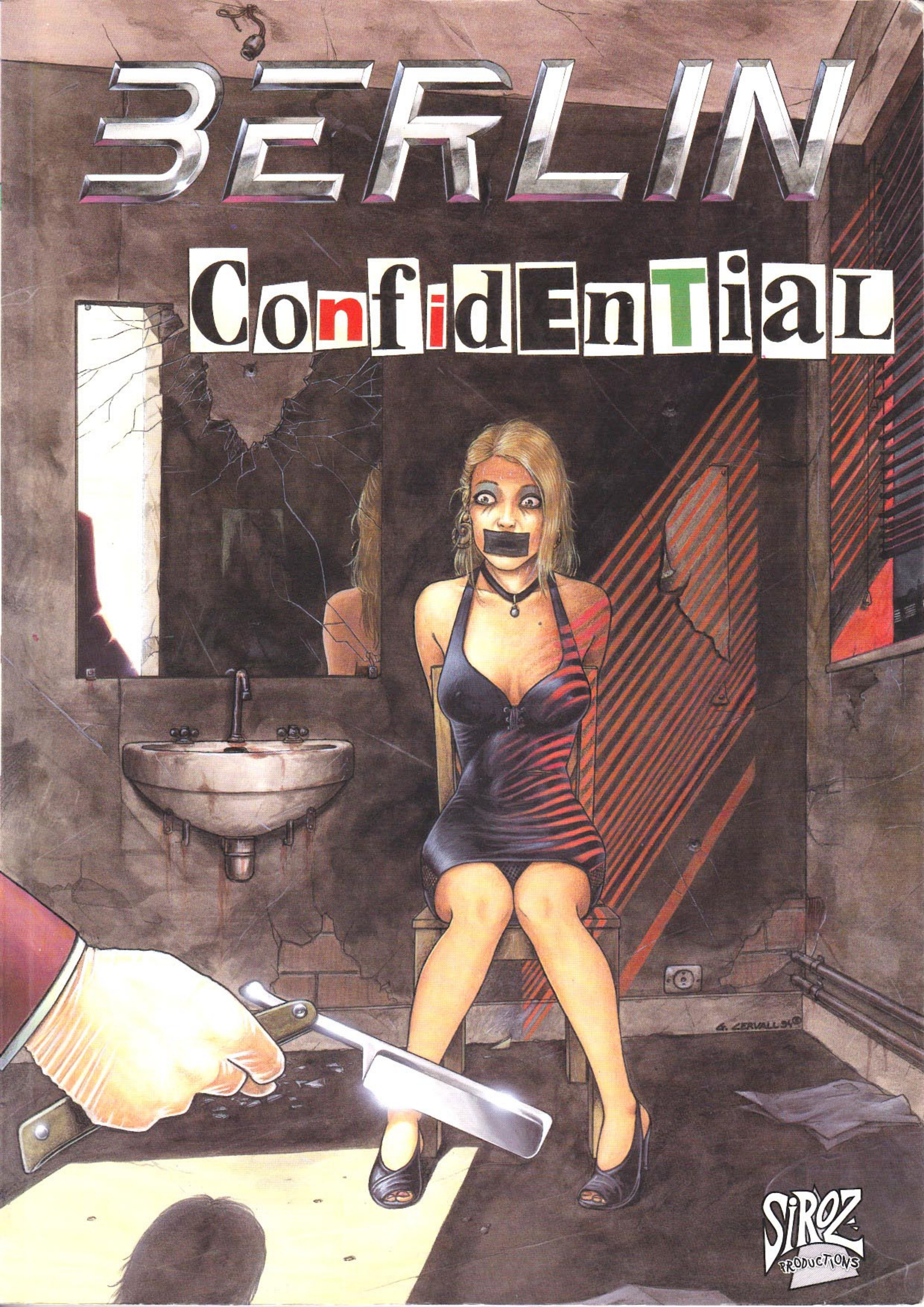


BERLIN

ConfidEnTial



BERLIN



Berlin XVIII est un jeu d'Eric BOUCHAUD,
Nicolas THERY et Laurent TREMEL.

BERLIN

Confidential

Sommaire

Mode d'emploi	03
Rapports	06
Interpol	09
Economie et Corporations	17
Falkhouse	21
Les courants alternatifs	27
Erosland hotel	35
Tueurs en série	47
Scénarios	55
Wolf	55
Fire & Forget	64
Les ombres du passé	71

Crédits de Berlin Confidential

Une extension pour Berlin XVIII, écrite et réalisée par :
Olivier Noël, Jean-Dominique Jodin, Pierre-Henri Pevel.

Illustrations : Pierre Le Pivain et Greg Cervall

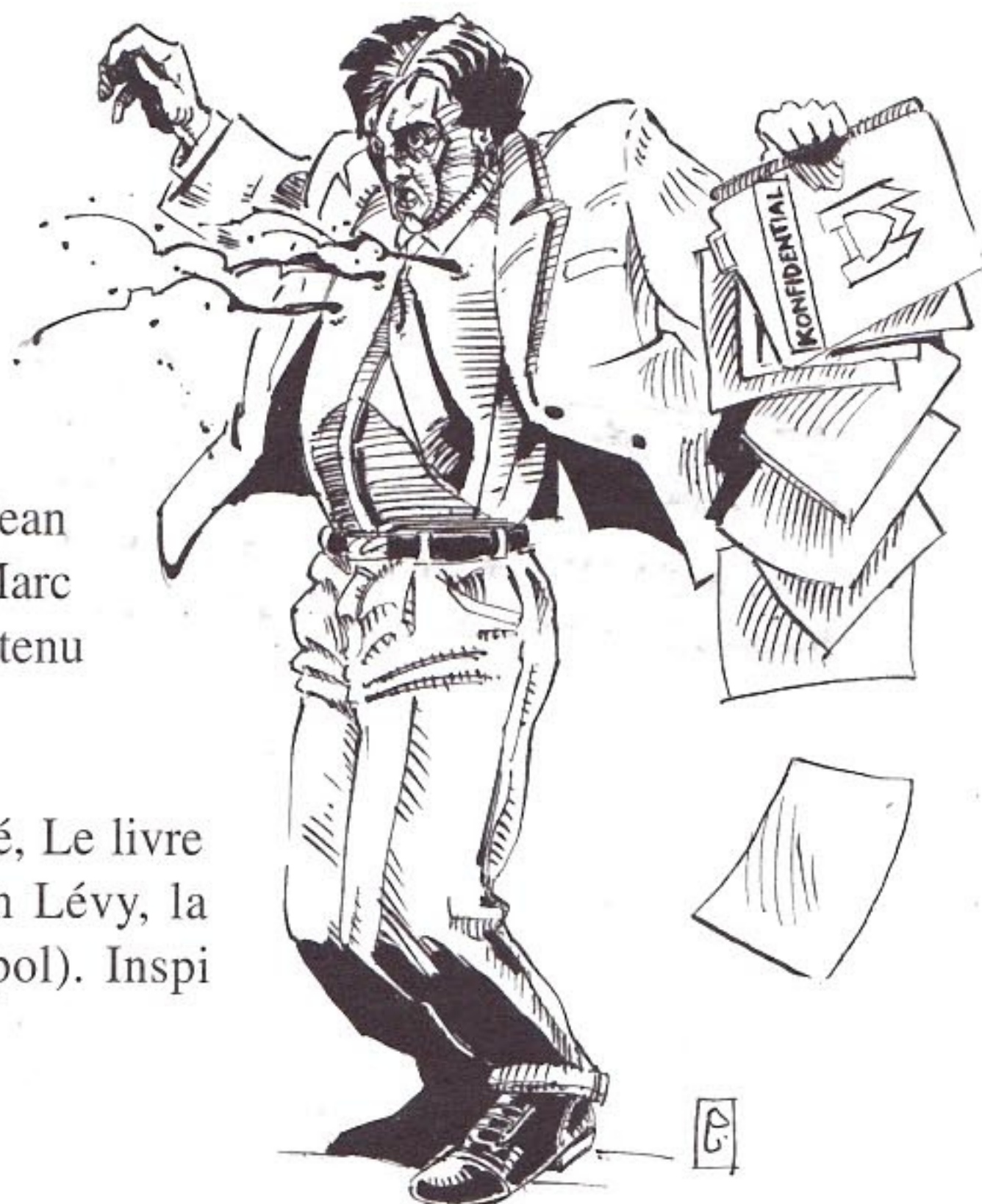
Mise en page : Philippe Mouret

Corrections : Wilhelm Oszehole, Sabine Wong.

Olivier Noël remercie : Julien Astarie, Philippe Catoire, Jean Bonnot, Régis Pannier, Roland Chittier, Jean-Luc Bizien, Marc Nunès, Philippe Mouret, Laurent et tous ceux qui ont soutenu Berlin XVIII.

Jean-Dominique Jodin remercie Dominique Laporte

Sources : Interpol de Fenton Bressler aux Presses de la cité, Le livre du crime de Diaz Fontanaud et Desfarges chez Clamann Lévy, la Revue Internationale de Police Criminelle (OICP Interpol). Inspi divers : Trust, Tangerine Dream, Klaus Shultz.



Helena
45-612-612

MODE D'EMPLOI



Dans les scénarios, il est souvent fait allusion aux rapports de police. Ces derniers doivent impérativement être clairs, nets et précis. C'est sur la base de son rapport qu'un falkampf obtient une commission rogatoire ou bénéficie de l'aval de ses supérieurs pour poursuivre son enquête. De même, un Falkampf doit toujours faire parvenir son rapport au parquet pour avaliser son enquête et justifier l'arrestation d'un suspect. La moindre erreur peut faire échouer une enquête rondement menée. Il serait fastidieux de demander aux joueurs de faire un rapport à la fin de chaque journée d'enquête. Par contre, pourquoi ne pas leur demander de le faire en fin de partie ou d'une partie à l'autre? Ce rapport donnerait une touche de réalisme administratif à votre campagne et permettrait aux joueurs de conserver une trace écrite de chaque affaire. Vous pouvez donc photocopier le modèle que nous vous fournissons. Le rapport utilisé est un modèle 02-70, plus simple que l'ancien 05-65 et plus condensé que le 01-67.

