérer sous caution avant qu'il n'ait eu à trop se creuser la cervelle. Si les PJ préfèrent le suivre, ils pourront assister à un échange pellicule-liasse de billets. L'individu qui paye est tout aussi connu des PJ : c'est Vladimir Vassiliu, un ex-mercenaire reconverti dans le trafic de drogue. Il sert de bras droit à Petre "le Roumain", patron d'un petit narco-gang en pleine ascension. Vassiliu rentre chez lui comme un bon citoyen...

CA BARDE A LA BANQUE

Si rien ne leur donne à penser que la police s'intéresse à S, S & S, le narco-gang "punira" la banque de leur "trahison" dans les jours suivants. L'idée est de faire le maximum de dégâts, tout en mettant officiellement ça sur le dos de n'importe qui d'autre. Les directeurs de la banque comprendront, de toute façon. Vous avez une foule de possibilité rigolotes, en voici quelques-unes :

- camion ou voiture piégée qui démolit les deux premiers étages.

- commando de "braqueurs" bourrés de PCP qui fait un casse qui se solde par un carnage (on ne devrait pas laisser des fusils d'assaut entre les mains de drogués délirants qui voient des monstres ramper sur les murs...).

- introduction de Pladuz-B dans le système d'aération de la banque. Le rez-de-chaussée est seul touché. Mais il été bondé de clients qui venaient retirer de l'argent pour leurs achats de Noël... Inutile de dire qu'après, l'endroit sera sensiblement moins cossu et respectable. Peu après arrivera un communiqué de revendication signé de "Röte Arme Fraction - cellule des Martyrs de la Révolution". Les spécialistes du terrorisme du Falkhouse n'ont jamais entendu parler de ce groupuscule (la RAF non plus. Elle publiera un communiqué de démenti deux jours plus tard, niant toute responsabilité dans cet "attentat bestial". Pour la petite histoire, elle revendique dans le même communiqué l'"exécution" des "bourgeois décadents" coupables de s'être trouvés dans le supermarché qu'elle a fait sauter le lendemain de Noël).

RETOUR A LA BANQUE

Après l'attentat, les PJ sont reçus avec un peu plus de cordialité. L'un des directeurs accepte de les recevoir en personne. Sans coopérer complètement, il est légèrement plus ouvert. Il cherche surtout à jauger les PJ, en fait. Le mot d'ordre de la banque est "pas de scandale". A priori, cela impliquerait de ne rien dire à la police, mais en bons cyniques, les dirigeants de S, S & S se sont dit que s'ils pouvaient s'assurer de la "compréhension" des policiers et récupérer l'argent par leur intermédiaire, ce serait parfait. Bien entendu, on ne leur racontera pas l'histoire de but en blanc. Le premier entretien aura pour but de les sonder, de voir s'ils sont accessibles à la corruption (un gros paquet de billets pour "l'arbre de Noël des orphelins de la police", par exemple. Si les PJ l'empochent directement sans faire de reçu, on passe à la suite).

Avec les circonvolutions d'usage, le directeur leur expliquera que Hanke est parti avec une somme importante, un dépôt appartenant à un client... qui refuse de porter plainte et qui a interdit à la banque de le faire... mais que si les PJ retrouvent Hanke et restituent l'argent, "nous saurons nous montrer généreux". Il présente ça comme une juste récompense, pas comme un pot-de-vin. Bien entendu, ami MJ, vous connaissez vos joueurs et leurs personnages. Vous savez si ce petit gambit est susceptible de marcher... Ne le mettez en place que si vous êtes sûr de votre coup. Après tout, il faudra bien que les PJ aient des ennuis avec le SAD un jour, et accepter un marché de ce genre représente un grand pas en avant sur la route qui les conduira un jour dans les Marches.

BERLINER NACHT - LE CAISSIER VOLEUR, SA FEMME ET SON AMANT



S'ils acceptent, le directeur (au fait, c'est Herr Schmidt en personne) leur donnera un numéro de téléphone "ou vous pourrez me joindre à toute heure du jour et de la nuit". Il leur conseille de faire vite. S'ils refusent et embarquent Schmidt pour tentative de corruption, il appellera son avocat avant de partir. Le temps qu'ils arrivent au commissariat, l'ordre de libération sera prêt. C'est écœurant, mais c'est comme ça.