D) Autoformation par l'exemple.

L'interlude "Amanda" (pages 152-153) de la 3ème édition de BERLIN XVIII a servi d'exemple.

1) Identification.

NOM : *Luthrigauzen Peter (*)*

GRADE : *Sergent-chef (*)* MATRICULE :
1870100436

(*) Renseignements inscrits sur la feuille de personnage.

Le matricule est composé de la façon suivante :

- 18, secteur d'appartenance
- 70, année d'entrée dans les forces Falkampfts.
- 10, mois d'entrée dans les forces Falkampfts.
- 0436, numéro à 4 chiffres.

2) Responsable.

Responsable de briefing (nom/grade) : *Shultz Nathalia*
Lieutenant

Renseignement fourni par le MJ lors de la présentation de la journée. Utile à savoir, en cas de problème.

3) Equipe.

Equipe de jour nuit

Renseignement fourni par le MJ lors de la présentation de la journée. Le briefing de 8 h00 est pour l'équipe de jour, celui de 20 h00 pour l'équipe de nuit. Simple, non?

4) Motif d'intervention.

MOTIF DE L'INTERVENTION :

Sur Appel (A) Patrouille (B) Opération (C)

Renseignement fourni par le MJ lors de la présentation de la journée.

(A) Heure : __H__MN

Preciser à plus ou moins 15 mn le moment où l'appel est arrivé à la Falkhouse.

Lieu d'appel :

Nom :

Preciser le type de lieu : domicile, lieu public, cabine, véhicule, etc.

Le nom de l'interlocuteur est utile à savoir en cas de témoignage ultérieur. Si l'appel est pris par un PJ, ce dernier peut tenter un jet de Discussion pour évaluer le degré de sérieux de l'appel. Pour un indic, utiliser un nom de code.

Adresse :

Utile pour l'envoi ultérieur d'une convocation.

Mobile :

Le noter en clair ou codé en précisant l'endroit exact du délit.

(B) Secteur : *Dimitroff Strass* ou *Petite Amsterdam*

- Appel radio Heure : __H__MN Origine :

Pour l'origine, indiquer s'il provient de la Falkhouse, d'une autre patrouille, des pompiers, etc.

Mobile :

- Autre : (Preciser) Heure : __H__MN

Radio amateur (vérifier son numéro de licence), CB ou radio d'un véhicule de patrouille utilisé par un simple citoyen (seulement lors de gros pépins nécessitant la présence de toute l'équipe sur les lieux du problème), borne d'alarme (vérifier son numéro d'identification).

Origine & lieu : Nom :

Adresse :

Mobile :

- Flagrant délit Heure : 9 H45 MN Lieu : *Dimitroff Strass*

Mobile : *3 hommes type Turkish frappent une femme sur la voie public.*

Le mobile peut être rédigé en utilisant la codification (présentée en II). Cela donne *D14 par 3 H T Tish / 1 F T Gman.*

(C) Secteur : Heure : __H__MN Lieu :

Mobile :

5) Niveau d'intervention.

NIVEAU D'INTERVENTION : C Voir Règles, p.84.

6) Le constat.

Il doit être bref et précis. Rédigé en clair ou codé. Il doit compléter le motif de l'intervention, faire le bilan de cette dernière et indiquer les procédures employées.
CONSTAT : *2 des agresseurs ont sorti une arme à feu et tiré sur les Falks au moment de leur intervention; les agents de l'ordre ont riposté. Bilan : 1 sergent blessé, 1 agresseur tué, 1 blessé, 1 s'est rendu sans résistance; victime décédée avant arrivée des secours. Appel des ambulances et du fourgon. Retour à la Falkhouse.*

Codé, cela donne : 2 aggr mnc & uti A F / Falks ont riposté. Bilan 1 Srg 10/, 1 aggr 01/, un 10/, un RsR, victime 01/. F-05, F-09, B-03.

7) La / les victime(s).

Pour simplifier la procédure, il est possible depuis le 10 septembre 70 d'utiliser des fiches d'identification complémentaires. Ces fiches contiennent seulement les renseignements spécifiques à chaque victime. Elles doivent impérativement être jointes au rapport.

VICTIME (S) (Une fiche / victime)

NOM : Amanda SEXE : F AGE : 17

ADRESSE : Dimitroff Strass

PROFESSION : Prostituée

Si un ou plusieurs renseignements ne sont pas connus des services de la Falkhouse, inscrire : "???". Il est obligatoire de noter toute information supplémentaire ainsi que la date de sa découverte.

8) La procédure.

Le motif doit être bref. Rédigé en clair ou codé.

Interpellation : OUI NON

Motif : Coups et blessures ayant occasionné la mort sans intention de la donner.

Le motif de résistance armée aux forces de l'ordre ne peut être utilisé contre le suspect; ce dernier n'a pas sorti son arme.

Codé cela donne : D-14, victime 10/.

Mandat d'interpellation demandé le : __/__/__

Délivré par (nom/fonction) :

Perquisition : OUI NON

Motif :

Heure : __H__MN Lieu :

Commission rogatoire Mandat de perquisition

Délivré par (nom/fonction) :

Mandat d'amener demandé le : __/__/__

Délivré par (nom/fonction) :

Motif :

Mandat d'arrêt

Délivré par (nom/fonction) :

Motif :

9) Garde à vue.

Cette partie concerne les suites d'une enquête. Il est très important de noter tous les renseignements demandés. Le chapitre Garde à vue est souvent décortiqué par le parquet et les avocats.

Effectué le : 18/10/70 à : 10 H15 MN

Responsable (nom/fonction): Bluefield Inspecteur

10) Interrogatoire.

Les renseignements sont fournis par le MJ (cela demandera un peu de préparation de sa part et la prise de quelques notes pour éviter les temps morts). Un autre

conseil utile, avoir une liste de noms prêtés pour les PNJ du type avocat, témoins oculaires et autres perso non prévus dans l'aventure.

La synthèse est rédigée par le joueur (c'est aussi le boulot du Falk et là, pas question d'utiliser les dés pour réussir).

Effectué le : 18/10/70 à : 10 H25 MN

Responsable (nom/fonction) : Bluefield Inspecteur

Interpellé (e)

NOM : Talbur Ibrahim SEXE : M AGE : 30

ADRESSE : Dimitroff Strass

PROFESSION : Proxénète

NOM DE L'AVOCAT : Kemal Zamirra

Synthèse :

Ibrahim Talbur refuse de répondre, il ne parle que le turc. L'avocat demande la remise en liberté de son client.

Motif : Vice de procédure, le suspect n'a pas pu comprendre la lecture de ses droits.

Rapport remis à (nom/fonction) : Koenig Komissar

Le : 18/10/70 à : 11 H15 MN

A. C. S. S.

11) Fin de rapport.

Sous le nom de l'officier ayant reçu le rapport figure une série de lettres. Elles signifient :

A. C. Affaire Classée

A. C. F. P. Affaire Classée Faute de Preuves

A. C. P. Affaire Classée Provisoirement

A. C. S. S. Affaire Classée Sans Suite.



II) Codification réglementaire.

Extrait de "Efficacité & Justice" (chapitre 3 "Les procédures" pages 135 et 137) de Julien Astarie aux éditions Von Beck.

Cette partie est constituée d'un additif aux codes radio (page 84) et d'un abrégé de codes et abréviations destinés à la rédaction des rapports (tout rapport codé doit être présenté à l'avocat et au suspect avec la liste de signification).

D'autres codes et abréviations peuvent être ajoutés à cette liste.

B-04 Prolongation de service.
D-01 Homicide.
D-02 Vol.
D-03 Accident mineur.
D-04 Accident majeur.
D-05 Exercice du commerce sans patente.
D-06 Usage de contraceptifs.
D-07 Usage de stupéfiants.
D-08 Obstruction aux manœuvres militaire.
D-09 Organisation illégale de Ball Mörder.
D-10 Infraction au code de la route.
D-11 Aggression.
D-12 Provocation au suicide.
D-13 Avortement.
D-14 Coups et blessures volontaires.
D-15 Castration.
D-16 Attentat politique.
D-17 Attentat crapuleux.
D-18 Incendie criminel.
D-19 Homicide involontaire.
D-21 Vol avec effraction.
D-22 Vol avec violence.
D-23 Complicité de vol.
D-24 Piratage informatique.
D-25 Utilisation de chèques ou cartes de crédit volés.
D-26 Utilisation de chèques ou cartes de crédit falsifiés.
D-27 Utilisation de fausse monnaie.
D-28 Fabrication de fausse monnaie.
D-29 Faux en écriture publique fait par un fonctionnaire.
D-30 Faux en écriture publique fait par un simple citoyen.
D-31 Faux en écriture privée.
D-32 Racket.
D-33 Recelle.
D-34 Escroquerie.
D-35 Prise d'otage(s).
D-40 Organisation d'une émeute.
D-41 Participation à une émeute.
D-42 Résistance avec violence à un représentant de la justice.
D-43 Résistance passive à un représentant de la justice.
D-44 Organisation d'une manifestation interdite.
D-45 Participation à une manifestation interdite.
D-46 Organisation d'un attroupement.
D-47 Participation à un attroupement.
D-48 Vandalisme.
D-49 Dégradation de mobilier public.
D-50 Viol.
D-51 Viol sur mineur.
D-52 Viol par personne ayant autorité sur la victime.
D-53 Viol en réunion.
D-54 Viol avec arme.