Mettre le téléphone de Schmidt sur écoute serait déjà moins bête, bien que tout aussi illégal. Au bout de quelques jours, les PJ obtiendront une communication entre Schmidt et Petre, où ils s'expliquent dans une atmosphère de franche et cordiale camaraderie qui n'est pas sans faire penser à celle qui règne entre Serbes et Croates. Cela leur permettra de comprendre l'essentiel de l'histoire, mais ne les fera pas avancer d'un millimètre dans la poursuite de Hanke. Et pour mémoire : les enregistrements ne sont pas recevables devant un tribunal. Surtout les enregistrements illégaux...

LES RECHERCHES

- Les voies habituelles en cas de disparition sont : diffuser le signalement de la personne recherchée dans les commissariats de Berlin et de CenterGerman, faire imprimer des affiches (aux frais de la famille. Frau Hanke refuse avec indignation de déboursier un seul EM) et prier. Aucune de ces approches ne sera efficace, mais elles pourraient bien faire perdre quelques jours aux PJ, ce qui vous permettra de lancer l'attentat contre la banque un peu plus vite.

- C'est encore plus cher que de faire imprimer des affiches, mais il est possible de passer un avis de recherche dans l'émission du même nom, sur Kriminal Kanal. Même si Karla refuse de payer, il est possible que les gens de KK aient une dette envers les PJ... ce serait un bon moyen de leur renvoyer l'ascenseur. Et ça pourrait bien se révéler efficace. Si ce n'est pas le cas, Karla se laissera convaincre au bout de quelques jours, mais insistera pour que le numéro de téléphone auquel les téléspectateurs peuvent appeler pour signaler Peter soit le sien, et pas celui du Falkhouse... Il y aura des centaines d'appels, dont quelques-uns pourraient déboucher sur quelque chose. De toute façon, les PJ devront tous les vérifier.

- Si les PJ pensent à faire appel à leurs indics, ils apprendront après quelques jours et un peu de role-play, qu'ils ne sont pas les seuls à chercher : il y a un gars, une sorte de minable qui se prend pour Humphrey Bogart, qui pose des questions sur Hanke dans tous les coins du secteur. Moyennant une somme raisonnable, leur informateur pourra même leur dire que le gars s'appelle Lois Werner. Velda confirmera que Werner possède une licence de détective en règle, et fournira son adresse... Il est également possible que nos Falkampfts le croisent. Après tout, ils devraient logiquement prospecter les mêmes coins et interroger les mêmes personnes.

- Deux ou trois jours après l'incident de la banque, le narco-gang aura compris ce qui se passe et commencera à faire rechercher Hanke. Les informateurs des PJ

LE CAISSIER VOLEUR, SA FEMME ET SON AMANT - BERLINER NACHT

pourront leur apprendre qu'une foule de gens semble s'y intéresser... (Petre a tout simplement promis 5000 EM à qui le lui ramènerait vivant.) A partir de là, les PJ ne cesseront pas de tomber sur des petits truands minables, qui chassent leur gibier. Plus ennuyeux, ils risquent de rencontrer les assassins du narco-gang.

L'HOMME AU COMPLET RAPE

Lois Werner est effectivement un minable. Et il n'est pas loin de réellement se prendre pour Bogart. La coke l'y aide d'ailleurs beaucoup. Il n'arrête pas de renifler, et la visite de vrais flics le rend nerveux... En tant que source d'informations, Werner est assez décevant. Il affirme avoir été engagé par Karla (il la décrit de façon assez précise, et elle confirmera avec réticence si les PJ lui posent la question). Elle le paye le tarif standard, et lui a donné deux numéros de téléphone ou la joindre. Le premier est celui de l'appartement, l'autre est celui d'un certain Herr Brunner, qui possède un garage dans le secteur XVIII. Werner est convaincu d'être simplement à la recherche d'un mari fugueur, mais il n'est pas bête et pourrait comprendre la vérité avant les PJ. A vous de décider de son rôle exact. Il pourrait essayer de faire chanter Karla (qui payera, mais cherchera à s'en débarrasser par l'intermédiaire de Brunner). Il pourrait se faire réduire en bouillie par les gangsters, s'il s'approche de trop près de Petre. Il pourrait éviter aux PJ de se faire réduire en bouillie... il pourrait essayer de leur vendre très cher des informations plus ou moins foireuses. Il traite les PJ avec beaucoup, beaucoup de circonspection. Son plus cher désir est de redevenir Falkampf (il a été cassé pour corruption, il y a cinq ans) et il sait qu'ils pourraient l'y aider. A côté de ça, il a besoin d'argent frais très vite, et Frau Hanke est une vache à lait idéale...