D-55 Proxénétisme non déclaré.
D-56 Attentat à la pudeur.
D-57 Non assistance à personne en danger.
D-58 Tentative d'enlèvement.
D-59 Enlèvement.
D-60 Détention de "Médicaments Classés" sans ordonnance.
D-61 Trafic de contraceptifs.
D-62 Propagande pour des contraceptifs.
D-63 Vente d'organes humains.
D-64 Trafic d'organes humains.
D-65 Vente d'armes prohibées.
D-66 Trafic d'armes prohibées.
D-67 Vente de véhicules volés.
D-68 Trafic de véhicules volés.
D-69 Vente d'animaux protégés.
D-70 Trafic d'animaux protégés.
D-71 Vente de stupéfiants.
D-72 Trafic de stupéfiants.
D-73 Découverte d'un laboratoire clandestin.
D-74 Port d'arme prohibée.
D-75 Association de malfaiteurs.
D-76 Port illégal d'uniforme.
D-77 Utilisation de fréquences radio réservées.
D-79 Abus de pouvoir.
D-80 Bris de scellés.
D-81 Faux témoignage.
D-82 Obstruction de l'enquête.
D-83 Violation de la présomption d'innocence.
D-84 Usurpation d'identité.
D-85 Trahison ou espionnage militaire.
D-86 Espionnage civil.
D-87 Tentative de corruption active.
D-88 Tentative de corruption passive.
D-89 Outrage à magistrat.
F-10 Envoie équipe de déminage.
F-11 Envoie équipe de la Compagnie d'Electricité.
F-12 Envoie équipe de la Compagnie du Gaz.
F-13 Envoie équipe de la Société des eaux urbaines.

A C = arme blanche
A F = arme à feu
aggr = agresseur (s)
Dish = danish
Exp = explosif
F = femme
Gman = german
H = homme
PIF = pris la fuite
T = type
Tish = turkish
Mnc = menacer avec
Uti = utiliser
RaR = rendu avec résistance
RsR = rendu sans résistance

01/ = mort
02/ = dans le coma
03/ = en état de choc
04/ = brûlé
05/ = asphyxié
06/ = intoxiqué (poison, drogue, etc.)
07/ = électrocuté
08/ = contusionné
09/ = blessé grave (hémorragie, amputation, etc.)
10/ = blessé

**Falkhouse
BERLIN
Secteur XVIII**

Date : __/__/__

RAPPORT

N° _____

NOM : _____

GRADE : _____

MATRICULE : _____

Responsable de Briefing (nom/grade) : _____

Equipe de

☐ Jour

☐ Nuit

MOTIF DE L'INTERVENTION : (cochez une des trois cases ci-dessous)

☐ Sur Appel

Heure : _____

Lieu d'appel : _____ Nom : _____

Adresse : _____

Mobile : _____

☐ Patrouille

Secteur : _____

- Appel radio Heure : _____ Origine : _____

Mobile : _____

- Autre : (Préciser) Heure : _____ Origine & lieu : _____

Nom : _____

Adresse : _____

Mobile : _____

- Flagrant délit Heure : _____ Lieu : _____

Mobile : _____

☐ Opération

Secteur : _____

Heure : _____ Lieu : _____

Mobile : _____

NIVEAU D'INTERVENTION :

Constat : _____

PROCEDURES

Interpellation : ☐ oui ☐ non

Motif : _____

Mandat d'interpellation demandé le :

Délivré par (nom/fonction) : _____

Perquisition : ☐ oui ☐ non

Motif : _____

Heure : _____ Lieu : _____

☐ Commission rogatoire ☐ Mandat de perquisition

Délivré par (nom/fonction) : _____

Mandat d'amener demandé le :

Délivré par (nom/fonction) : _____

Motif : _____

Mandat d'Arret demandé le :

Délivré par (nom/fonction) : _____

Motif : _____

GARDE A VUE

Effectué le : à : H MN

Responsable (nom/fonction) : _____

INTERROGATOIRE

Effectué le : à : H MN

Responsable (nom/fonction) : _____

INTERPELLE (E)

NOM : _____ SEXE : _____ AGE : _____

ADRESSE : _____

PROFESSION : _____

NOM DE L'AVOCAT : _____

Synthèse : _____

Rapport remis à : _____

Le : à : H MN

VICTIME (S) (Une fiche / victime)

NOM : _____ SEXE : _____ AGE : _____

ADRESSE : _____

PROFESSION : _____

DOSSIER: N° 35774C
RAPPELÉ 1/1

INTERPOL



I - Introduction

Interpol est un organisme centralisant les informations des polices criminelles nationales affiliées dans le but de lutter contre la criminalité internationale. A son apogée, il regroupait plus de pays que l'ONU. L'histoire de l'OIPC est truffée de luttes internes entre Français, Anglais et Américains; de sombres rumeurs courent au sujet de son utilisation scandaleuse par les nazis durant la seconde Guerre mondiale, etc. Certaines anecdotes sont plus amusantes, comme celle liée à la création de cette entité.

Le premier à avoir eu l'idée de cette association fut le Prince Albert Ier de Monaco. Sans doute voulait-il donner une bonne image de sa principauté, mais il y a les coulisses... En 1913, le prince rencontra une superbe jeune femme dans son casino. Elle était accompagnée d'un jeune homme, mais ne semblait pas y attacher trop d'importance. Plusieurs soirs, le prince l'invita dans ses appartements privés, empruntant les passages secrets pour ne pas croiser les gardes. Une nuit, la jeune femme lui proposa une petite balade dans les jardins; pendant ce temps, son petit copain empruntait lesdits passages pour dérober un bon nombre de toiles. Les deux tourtereaux prirent la fuite en Italie où nul ne pouvait les arrêter puisque aucune véritable procédure d'extradition ou mandat international n'existait. Est-ce cette mésaventure qui inspira le prince?

Début 1914, le premier Congrès International de Police Judiciaire se tenait à Monaco. De nombreux pays étaient représentés : Allemagne, Monaco, France, Belgique, Danemark, Italie, Autriche, Hongrie, Suisse, Espagne, Portugal, Serbie, Roumanie, Bulgarie, Russie, Perse, Egypte, Turquie, Mexique, Cuba, Salvador, Guatemala et Brésil. Les USA et la Grande-Bretagne avaient jugé cette idée ridicule et dénuée d'intérêt. De nombreuses initiatives virent le jour, comme celle d'un fichier de criminels centralisé ou d'un système d'extradition simple et commun à tous. Mais deux mois plus tard, un attentat à Sarajevo étouffa le poussin dans l'œuf. Chacun eut bientôt d'autres chats à fouetter.

II - Genèse de la police.

Avant le XIV^{ème} siècle, la police n'existait pas sous sa forme actuelle. On parlait alors de milice ou de gens d'armes, lesquels étaient plus des instruments de répression politique aux ordres du pouvoir que des organismes chargés de combattre le crime. En 1789, alors que l'Europe est sous le coup de la Révolution française, Georges Washington nomme 13 marshalls fédéraux et constitue du même coup une des premières forces de

police moderne. La Sûreté naît à Paris en 1817; certains de ses membres resteront célèbres, dont Vidocq. En 1829 est formée la Police métropolitaine de Londres; ce sont les fameux Bobbies, du nom de leur créateur Robert "Bob" Peel. 1844, New York se dote d'une police. L'insigne des policiers new-yorkais, une étoile de cuivre à 8 branches, leur vaudra le surnom de Cops (pour Copper : cuivre). En 62, Sydney possède une organisation centrale de police. En 73, le Canada crée sa police montée. Puis en 1890, c'est le tour de Berlin, Vienne, Madrid, Rome, San Francisco, Chicago, Buenos Aires, Montevideo, Rio, etc.

C'est en 1843, à Bruxelles, que la première photo anthropométrique criminelle est faite. Dès 1874, la Sûreté parisienne possède un fichier photo des criminels arrêtés. En 1878, Londres crée la première brigade criminelle, chargée uniquement de l'arrestation des auteurs de délits graves. A Lyon en 1889, le médecin Lacassagne réussit une première mondiale : l'identification d'un cadavre en décomposition après étude anthropologique. Berlin n'est pas en reste. En 1890, sa police est capable de présenter un fichier photo de suspects aux plaignants et témoins. La légende veut que l'Angleterre ait été la première à utiliser les empreintes digitales pour la résolution d'un crime. C'est faux. En 1896, la police d'Argentine arrête un assassin grâce à l'empreinte sanglante d'un pouce laissée sur les lieux du crime. L'Angleterre utilisera cette technique pour la première fois en Europe en 1900.

Dans un premier temps, la police évolue plus vite que les criminels et marque des points. Mais la partie n'est pas gagnée pour autant. Songez qu'en 1800, un Anglais sur 22 est un délinquant ! A la fin du XIX^{ème} siècle, le professeur Von Liszt de l'université de Berlin met en garde le monde contre une évolution de la criminalité. Il avait raison. Le développement du chemin de fer, du bateau à vapeur, puis de l'aéroplane et de l'automobile permet des déplacements plus lointains et plus rapides. Les premiers criminels internationaux apparaissent. Les polices nationales ne sont pas prêtes à les combattre et seront vite débordées.

III - 150 ans d'histoire d'Interpol

1923: la pauvreté a envahi le monde occidental, la violence des crimes va grandissante. Les anarchistes commettent attentat sur attentat; ils sont en partie soutenus par une population révoltée. Le bouillon des pauvres est un régal pour les escrocs, faussaires, trafiquants, etc. Le Dr Johann Schober, ex-chancelier, directeur de la police autrichienne et chef de la police

viennoise entre en scène. Désireux de lutter contre la nouvelle criminalité et de redonner du prestige à son pays, il convoque le deuxième Congrès International de Police Criminelle. 17 pays se présentent. Sûre de posséder la meilleure police du monde, la Grande-Bretagne n'est pas de la partie.

C'est ainsi en septembre 23 que la commission Internationale de Police Criminelle voit le jour. Elle deviendra Interpol (contraction d'International Police) en 46 et l'OIPC en 56. Au départ, c'est surtout un organisme autrichien. On s'aperçoit bien vite que le bureau de Vienne n'est pas suffisamment efficace. Bientôt, chaque pays membre ouvre son antenne nationale. La grande force d'Interpol fut d'être une organisation de police dirigée par des policiers. Les uns et les autres restaient en contact, se téléphonaient, s'envoyaient des télégrammes, etc. Mais Interpol entra dans une période trouble. Elle se devait d'être apolitique et la plupart d'entre vous connaissent les problèmes graves qui marquèrent l'Europe dans les années 30. On sait aujourd'hui que l'organisation fut utilisée par les nazis pour obtenir des noms de juifs. Elle avertit même l'Allemagne nazie qu'un complot se préparait contre Hitler !

En mars 38, les nazis annexèrent l'Autriche. Interpol commença sa phase d'hibernation. Le coup de grâce fut donné en 39 avec le début de la guerre. Interpol cessa alors officiellement d'exister, même si les nazis utilisèrent ses fichiers.

En 1946, après la guerre, c'est le belge Louwage qui prit l'initiative de reconstruire Interpol. Ce fut un franc succès. Un nouveau siège fut choisi, Paris, et deux langues officialisées, le français et l'anglais. Chaque pays désirant être membre payait une cotisation de 2,50 Francs Suisses par 10000 habitants.

Des années 40 aux années 80, la vie d'Interpol fut parsemée de petites histoires. Ainsi, la CIA refusa de collaborer avec Interpol. En fait, Hoover, le très réactionnaire patron de la CIA à l'époque voulait tout simplement mettre la main sur Interpol. Cela n'empêcha pas le FBI de rejoindre officiellement l'organisation internationale, dégradant encore les relations entre les deux services américains.

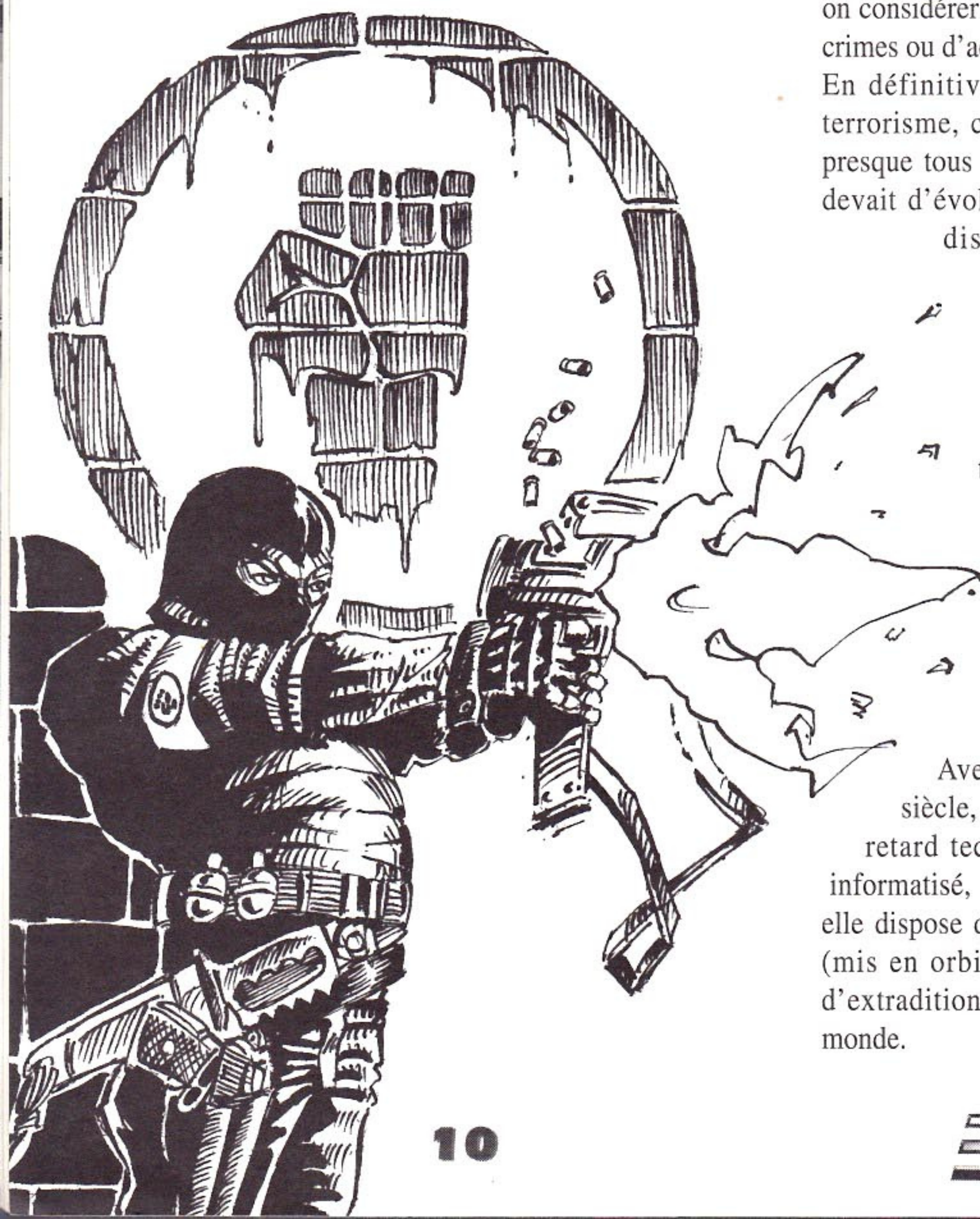
Plus tard, entre 72 et 80, une grande polémique secoua l'OIPC, alors dirigée par Jean Népote. Comment devait-on considérer le terrorisme international? S'agissait-il de crimes ou d'actes politiques?

En définitive, l'organisme refusa de combattre le terrorisme, ce qui lui valut un désaveu complet de presque tous les gouvernements du monde. L'OIPC se devait d'évoluer. Anglais, Américains et Français se

disputaient sa direction. On reprocha

d'ailleurs au gouvernement français d'intervenir un peu trop dans les affaires de l'OIPC. On critiqua la lenteur de son administration, sa mauvaise organisation et la lenteur de ses progrès techniques. A la fin des années 90, le président d'Interpol était anglais (appuyé par les USA), le secrétaire général était un jeune Français et le siège fut transféré dans un bâtiment ultra-moderne, construit sur mesure à Lyon.

Avec 163 pays membres au début de notre siècle, Interpol est globalement un succès. Son retard technologique est enfin comblé : tout est informatisé, protégé par des softs réputés inviolables; elle dispose désormais d'un satellite qui lui est propre (mis en orbite par Ariane en 2004) et des accords d'extradition existent avec presque tous les pays du monde.



En 2006, le gros succès de la lutte contre la drogue est terni par l'incapacité d'Interpol d'empêcher l'argent sale de passer en Australie. Lors de l'assemblée de Nairobi, le président et le secrétaire général sont démis et remplacés par Jean Lavardin, un Français, et Herner Kinsky, un Allemand. Interpol commence à revoir sa politique, augmente les effectifs dans les départements nécessaires, lutte contre le piratage informatique, la criminalité financière, le fausse monnaie, la contrefaçon, etc. Mais, parallèlement, le semblant d'unité mondiale s'effrite. La guerre fait tache d'huile. Même si les pays resteront membres d'Interpol, seulement 54 continueront à lutter contre le crime international. Les cotisations ne rentrent plus. Les employés de Lyon sont rappelés par leurs pays. C'est la crise. En Europa, les militaires exercent de grosses pressions auprès de la police pour accéder aux informations stockées au siège de Lyon. Mais la plupart des officiers refuseront de collaborer, ce qui vaudra la prison à certains. En Europa, les Falkrieks, alliage ambigu de flics et de militaires, n'accèdent que très rarement aux dossiers. La situation est à peu près similaire dans le monde entier. Les Falkrieks réagissent et utilisent de plus en plus Europol, police européenne internationale; ils peuvent ainsi se passer d'Interpol pour les problèmes propres à Europa. Interpol coupe les ponts avec Europol pour éviter une manipulation déguisée.

Interpol ne tarde pas à prendre le bouillon financièrement. L'organisation affiche un déficit de 9 millions de francs pour les 6 premiers mois de 29. Le bel édifice risque de s'effondrer. Le 17 juillet, la fédération des Etats du Nouveau Monde se propose de subventionner Interpol sans remettre en cause son indépendance. Lavardin, toujours président, accepte la subvention bien que les statuts d'Interpol interdisent

formellement ce genre de pratique. Il démissionne deux semaines plus tard, laissant à son successeur les mains libres et la conscience tranquille. Lors de l'assemblée générale de Pékin, en 29, c'est un Brésilien qui est élu. A partir de cette date, tous les présidents seront originaires d'Amérique du Sud. Non pas à cause de pressions, mais en reconnaissance du geste qui sauva Interpol.



La guerre en Europa terminée, Interpol reprit des activités plus normales. Elle restructura son fonctionnement et exigea le paiement des sommes dues aux pays qui ne s'étaient pas acquittés de leurs cotisations durant les années de guerre; en cas de refus, les nations concernées ne pourraient pas bénéficier des informations collectées pendant le conflit. Cette énorme rentrée d'argent permit à Interpol de se passer de la subvention des Etats du Nouveau Monde et de faire construire un nouveau siège ultramoderne (valeur : 300 millions EM) à Lagarde de Castellane, en pleine zone de loisirs, à la sortie des gorges du Verdon. Depuis, Interpol continue son petit bonhomme de chemin, évitant de travailler sur des sujets politiques (ce qui est

souvent demandé par le SAD) et tentant de moduler ses difficultés avec les pays intégristes ou en guerre. La Germanie quant à elle a pris un rôle capital dans l'organisation, ce qui est normal compte tenu de sa position de leader en Europa.

Le président actuel est Luis Guerrero, 62 ans, ancien chef de la police de Rio. Le secrétaire général est Arnold Jung, 58 ans, ex-Kommissar de la zone VII.