FAITS ET GESTES D'UNE (FUTURE ?) VEUVE

Des PJ soupçonneux ou intelligents pourraient bien faire surveiller Frau Hanke dès le début. Sinon, il faudrait vraiment qu'ils soient idiots pour ne pas se douter qu'elle leur cache quelque chose une fois qu'ils auront découvert l'existence de Werner. Voici quelques-uns de ses faits et gestes des prochains jours :

- faire le tour des entreprises de pompes funèbres du quartier et se renseigner sur le tarif d'enterrement le moins élevé. Pour une épouse aimante et désespérée, c'est un peu bizarre...
- Passer à intervalles réguliers chez Brunner. En fait, elle y reste même une ou deux nuits...
- Harceler Werner de coups de téléphone de plus en plus furibonds.

- Idem pour les PJ, s'ils lui ont semblé du genre à se laisser persécuter.

- Avec Brunner, elle fera la liste des endroits que fréquentait son mari, ou qu'il a fréquenté, en remontant jusqu'aux temps lointains de leurs fiançailles. Brunner et elle en visiteront certains et téléphoneront aux autres. Sans grand résultat, bien entendu. Après l'émission sur KK, elle commencera à vérifier tous les appels qu'elle recevra. Cela devrait exaspérer les PJ de la croiser sans cesse, mais ils ne peuvent rien y faire.

BRUNNER

Garagiste, la quarantaine velue et maculée de cambouis. Il paraît épais et rustre, mais il est loin d'être bête. Il s'attend plus ou moins à la visite des PJ, et il a préparé son histoire : c'est un vieil ami de Frau Hanke, à qui il remonte le moral dans les circonstances pénibles qu'elle traverse actuellement et tout ça. Il ne fait pas trop de difficultés pour admettre qu'il est l'amant de Karla ("après tout hein, vous connaissez le proverbe : qui va à la chasse...").

Dans ces conditions, sa participation aux recherches aux côtés de Karla est pour le moins bizarre. Il y a une autre détail qu'il paraît difficile de mettre sur le compte de la sollicitude : à chaque fois qu'il part à la recherche de Peter, il emmène son fusil de chasse (pour lequel il a tous les permis nécessaires, bien qu'il n'y ait rien à chasser dans un rayon de 500 kms autour du secteur XVIII).

Il a bien l'intention de récupérer le magot, et de descendre Hanke. Après, il se débarrassera de Karla et ira se la couler douce au soleil...

PETRE LE ROUMAIN

Il devrait rester dans l'ombre, à diriger la battue du côté de la pègre. Si les PJ ont l'inconscience d'aller l'importuner, mettez-les en présence du terrible caïd : il a seize ans, un visage ravagé par l'acné et l'arrogance de quelqu'un de beaucoup, beaucoup plus vieux. Il leur proposera en substance le même marché que Schmidt.

La seule différence est que s'ils acceptent, ils sont sûrs de se faire choper par le SAD. Petre "arrose" en effet certains membres de cette honorable institution, et leur livre des flics ripoux de temps en temps... Il est virtuellement intouchable, du moins dans le cadre de ce scénario.

Ses chiens de meute sont aisément repérables, même au milieu de la horde de ratés qui court après Hanke. Ils sont jeunes, nerveux... et remarquablement efficaces. Il est probable qu'ils trouveront Hanke en même temps ou presque que les PJ...

BERLINER NACHT - LE CAISSIER VOLEUR, SA FEMME ET SON AMANT

ET PENDANT CE TEMPS-LÀ, NOTRE GIBIER ?

Après son départ, Hanke a décidé de se cacher pendant quelques semaines dans de petits hôtels, le temps de se faire oublier. Après, il voulait acheter des faux papiers et filer dans le Medi, ou dans le sud de la Francie. Reste deux grains de sable dans ce beau plan : il n'a pas la moindre idée de la façon dont il faut s'y prendre pour acheter des faux papiers, et ne s'attendait pas à se retrouver gibier dans une chasse à l'homme.

Après une huitaine de jours de calme, il va commencer à courir... D'abord d'hôtels en hôtels (où il se fera remarquer par les garçons d'étages, à force d'allusions qu'ils croit obscures à des "achats un peu spéciaux... vous voyez". On lui proposera drogues, femmes, hommes et autres, mais jamais de faussaire).

Après s'être tiré in extremis d'une ou deux tentatives de meurtre, il mettra sa précieuse mallette pleine d'EM à la consigne de la Zentral Bahnhof et essayera de se perdre parmi les clochards et les sans-abri, le temps que sa barbe ait poussé. Il tiendra quelques jours, avant de renoncer, à moitié mort de froid. A ce stade, il se déplacera sans cesse, prenant le métro, le bus, marchant... tout pour semer la meute qu'il sent sur ses talons. Sans grand résultat. En fait, les PJ sont son meilleur espoir.