IV -Mode d'emploi d'Interpol

Interpol sert de centre de communication entre les polices du monde. Elle stocke les informations, les trie et les distribue. Comme il est impossible à un seul centre

de recevoir toutes les demandes et informations du globe, chaque pays possède un BCN (Bureau Central National) faisant office de relais avec les BCC (Bureaux de Centralisation Continental). Les BCC assurent à leur tour le relais avec le siège central de Lagarde. Les BCC sont à Nairobi pour l'Afrique de l'Est, Abidjan pour l'Afrique occidentale, Buenos Aires pour l'Amérique du Sud, Tokyo pour l'Asie, Porto Rico pour les Caraïbes et l'Amérique centrale, Denver pour l'Amérique du Nord, Berlin pour Europa et Sidney pour l'Australie. Dans la plupart des pays, il faut l'accord du chef de la police locale pour faire une demande de renseignement à Interpol. Le Center German n'a jamais respecté cette règle. Depuis la fin du 20ème siècle, tout officier (inspecteur, lieutenant etc.) peut faire appel aux services d'Interpol directement, sans l'accord du FaltFur.

Dès qu'une affaire semble avoir une envergure internationale, un double du dossier de police est envoyé à l'antenne continentale. Il est nécessaire de remplir une demande pour utiliser l'immense banque de renseignements d'Interpol. Tout échange avec l'OIPC est appelé notice, suivi d'une couleur. Cette habitude reste du temps où toutes les demandes s'effectuaient sur des papiers dont les coins étaient coloriés en fonction du type de demande. En règle générale, les pays concernés sont précisés sur la demande, sauf s'il s'agit d'une recherche internationale complète. Voici les codes ainsi que leur spécificité :

-*Notice rouge* : Signalement complet, photo, numéro de passeport, empreintes digitales et casier judiciaire d'un criminel. Cette notice a valeur de mandat d'arrêt international.

-*Notice verte* : Demande de surveillance ou toute action appropriée contre un sujet.

-*Notice bleue* : Demande d'informations, vrai nom, pseudonyme, casier judiciaire, activités connues, d'un suspect, en général d'après photo.

-*Notice jaune* : Diffusion d'éléments concernant des disparus, des amnésiques dans l'espoir d'informations complémentaires.

-*Notice noire* : Informations sur des cadavres d'inconnus dans l'espoir d'identification.

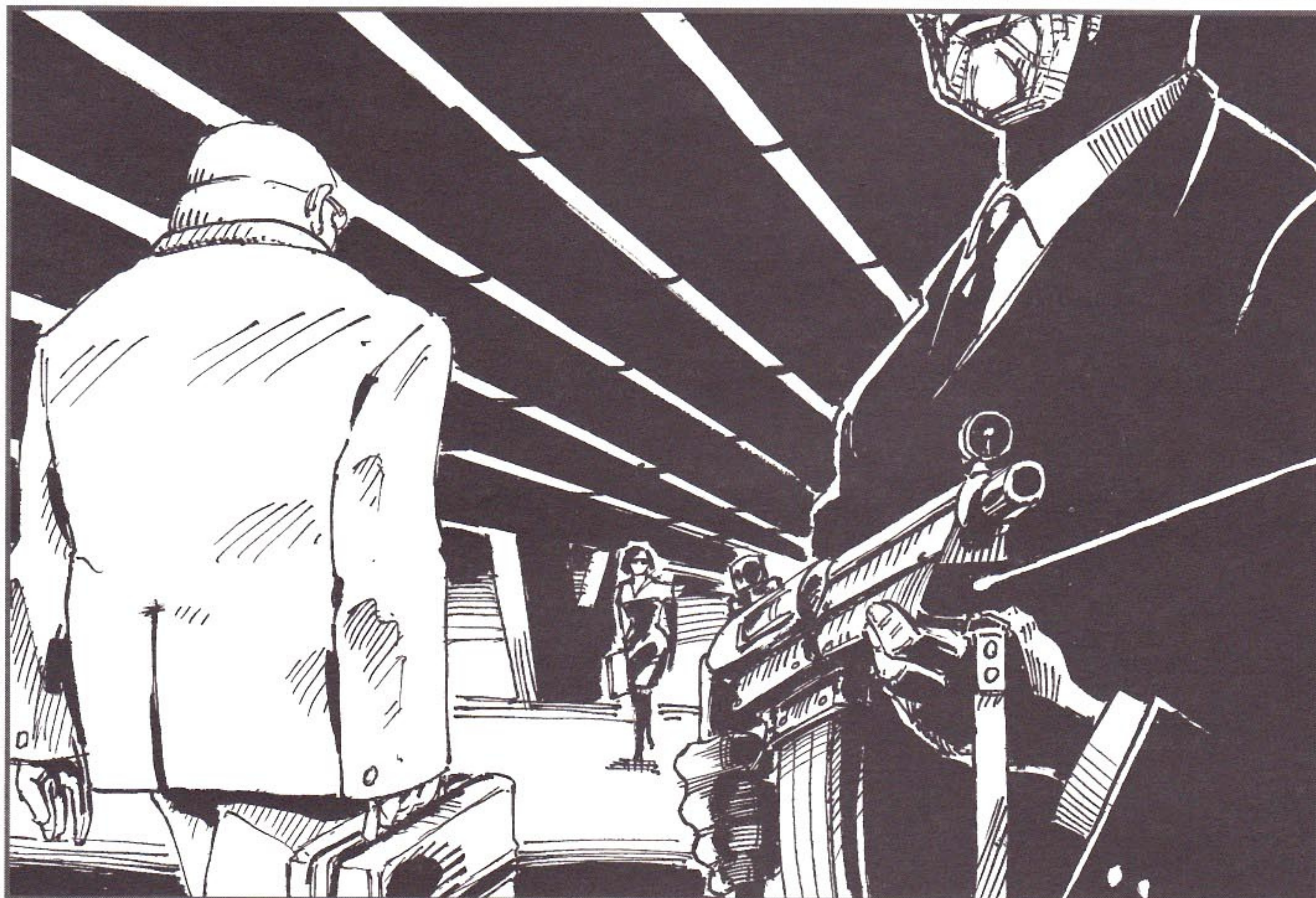
-*Notice violette* : Informations sur les œuvres d'art disparues ou retrouvées.

-*Notice or* : Informations ou demandes portant sur des trafics financiers.

-*Notice chrome* : Informations sur piratage informatique.

Chaque mois, le bulletin d'Interpol est envoyé à toutes les Falkhouse du monde et les informe des œuvres d'art recherchées, des dernières techniques criminelles, etc.

Le bulletin donne en outre la liste, également communiquée à la presse, des 10 hommes les plus recherchés au monde. Chaque BCN est équipé d'un télex, d'un ordinateur et d'un décodeur. Chaque message envoyé vers un bureau est codé selon le système Fair. De



même, tout BCN code ses informations avant de les envoyer vers les antennes régionales.

Depuis le début du siècle, Interpol a mis à la disposition des flics du monde entier (surtout des douaniers) le programme SRA (Système de Recherche Automatique). A partir de votre code personnel et d'un terminal modem, vous pouvez consulter le fichier des notices d'Interpol. Vous découvrirez donc en moins de 70 secondes si la personne que vous venez d'interpeller est recherchée dans un pays et pour quel motif!

Ce système est également valable pour des véhicules, des objets d'art, etc. Il facilite grandement la tâche du policier et décuple l'efficacité de l'OIPC.

Rappelons que les agents d'Interpol ne sont pas des superflics ou des James Bond, mais simplement des agents de liaison. Le rôle de l'OIPC est de coordonner les mouvements d'informations policières dans le monde entier.

V -La criminalité internationale aujourd'hui et les départements de l'OIPC

a) La drogue, section stupéfiants.

Nous n'allons pas nous étendre longuement sur ce sujet qui a déjà été largement traité dans le précédent livre (Berlin XVIII 3ème édition, p.142). Les drogues dites "naturelles" (dérivées de l'opium, du coca, du cannabis ou du peyotl) sont en perte de vitesse, pour de nombreux motifs.

Premièrement, le développement énorme des drogues synthétiques très bon marché et susceptibles d'être fabriquées sur le lieu de consommation avec un minimum de matériel; deuxièmement, la difficulté à importer les drogues naturelles, compte tenu de l'efficacité des polices douanières.

De fait, les drogues naturelles sont désormais appréciées surtout par les notables (hommes d'affaires, riches bourgeois, etc.). Leur prix est prohibitif et ne permet pas aux commun des mortels d'y accéder. Seul le snobisme pousse encore quelques personnes vers les drogues naturelles.

Les problèmes criminels et sociaux liés à la drogue sont connus dans tous les pays, mais le commerce de la drogue n'a plus la dimension internationale d'alors. Le bureau des stupéfiants au siège d'Interpol n'a que 3 employés chargés de lutter contre le trafic international des drogues naturelles, activité en net recul. Le bureau des stups se charge également de signaler les nouvelles drogues synthétiques ainsi que leur environnement privilégié (par exemple PCP et les milieux du Plasma-

metal). Le véritable fléau international, c'est le blanchiment de l'argent de la drogue qui dépend du secteur des "smurfs".

b) Le blanchiment, section smurf.