Si vous vous sentez d'humeur à introduire un peu de mélodrame, il pourrait être sauvé une fois par une pute au grand coeur, qui essaiera de le cacher pendant quelques jours (comme de juste, elle est dotée d'un souteneur teigneux, qui est un candidat probable au rôle de dénonciateur...) Elle aura sans doute les contacts pour lui faire faire des faux papiers.

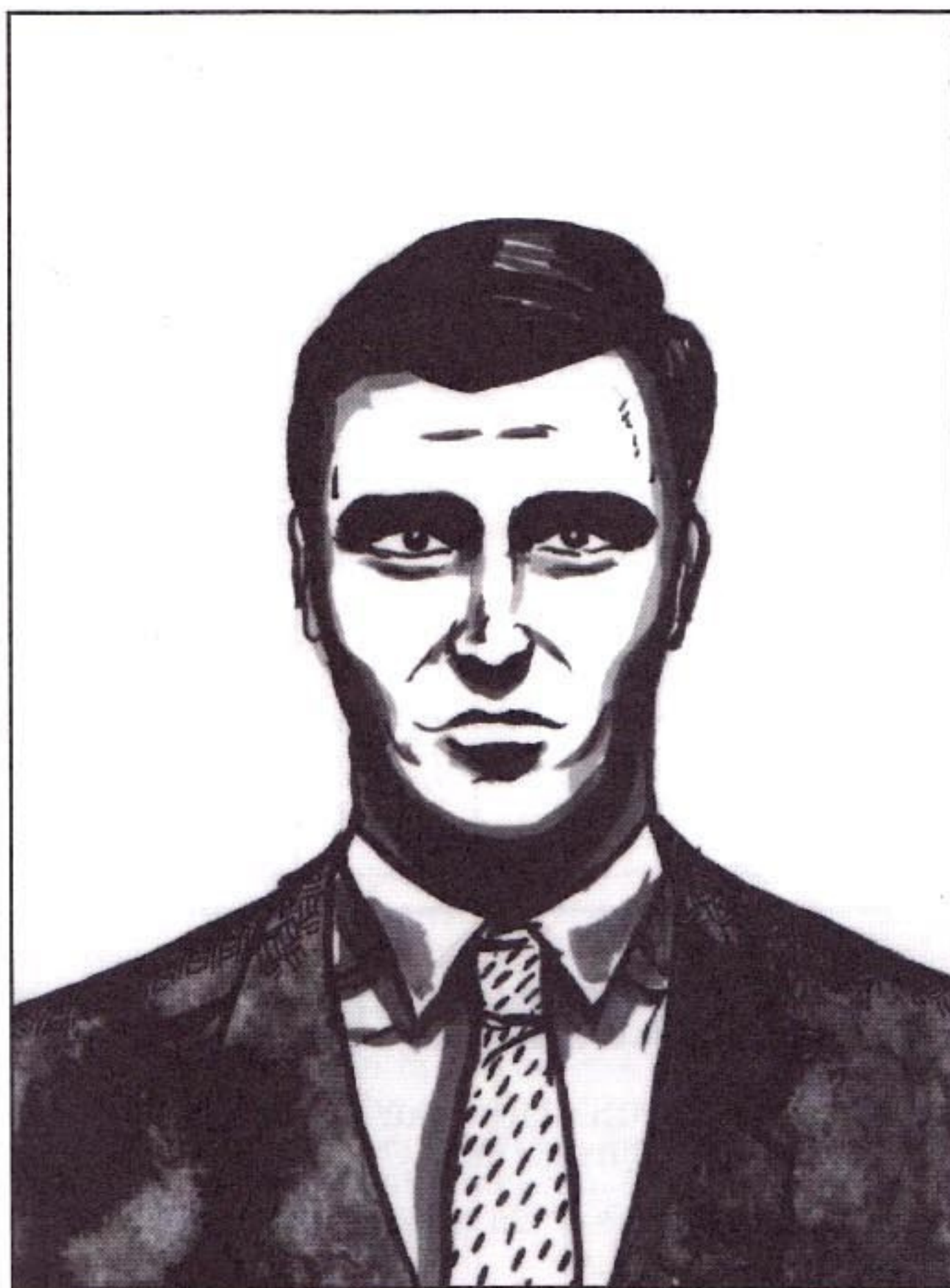
Vu le nombre de groupes qui le recherchent, il est assez probable qu'il y aura des disputes pour savoir qui va lui faire la peau. En fait, il laisse derrière lui un sillage de cadavres, gangsters minables ou professionnels, Werner, Brunner, PJ... Si vous vous sentez d'humeur, improvisez une ou deux fusillades, sous le pont d'un métro aérien, dans la chambre d'un hôtel borgne, etc. Quand à Hanke, il paraît doué d'un véritable génie pour filer juste avant que les PJ n'arrivent.

LA CONFRONTATION

Quand vous serez las de jouer au chat et à la souris avec les PJ, faites-leur retrouver Hanke. Il pourrait être blessé dans le grenier d'un squat, sur le quai d'une gare à attendre son train, dans un BraunBurger à avaler un repas rapide, ou n'importe quelle situation qui vous paraîtra dramatiquement appropriée. Il est tellement las et tellement écoeuré qu'il se laissera arrêter sans trop résister.

C'est un petit individu terne, qui ressemble à Michel Serraut. Il est poli, aimable et désireux de faire la conversation avec les PJ ("vous ne pouvez pas imaginer ce que ça m'a manqué, de parler à quelqu'un"). Il racontera son odyssée sans se faire prier, de préférence autour d'un repas chaud, dans un restaurant.

Jouez-le sympathique et naturel. Il exprimera ses regrets de ne pas pouvoir vieillir en paix, "enfin, la prison aura au moins un avantage. "Elle" ne sera pas là, n'est ce pas ?" (soit dit en passant, son espérance de vie à Das Rad se chiffre en jours. Petre a le bras très long, même là...).



Bref, faites de votre mieux pour émouvoir les PJ. Après tout, c'est un brave homme, qui n'a jamais tué personne et qui n'a fait que voler des voleurs... L'un de nos braves Falkampft endurcis finira bien par se dire que le laisser filer ne serait pas bien dramatique... Là où ce sera très drôle, c'est quand il tentera de convaincre les autres. S'ils lui donnent sa chance, Hanke aura du mal à y croire. Il faudra encore l'aider à trouver ses faux papiers.

Après quoi il ira se faire pendre ailleurs et les PJ pourront s'occuper des véritables méchants de ce scénario (tous les autres, en fait...). Une affaire non résolue (surtout un cas de disparition) n'est pas le genre de chose qui peut leur faire beaucoup de tort.

LE CAISSIER VOLEUR, SA FEMME ET SON AMANT - BERLINER NACHT

LE CASTING

Tueurs du narco-gang

F	C	R	H	Co	A	T
12	12	13	14	10	10	12
Physique						120
Armes à feu						80%
Armes blanches						70%
Bluffer						60%
Combat à mains nues						70%
Commando						40%
Marcher en silence						60%
Se dissimuler						50%
Etre arrogants et désagréables avec les Falkampfts						90%

Lois Werner, minable

F	C	R	H	Co	A	T
9	10	8	9	9	10	10
Physique						90
Armes à feu						40%
Armes blanches						30%
Interrogatoire						50%
Système D						30%
Renifler sans cesse						60%
Avoir les mains qui tremblent						75%
Tics nerveux						75%
Citer Raymond Chandler						30%
Citer Dashiel Hammet						30%

Hilduard Brunner, garagiste et apprenti assassin

F	C	R	H	Co	A	T
14	12	13	14	10	10	12
Physique						130
Armes à feu						60%
Armes blanches						55%
Combat à mains nues						60%
Se dissimuler						40%
Mécanique						60%
Boire de la bière						85%
Porter un "Marcel"						90%



Peter Hanke, gibier

F	C	R	H	Co	A	T
9	10	8	9	9	10	10
Physique						90
Comptabilité						80%
Survie						25%
Connaissance de la rue						15%
Faire pitié						90%
Avoir une veine de cocu						100%



FALKAMPFT BLUES - PROLOGUE

"Hé, t'aurais pas un Mark pour un pauvre désœuvré ? Juste un, pour me réchauffer dans le Gastaus le plus proche... J'ai froid, mec..."

"Dégage !"

"Oahh... Pas cool..."

Rien ne va plus à Berlin. Les pauvres sont toujours plus pauvres et les riches de moins en moins riches. Et nous, les Falkampfts, on navigue au milieu de tout ça, pas plus riches pour autant. Même le quartier de la gare, pourtant contrôlé en permanence, commence à devenir une décharge publique. A tel point que les clodos ne reconnaissent plus leurs clients potentiels et commencent à mendier auprès des flics. Vous me direz, celui-là, il semblait tellement balèze que j'aurai peut-être dû lui filer quelque chose.