Le terme blanchiment est employé depuis le début du XXème siècle, époque à laquelle la mafia ouvrait des blanchisseries pour régulariser ses revenus délictueux. Quand un trafiquant gagne quelques 150000 EM par mois en liquide, il doit bien trouver un moyen de les inscrire à son compte et d'expliquer leur provenance. Comme les banques signalent tout dépôt de liquide supérieur à 700EM, le trafiquant va engager une cinquantaine de lemmings (ou de schtroumpfs). Contre une récompense modique, ces petits bonhommes iront déposer chacun 500EM dans 6 banques différentes contre un chèque de caisse au porteur. Le criminel réunira tous ces chèques et les enverra à un complice, dans un pays voisin. Son comparse déposera les chèques sur un compte au nom du trafiquant, qui ira dans une banque demander un crédit du même montant que la somme qu'il possède. Il offrira comme garantie l'argent qu'il possède à l'étranger. Il obtient son prêt et le rembourse grâce à son argent sale. Ainsi il justifiera ses possessions par des crédits et nul n'ira voir d'où vient le pognon qu'il possède dans le pays voisin. Une autre méthode consiste à envoyer des piles de billets par colis à l'étranger. Ces billets seront ensuite absorbés petit à petit par des sociétés écran ou déposés dans des banques moins regardantes. Les douanes font souvent des prises énormes. Le but du bureau des smurfs est de recouper les différentes pistes sur plusieurs pays pour démanteler les filières. Rappelez-vous que, la plupart du temps, les frontières sont un mur pour les polices nationales qui, par exemple, n'arrivent pas à obtenir des renseignements sur les comptes étrangers. C'est là qu'Interpol entre en scène. Ce type de criminalité s'éteindra avec la disparition de l'argent liquide. Ce jour-là, le bureau smurf sera fermé et les sections informatique et contrefaçon agrandies.



c) Terrorisme, section antiterroriste

Interpol eut longtemps un gros problème vis-à-vis du terrorisme. S'agit-il d'un acte politique ou criminel? Aujourd'hui la définition est claire. Un terroriste (terme criminel) est une personne commettant des actes criminels, même s'ils sont justifiés politiquement, en dehors de sa zone de guerre. Ainsi la police d'Algérie, pays en proie au déchirement religieux ne sera pas aidé pour les crimes commis par des extrémistes dans son pays. Par contre, si des intérêts algériens au Brésil sont la cible d'attentats commis par des terroristes musulmans hostiles à la politique algérienne, le Brésil pourrait compter sur l'aide d'Interpol. Les filières d'armement, les planques, les passages de frontières, les pays qui soutiennent, les *modus operandi*, les complices, les appuis à l'étranger, tout cela est l'affaire de la section antiterroriste d'Interpol.

d) Fausse monnaie, section antifausseurs

La fausse monnaie à grande échelle date de Néron. Il y a 21 siècles, celui-ci frappa des pièces de simple métal et les fit recouvrir d'argent. L'argent n'est pas seulement le nerf de la guerre, il est également la colonne vertébrale de l'économie. Ainsi, les nazis tentèrent au siècle dernier de couler l'économie des USA en y introduisant des milliards en faux dollars (la plupart furent saisis avant la mise en circulation). La section fausse monnaie est donc capitale. Pensez que l'année dernière, Interpol a traité pas moins de 7543 affaires pour 631 modèles de faux billets (soit presque deux nouveaux par jour).

Les monnaies les plus copiées sont, par ordre décroissant, le dollar australien (essentiellement fabriqué en Center German), l'euro, le nuevo peso, le dollar, le yuan, le yen, la roupie. Plus les méthodes pour éviter la copie des billets se perfectionnent, plus les faussaires évoluent techniquement. Par exemple, l'hologramme des derniers billets de 100EM est réputé inimitable; Interpol a tout de même déjà saisi 12 différents modèles de ce billet ! Ne parlons pas des cartes de paiement, carte bleue, Austral Travel, Mundo ou American Express, etc. Une carte volée est vite décodée, puis reproduite à 500 exemplaires. Le tout en moins de 5 heures. Les faussaires iront ensuite faire leurs achats tranquillement. Ils auront au moins 5 heures pour les faire. Car en admettant que la victime déclare la perte de sa carte immédiatement, il faudra 10 heures pour que tous les bureaux soient informés et 12 heures pour que les magasins reçoivent par Transpac la liste des derniers vols. Pour l'étranger, une semaine de délai supplémentaire est nécessaire. Le travail d'Interpol consiste à éviter que des cartes utilisées en grand nombre dans un pays donné soient utilisées également à l'étranger; et à

permettre la découverte de filière de fausse monnaie, de fausses cartes de crédit. Tout policier autorisé peut consulter le SRA pour savoir si un billet est faux, s'il est très utilisé, si une carte de crédit (même étrangère) a été déclarée volée (13 heures après la déclaration, hélas les magasins n'ont pas accès à ce service), etc. Les premiers producteurs de faux billets sont : les USA, l'Australie, le Center German, la France, l'Angleterre, l'Iran, etc. A signaler qu'en Asie, les faussaires sont exécutés, alors que dans les pays occidentaux, ils sont condamnés à 30 ans de prison ou 10 si le faux présente une différence volontaire. Voilà pourquoi l'Asie a peu de faux monnayeur et pourquoi les faussaires laissent souvent un défaut visible (une moustache plus longue ou plus courte que celle sur l'original) sur leur œuvre.

e) Délits en col blanc, section financière

Voler des voitures de luxe en Australie pour les revendre en Chine. Vendre 120 fois la même villa monégasque. Louer à 130 personnes le même appartement pour les vacances. Vendre des fausses actions à plusieurs grosses fortunes de différents pays. Voici quelques exemples de délits en col blanc, la criminalité économique. L'escroquerie coûte quelques milliards d'euros rien qu'en Europe. Chaque mois Interpol traite quelques 400 nouveaux dossiers. En fournissant des informations et des banques de données concernant les signalements ou les *modus operandi* des criminels, Interpol permet à des policiers d'arrêter les escrocs la main dans le sac. La

**BERLIN**

section financière d'Interpol est la plus importante, avec pas moins de 15 personnes au siège, surtout depuis qu'elle s'occupe également des crimes informatiques.

Le développement de l'informatique fut tel qu'une nouvelle délinquance apparut vers les années 1980 pour exploser ensuite dans notre siècle. Le réseau multimédia, gigantesque toile reliant par téléphone et satellite tous les ordinateurs du monde ignore le concept de frontières. Il est donc capital qu'Interpol y mette son nez. Citons quelques exemples :

- Un gang dérobe les données concernant une expérience entamée depuis 20 ans et demande une rançon pour leur restitution (le pauvre labo payera-t-il ou acceptera-t-il de perdre 20 ans de travail et d'investissement?);

- Des faux comptes sont ouverts dans plusieurs banques; les pirates créent de faux ordres de virements, les comptes des clients normaux se voient amputés de petites sommes (100EM). Une fois les faux comptes pleins, les voleurs envoient un ordre de virement sur une banque étrangère. Le tour est joué. Le temps que la justice suive son cours, les pirates ont réparti l'argent sur d'autres comptes, répétant l'opération 7 à 8 fois pour brouiller les pistes;

- Des truands situés en Corée piratent les fichiers d'un studio d'enregistrement et sortent le dernier album de Deborah Ford avant la maison de disque officielle.

Ce ne sont que quelques exemples, mais représentatifs. On trouve les délits économiques purs, les rapt d'informations et le piratage industriel. La moitié du personnel de cette section est composée d'informaticiens top niveau chargés de remonter à la source du piratage puis d'informer les BCN adéquats.

f) Contrefaçon, section doppelgänger

La contrefaçon est un autre fléau de l'économie mondiale. On pense immédiatement aux faux vêtements de luxe, aux parfums, aux boissons, etc. Cette criminalité est très préjudiciable économiquement, mais n'affecte en rien la sécurité des personnes. Plus grave est la fabrication de fausses pièces mécaniques, de fausses puces informatiques ou de faux éléments de matériel sensible. Le terme faux est mal choisi, ce sont des pièces fonctionnant normalement mais dont les normes de fabrication, de sécurité et de qualité ne sont pas respectées. Plusieurs crash aériens sont dus à des pièces de ce type. Même les stations orbitales australiennes contiendraient 15% de fausses pièces! Interpol centralise les informations sur les lieux d'apparition de ces pièces et redistribue les tuyaux pour permettre la saisie de cargaison et si possible la localisation des usines de fabrication. Autant dire que 80% de l'attention de cette section va vers ce type de criminalité plutôt que vers les

copies de produits de consommation courante. Autre problème capital, la copie de médicaments. On évalue à 3000 le nombre de victimes de ces copies en Europa. Traitements inefficaces ou médicaments dangereux pour la santé sont deux des facettes de ce trafic.

g) Autres sections

Interpol lutte également contre le crime organisé (gangs, mafia italienne, russe, chinoise, coréenne, brésilienne, etc.), contre le trafic d'organes, contre le trafic d'êtres humains (enfants, femmes, hommes enlevés dans tel pays et prostitués dans tel autre), trafic d'objets d'art, etc.

Au total, plus de 450 personnes travaillent au siège de Lagarde.

VI -Législation et fonctionnement

Un agent d'Interpol n'a aucun pouvoir sur le terrain. Il ne peut pas procéder à une arrestation. Au mieux, il peut accompagner les policiers locaux.

Un policier german n'a aucun droit en dehors de son pays et le plus souvent en dehors de son secteur. Il ne peut enquêter et procéder à des arrestations dans le reste d'Europa que s'il a une autorisation du SAD (demandée et accordée à un lieutenant qui peut ensuite la donner à un sergent-chef, par exemple).

Une personne ne peut être arrêtée en dehors du pays où elle est recherchée que si une notice rouge existe à son encontre. Elle peut également être interpellée si son comportement est suspect et qu'elle est sous le coup d'une notice verte.

Tout Falkampft peut faire une demande de renseignements internationaux auprès de son officier responsable, qui transmettra ou non, selon son opinion sur cette requête, le dossier à l'OIPC. C'est au minimum un lieutenant qui doit envoyer une notice rouge ou verte à Interpol pour qu'elle soit transmise aux pays choisis.

Le personnel des BCN est composé de policiers désignés par l'Etat et Interpol. Ils travailleront au BCN pour une durée de 3 ans avant de retourner dans leur service d'origine. Cette durée limitée est un choix d'Interpol. En n'abandonnant son poste d'origine que pour trois ans, l'heureux élu ne risque pas trop de voir sa carrière compromise. Les policiers engagés dans les rangs de l'OIPC continuent d'être salariés de leur ministère. Les principaux responsables des BCN, ainsi que la totalité des membres des BCC et du siège d'Interpol sont des policiers à la retraite ou démissionnaires salariés par l'OIPC.

Peut-être aurez-vous la chance un jour de travailler pour ce prodigieux organisme.