Mais je parle, je parle... Je me présente Hans Krüger, Détective détaché pour cette enquête. Et le Falkampf qui m'accompagne, c'est Anton Altdorf, un bleu qu'on m'a collé dans les pattes. Pas un mauvais bougre, non, mais tout à apprendre. Il a déjà failli me faire tuer plusieurs fois, et je lui ai sauvé la vie un nombre de fois équivalent. Aujourd'hui néanmoins on devrait rentrer à la maison en un seul morceau, c'est une enquête de routine.

C'est l'histoire d'un contrôleur du Train Berlin-Varsov qui passe par la fenêtre de la voiture 14 à plus de 300 kilomètres-heures. Il s'est écrasé en bon état sur le ballast, mais c'est en passant sous les voitures 53, 54 et 55 qu'il s'est répandu. On a toutes les preuves que l'on veut, l'enregistrement des caméras externes et les résidus génétiques sur le train. Bon, il y a tout de même un problème, sinon nous ne serions pas là : quand je dis par la fenêtre, c'est à travers la fenêtre. Et une fenêtre de train pressurisé, il faut un bulldozer pour la défoncer, et bien sûr, la caméra du wagon était toute cassée comme par hasard. Alors j'ai tendance à écarter la thèse du suicide... Sans compter que les trains qui reviennent du No-Man's Land en ont vu d'autres, et qu'ils ont tous pris des pains à cause des francs tireurs d'Ursia...

BERLINER NACHT - FALKAMPFT BLUES

Le No-Man's Land... Tu parles. C'est la guerre, oui. Le terrain d'opération a réduit, c'est tout. Les Ursiens sont toujours des enculés, et ils veulent toujours notre peau. C'est dans leurs gênes, on y peut rien, comme c'est dans les nôtres de résister et de les empêcher de progresser. Enfin dans les nôtres... Je suis mieux à ma place que sur le front. Faut vous dire que les scientifiques ont la belle vie dans le No-Man's Land. Ils peuvent essayer tous leurs jouets, et avec les félicitations du président s'il vous plaît ! Il y a tout ce que l'on recherche dans le No-Man's Land, du bazooka à charge tactique au matériel nécessaire pour faire une guerre bactériologique du plus bel effet. Chimie 3000, si vous me suivez... Et bizarrement, les deux camps, je n'incrimine pas que les Ursiens, limitent leurs efforts. Ils pourraient déclencher une belle offensive, comme en 32, et tout le monde serait content. Mais non, ils préfèrent se battre sur une bande de 400 kilomètres de large...

Ouhh, il y en a du beau monde dans cette gare. Les services de l'armée ? C'est un colloque ou quoi ? Ils ont perdu un tank ?

"Anton, va te signaler auprès des militaires s'il te plaît, moi je vais voir le train de plus près. Dès que tu as fini, tu viens me voir et tu me racontes tout. Ce qu'ils font là, pour combien de temps ils en ont, le nom de leur mère, etc... Et s'ils te demandent si tu es de la police, tu sais quoi répondre."

Ah oui, j'oubliais un détail amusant. Il ne manquait aucun passager du Berlin-Varsov quand il est entré en gare. Non seulement cela, mais c'étaient les mêmes qui étaient entrés qui en sont sortis. Les contrôles ont été doublés, et les ordinateurs sont en train de travailler sur la liste pour essayer d'en tirer quelque chose. Alors ça peut sembler insignifiant, mais je vois mal un passager se lever pour aller aux toilettes, apercevoir un contrôleur qui passe dans le couloir, le balancer par la fenêtre et retourner tranquillement à sa place. J'espère que les équipes de terrain ont eu le temps de visionner les bandes des caméras, on en tirera peut être quelque chose.

Aïe, c'est l'équipe de cette tanche de Twardof qui est aux commandes... Ca promet de belles conneries.

"Sergent Krüger, Berlin 18. Je suis détaché pour l'enquête. Vous avez achevé la lecture des bandes et la fouille du train ?"

"Ouaip, et même qu'on sait à peu près tout ce qui s'est passé... C'est facile, c'était même pas la peine de vous déranger."

"Raconte-moi ça, je suis toute ouïe..."

Comme d'habitude, l'Oslave avait fait un boulot de... d'Oslave, en fait. Je suis pas raciste, mais les Oslaves, faut les supporter. Twardof devrait demandé à être payé par les gangs tellement il est incompetent. Et le pire, c'est qu'il l'est peut être.

D'après lui, le contrôleur a eu la malchance de passer devant la fenêtre quand une balle tirée par un franc-tireur extérieur a dépressurisé violemment le wagon en perforant la vitre, l'aspirant à l'extérieur. Ben tiens. Ce qui me sidère dans ce mec, c'est qu'il ne se pose pas de questions.

"Et la balle où est-elle ?"

"On fera fouiller les 12 kilomètres de voies ferrées, chef, et vous verrez, on la retrouvera !"

"Si tu le dis... Et la trace de sang, là, près de la fenêtre, celle qui est décrite sur le rapport ?"

"C'est la trace de sang due à la balle, elle a traversé la vitre et frappé le contrôleur. Pauvre contrôleur. Pas de chance hein ? Il était au mauvais endroit au mauvais moment. C'est le destin..."

"Tu penses, va expliquer ça à sa femme, elle t'en parlera du destin, surtout si elle a 5 gamins à nourrir en ce moment. Passe-moi les bandes vidéo."

Il n'y avait qu'un seul détail sur la bande qui clochait, et il fallait avoir mon esprit tordu pour le détecter. C'était ce type, avec ce grand manteau noir, qui même avec la déformation du grand angle semblait baraqué, enfin au moins autant que moi. On peut le suivre dans tout le train, il passe visiblement de la 15 à la 14, et là, plus rien. Enfin plus rien je me comprends. Le manteau noir refait son apparition, de retour dans la voiture 15, il n'est pas passé dans la voiture 13, mais ce n'est pas le même type qui le porte, j'en mettrais ma main au feu.

Ce n'est pas la même carrure, même pas la même démarche, rien de comparable...

Mais alors, où est-il passé ? Le plan du train... voiture 14... qu'est ce qu'il y a en 14... le compartiment de sécurité. Krüger tu es une buze ! Et je n'y ai pas pensé plus tôt. Je deviens trop vieux moi... plus de réflexes.

"Ah, Anton, suis-moi. On file voiture 14. Alors, au fait, pourquoi nos confrères militaires sont-ils sur place ? Tu as appris quelque chose ?"

"Rien ou presque, c'est un véritable blocus. Ils cherchent quelque chose avec tout un tas de détecteurs bizarres, mais le pire, c'est que les militaires ne sont pas les seuls ici, le SAD est aussi de la partie. J'ai tout de même eu quelques réponses en questionnant un jeune qui montait la garde."

"Voiture 10, 11... Continue"

FALKAMPFT BLUES - BERLINER NACHT

"La seule chose qu'il savait, c'est que les pontes de sa caserne étaient complètement sur les nerfs, et qu'il ne les avait jamais vu comme ça. Ils parlaient d'un projet, mais sans aucun détail. Ils disaient aussi que le temps jouait en leur faveur. Il ne savait rien d'autre."

"Bon, ça ne nous intéresse pas de toutes façons... Ah, la voiture 14, monte, je jette un coup d'oeil à l'extérieur."

La caméra de sécurité qui a filmé la chute du contrôleur se trouvait sur la voiture 44, pas étonnant si on prend en compte la vitesse du train. L'image était malheureusement trop floue pour que l'on puisse distinguer les détails, mais le pauvre type s'est fait aspirer par le vortex du train et s'est retrouvé sous les roues en moins de temps qu'il ne faut pour le dire. Bon, au compartiment de sécurité maintenant.

"Alors Anton, tes conclusions ?"

"Je ne comprends pas, c'est une serrure à empreinte. Pour l'ouvrir, il aurait fallu l'accord du contrôleur. C'est sur l'empreinte de son pouce qu'est réglée la serrure, sans lui on ne peut rien ouvrir. Le compartiment n'a d'ailleurs pas été encore ouvert ou forcé."

"Cette tanche de Twardof... il faudra toujours qu'il sabote le boulot... Va vite me chercher une équipe d'ouverture, je crois que le type que l'on cherche est encore à l'intérieur du compartiment. Ramène l'équipe de Twardof aussi, on aura peut-être besoin de bras."

Tout commence à se mettre en place. Le malabar au manteau noir veut entrer dans le compartiment de sécurité pour le mettre à sac. Il lui faut pour cela l'empreinte du pouce du contrôleur. Il l'assomme et lui presse le pouce sur la plaque de reconnaissance. Ensuite il se débrouille pour casser la vitre, et balance le garde inconscient par la fenêtre. Il entre dans le compartiment, pille tout et attend une accalmie pour ressortir. Son complice revient avec le manteau noir dans le champ des caméras pour donner le change. Il est peut-être encore à l'intérieur du compartiment.

Vous avez déjà fait tenir 5 Falkampfts armés dans un wagon, en train de mettre en joue une porte de compartiment ? Le spectacle est dans la salle ! 3-2-1, c'est ouvert !