Pdg Van BACHKEN !!!

-étudier la compte d.
groupe!

ECONOMIE ET CORPORATIONS



CERVALL 340

KOREA



Au début de notre siècle, l'économie mondiale changea de visage pour le commun des mortels. En fait, depuis la fin du siècle dernier, vers 1980, les industriels travaillaient dans l'ombre au nouvel ordre économique mondial. Obtenue après les difficiles négociations de l'Uruguay round (lequel prit véritablement fin en 1995), l'ouverture de toutes les frontières au commerce mondial bouleversait les idées préétablies.

Avec l'avènement de l'économie mondiale, de nombreux problèmes d'ordre sociaux et surtout de normes surgirent. Les coûts en main d'œuvre étaient 30 fois moins élevés dans les pays pauvres que dans les pays économiquement avancés. Un produit fabriqué en Allemagne était six fois plus cher dans son pays qu'un produit importé des Philippines! Ajoutez à ça les taxes douanières prohibitives, comme aux Etats-Unis, ou les milliers de normes d'hygiène japonaises, et vous obtenez des pays riches où la crise économique est totale, pendant que les industriels de ces mêmes pays déplacent leurs bases à l'étranger. Les mesures prises par l'Uruguay round devaient réduire ce genre de problèmes. Mais il n'y a pas de remèdes miracles en économie; et le temps qu'un ordre mondial se mette en place, de nombreux pays risquèrent une crise pire que celle de 1929. Il faut ajouter à ces phénomènes la fin de la guerre de la drogue, qui bouscula encore plus l'économie des pays producteurs et consommateurs. L'énorme croissance du marché permit malgré tout aux entreprises des pays dits "industrialisés" de ne pas perdre d'argent. Pourtant, leurs chiffres d'affaires ne se développèrent pas. Alors qui furent les vrais vainqueurs?

Pendant que les industriels occidentaux déplaçaient petit à petit leurs usines vers les pays asiatiques, les chefs d'entreprise des pays dits en voie de développement (ou néo-industriels) produisaient depuis longtemps des marchandises à des coûts ridiculement bas. Ce sont ces pays (la Chine, la Corée, les Philippines, le Viêt-nam etc.) qui prirent les premières places du commerce international grâce à l'ouverture des frontières, balayant les quotas d'importation. Les pays de l'Est étaient bien trop sinistrés et corrompus pour pouvoir suivre; les pays d'Amérique du Sud s'empêtraient dans les accords passés avec les USA et le Canada (ce n'est que bien plus tard que leur indépendance les rangea au rang de secondes puissances mondiales); quant aux pays arabes, l'influence française (lenteur de l'administration, corruption, etc.) et les luttes religieuses détruisirent tout espoir d'assainir un jour l'économie.

Le mouvement de réaction, entamé dans les années 1980, prit son essor à la fin du siècle. Puis le continent asiatique y participa au début du siècle suivant. Pendant que les petites

entreprises étaient rachetées par de grosses sociétés, on assistait à deux phénomènes différents. D'un côté, le camp des multinationales d'un même secteur qui fusionnent (exemple, pour les automobiles Renault et Mercedes, fusion en 1998). De l'autre côté, le camp des multinationales cherchant à se diversifier au maximum (exemple Philip Morris, n°3 de l'agro-alimentaire et leader sur le marché du tabac). Petit à petit, un nouvel équilibre naquit, bien que fragile.

Un nouvel élément vint bousculer l'ordre mondial : la guerre. Le début du siècle ressemble à une botte de paille trop sèche sur laquelle furent jetées des dizaines d'allumettes allumées. La planète s'embrasa en de multiples conflits.

Il n'y aura que deux vainqueurs : l'Australie, qui comptera les entreprises les plus puissantes (armement, technologie, services, etc.) et deviendra le leader économique du globe, et la Fédération des Etats du nouveau monde, qui ne deviendra pas leader sur les marchés importants mais qui, n'ayant pas été le théâtre de conflits, n'aura pas à compter avec de gros boulets pour ralentir son essor (contrairement à Europa qui a payé sa guerre très cher et doit subvenir aux besoins de ses zones sinistrées). Ces guerres ont posé de gros problèmes aux industriels du monde entier. La situation politique était si complexe que les gouvernements interdisaient tout commerce avec la plupart des partenaires commerciaux habituels. Les entreprises durent réagir. Après de longues négociations, les industries prirent leurs distances par rapport aux gouvernements, exception faite des industries sensibles, elles gagnèrent le droit vendre à qui elles voulaient! L'Australie, elle, fournit en armes tout le globe, se créant des débiteurs dans le monde entier.

Aujourd'hui, les choses se sont calmées sur une bonne moitié de la Terre. Mais les entreprises, que l'on appelle corporations, ont gardé cette mini-indépendance vis-à-vis de leur gouvernement. Nous vous proposons maintenant un petit tour d'horizon des corps les plus puissantes.

Classement mondial par chiffres d'affaires

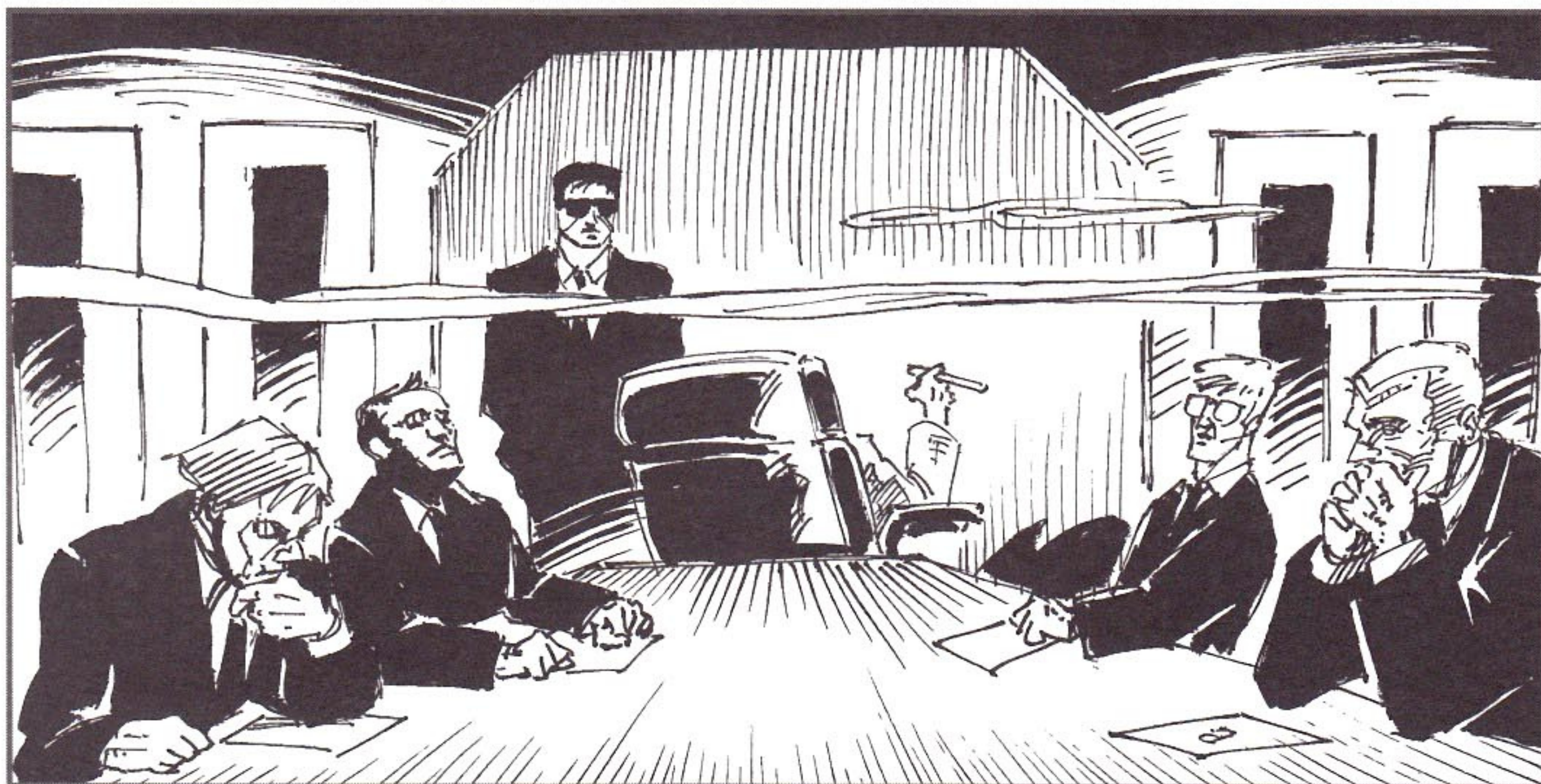
Terra Australis

Siège : Iles Mac Donald (Antarctique)

Pays : Fédération Australienne

Activités : énergie, mécanique, chimie, électronique, espace, armement, secteurs scientifiques, informatique

Filiales : Exxon, Shell, Guelter, Aerospace, Boeing, Dupont de Nemours, IBM etc.



Commentaire : le groupe le plus puissant du monde. Un chiffre d'affaires tournant autour des 2200 milliards de dollars. Son siège social ressemble à un Eden perché dans une île de l'Antarctique. Nous lui devons le nouvel armement mondial (toujours plus meurtrier) et les essais technologiques commis en Europa. Terra Australis et le gouvernement Australien sont tellement liés qu'on les confond parfois. La majorité des délits industriels sont commis par des sociétés lui appartenant.

SydneyWorld

Siège : Sydney

Pays : Fédération Australienne

Activités : agro-alimentaire, services, multimédias, électroménager, automobile, bâtiment.

Filiales : Bouygues, UAP, Lloyd, Siemens, Nestlé, Fiat, General Electric, etc.