Rien. Rien du tout. J'ai soudainement l'air très con. Rien dans le compartiment sauf un gros trou dans le sol, et là, je ne comprends plus rien. Il faut un bazooka pour défoncer la fenêtre, mais il faut au moins un marteau-piqueur pour percer le sol d'un train !

"Anton, tu me fouilles ça de fond en comble, toutes les empreintes, tout, le moindre grain de poussière. Si tu trouves quelque chose, tu me contactes par radio, je vais pisser. Je craque un peu, là."

Deux trous de trop. La fenêtre et le sol. La fenêtre, je veux bien, un coup de Marxmen 12,35 et c'est fait, mais le sol... Et ces militaires qui fouillent partout. Je n'aime pas les coïncidences.

"Allo ? Ici Anton. Vous me recevez ?"

"Ouais. T'as trouvé quelque chose ?"

"Le pouce, Sergent. J'ai retrouvé le pouce du contrôleur... il traînait dans un coin. C'est bien le sien, j'ai vérifié avec la serrure. C'est génial comme coup, arracher le pouce. Il peut ainsi servir plusieurs fois. Et ça correspond aux traces de sang qu'on a découvert dans le couloir. Vu les dégâts, il a du être arraché à la main... vous me recevez ?"

"Oui, 5 sur 5. Il y a donc un type qui court librement quelque part, assez cinglé pour faire un truc pareil ? Et assez fort pour accomplir ce... enfin tout ce qu'il a accompli ?"

"Oui, et non seulement cela, mais il n'a rien touché dans le compartiment. Par contre, les marques sur le ballast sont très claires, il a bien sauté ici, quand le train était à l'arrêt. Il est peut-être encore là. On pourrait déclencher l'alerte générale, non ?"

"Non, pas avec les militaires et le SAD ici... pas avant de savoir de quoi il en retourne. Pas tout de suite. Bon tu m'attends, je reviens, je vais aller voir moi-même les militaires. Ils ont peut-être vu quelque chose."

"Hé, t'aurais pas un Mark pour un pauvre désœuvré ?"

"T'es encore là, toi ? Allez... c'est pas le moment... hein ? C'est... Antoon !"

"Falkampft Altdorf au rapport monsieur. Je ne sais pas ce qui c'est passé monsieur. Je l'ai entendu hurler. Nous étions en contact radio, il était.. aux toilettes, là où je l'ai retrouvé. Oui monsieur, il était entièrement nu. Eventré. Probablement par une arme blanche oui, je ne vois pas par quoi d'autre. La nuque était également brisée. L'assassin est donc non seulement en liberté, mais il a également l'équipement complet d'un Sergent. Oui monsieur, je comprends que le SAD prenne les choses en main. L'affaire est classée. D'accord monsieur, je comprend. Vous pouvez compter sur moi."

"Allo, Falkhouse 18, ici Altdorf. Passe-moi Alex. Alex ? Je me suis fais mettre par le SAD. Krüger est mort et ils étouffent l'affaire. Il faut faire quelque chose. A mon avis, c'est un truc énorme. Il faut discrètement mettre une équipe sur le coup."

Cette équipe, elle sera formée des Falkampfts les plus durs, les plus sûrs : les joueurs qui joueront la prochaine extension de Berlin 18 : Falkampft Blues !

[illegible]

[illegible]

BERLINER NACHT

Une nuit en Enfer !



Enfin une extension pour Berlin XVIII. Ce livret de 80 pages contient 7 scénarios complets qui donneront des sueurs froides à vos falkampfts:

- La nuit des gladiateurs (un sport de combat illégal dans le secteur 18).
- Le falkampft sifflera trois fois (une enquête dans la vieille ville de Londres).
- Le vengeur fou (un tueur en série).
- Le jour où Berlin sauta (un petit voyage au Brésil pour sauver Berlin).
- Meurtre dans les marches (enquête sur l'assassinat de deux journalistes).
- Le congrès (aux prises avec le Kux Klux Klan américain).
- Le caissier voleur, sa femme et son amant (tranche de vie).

Le tout est accompagné de 4 aides de jeux passionnantes:

- Kriminal Kanal (les médias dans Berlin XVIII).
- Das Rad (description d'une prison).
- Privaat Detektiv (le dur métier de détective privé).
- Quelques vieilles connaissances (pour animer votre Falkhouse).

Edité par Idéojou, 58 rue Pottier, 78150 Le Chesnay

ISBN: 2-908765-22-5

Prix conseillé: 126 Francs