Commentaire : seconde par son chiffre d'affaires (1900 M\$), elle est totalement indépendante de la précédente, mais très complémentaire. Son secteur la rend visiblement moins nuisible. Pourtant, elle sert de relais au transport et à l'importation de la drogue dans le monde entier. Elle permet également la circulation de l'argent sale.

Mondial-Mexico

Siège : Mexico

Pays : Fédération des Etats du Nouveau Monde

Activités : énergie, bois, papier, automobile, agro-alimentaire, textile, sidérurgie, services, verre.

Filiales : Maya autos, AmericaSol, Coché Empresa, FENM Textil, etc.

Commentaire : 3ème groupe mondial (1750 M\$). Mondial Mexico est le premier groupe d'Amérique du Sud. Il a d'énormes débouchés en Afrique et dans les états chaos

d'Asie. L'Australie détient 10% de ses parts et cherchera sans doute à prendre le contrôle du groupe dans les années à venir. Entreprise "propre", 12% de ses bénéfices vont à la recherche pour la protection de l'environnement.

Philip Morris Australia

Siège : Barcelone

Pays : Fédération Australienne

Activités : loisirs, presse, textile, tabac, agro-alimentaire, transports, eau, imprimerie, verre, luxe.

Filiales : EMI, Virgin, Leclerc, Havas, Marlboro, West, WaterWorld, Cristal A, MetalMaster, Tachini, L'Oréal, Rolex, etc.

Commentaire : La plus petite des 4 (1610M\$), mais la plus connue du grand public grâce à son cow-boy emblématique. Elle fut achetée par les Australiens qui achetèrent en sous-main leurs actions aux petits porteurs. On parle également du mariage d'un des actionnaires principaux avec une belle Australienne; deux mois après les noces, le pauvre eut une crise cardiaque et la belle se remaria au PDG de Waterford Australie. La firme australienne devint majoritaire, organisa la fusion et choisit de conserver le nom de Philip Morris. C'est la société la mieux implantée en Europe.

Asian Cooperation

Siège : Peking

Pays : Chine

Activités : pratiquement toutes excepté luxe, eau, tabac et services.

Filiales dépendantes : Hitachi, Yamaha, Sony, Toyota, Matsushita, WPP, BICC, Linde, Tesco, Hoechst, Eriadina, Saber Weapons, Mobil, Koshima Oil, Sun Food, Asian Intelligences, SunSpace, etc.

Commentaire : Avec 1540 milliards de dollars de chiffre d'affaire, Asian Coop. se situe dans le groupe de tête. Elle est essentiellement implantée en Asie. Mais si elle gagne les marchés musulmans délaissés par les Européens, on pourrait la voir se classer parmi les 3 premières sociétés mondiales. La bataille économique (dépassant parfois le strict cadre économique) que se livrent l'Asian et les Australiens a des répercussions jusqu'en Europa. Certains meurtres et scandales ont sans aucun doute été organisés par l'un ou l'autre des deux camps.

UniCosta

Siège : Brasilia

Pays : Fédération des Etats du Nouveau Monde

Activités : mécanique, chimie, espace, bâtiment, tabac, sciences médicales, énergie.

Filiales dépendantes : Energia Sol, FENM Quimica, Espacio Uno, Costa Farmacia, etc.

Commentaire : Les Costa sont une institution, une dynastie. Toute la famille occupe les hautes sphères de l'Amérique du Sud depuis presque un siècle. Le plus célèbre des Costa en Europa est sans doute celui qui organisa le traité de paix de la Guerre sans Fin. Entreprise très populaire, UniCosta est leader mondial sur le marché de l'énergie solaire. Elle pèse 1450 milliards de dollars et l'on parle d'une future fusion avec le géant de la FENM Mondial Mexico.

Fondations Européennes Unies (FEU)

Siège : Berlin XLVII

Pays : Europa

Activités : toutes sauf extraction de minerais (ressources épuisées et remplacées par des métaux de synthèse).

Filiales dépendantes : Bentz, PSA, EDF, Philips, Unilever, Volkswagen, Alcatel, BSN, BASF, Rhône-Poulenc, Hachette, Tarmac, Thomson, Mannesmann, IRI, RTZ, VEBA, Europost, Petrofina, Fenryll, EuroTelecom, Générale des Eaux, AGF, Akzo, Tapie finances, SNCF, Euro Airways, Dreyfuss, Barclay, Marxmen, Hyams, etc.

Commentaire : les corps d'Europa ne sont quasiment pas indépendantes du gouvernement contrairement à leurs soeurs du reste du monde. Ceci les a gênés dans la conquête des marchés mondiaux. Le FEU affiche tout de même un CA de 1300 milliards de dollars et une position de leader en énergie atomique, produits de luxe, transport ferroviaire, télécommunication et envoi de satellites (juste devant la FENM). Hélas, la guerre et l'interdiction pour les Européens de commercer avec l'étranger durant trente ans ont nettement affaibli le FEU sur le marché mondial. Hormis en Afrique du Nord, on ne voit pas où les Européens pourraient rattraper leur retard. Autre conséquence de la Guerre sans Fin, de nombreuses entreprises ont cédé aux étrangers une majorité d'actions pour ne plus tomber sous la coupe des impératifs gouvernementaux.

General Motors

Siège : Chicago

Pays : USA

Activités : automobile, mécanique, armement.

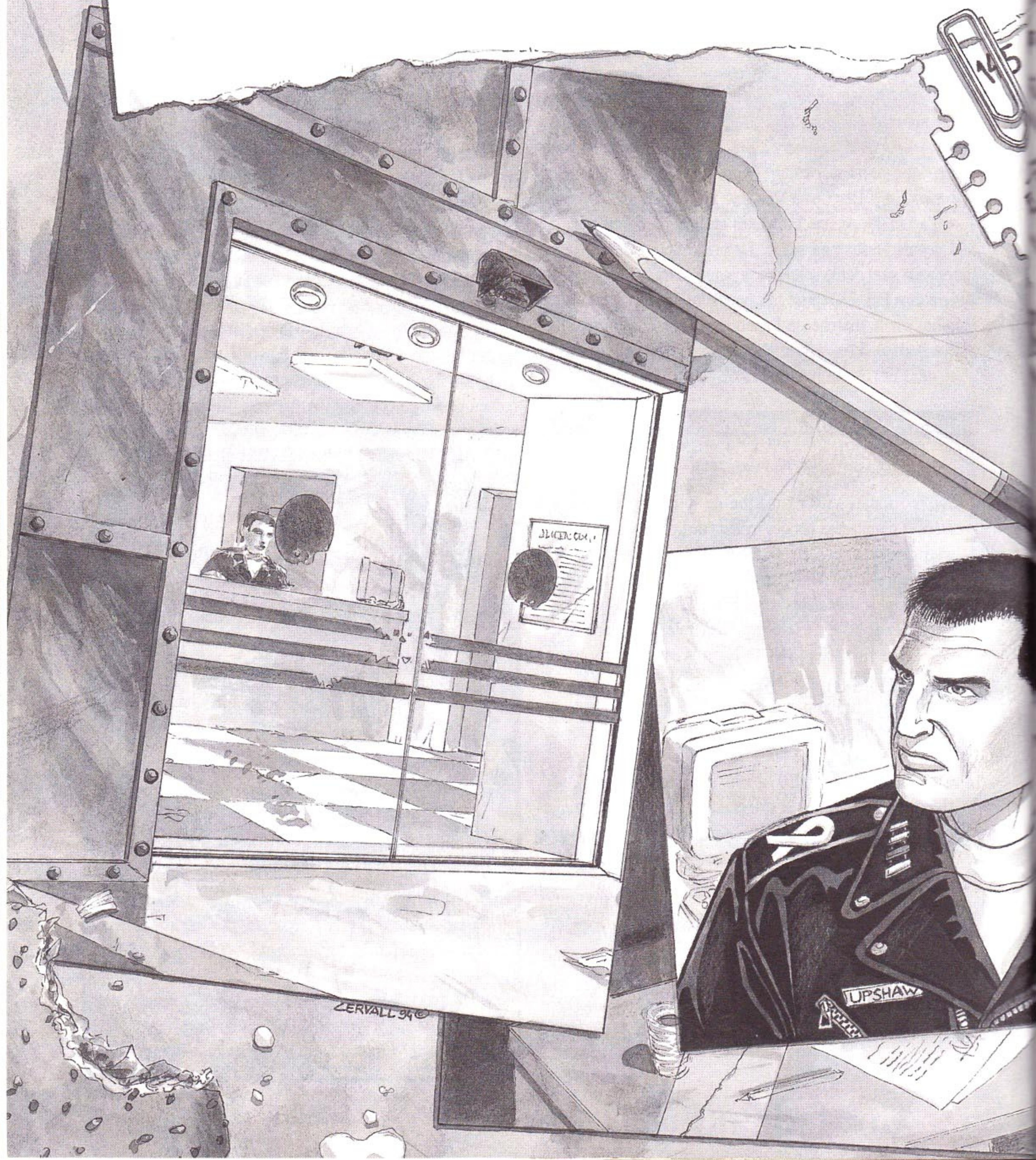
Filiales dépendantes : Ford, Nissan, Opel, CHAF, Coca-Cola.

Commentaire : dernier grand roi de l'industrie américaine (1500M\$), GM est le fournisseur en machines de tous les Etats-Unis et d'une partie des Etats du Nouveau Monde. Elle a également une bonne implantation en Europa. A signaler que des Australiens détiennent 20% de son capital. Coca-Cola est toujours la boisson la plus bue au monde; la marque est classée dans les 10 premières entreprises en matière de chiffre d'affaire mais elle ne suffit pas à placer General Motors à une meilleure place mondiale.

Ces huit groupes se partagent à eux seuls 60% du marché mondial. Il existe cependant de multiples petites entreprises indépendantes ou rattachées à de plus petits groupes. Citons par exemple la Tyrell Corporation, nouveau groupe Américain travaillant dans la génétique, la cybernétique et la robotisation; il s'agit d'un des fleurons de la nouvelle industrie américaine. La plupart de leurs projets sont ultrasecrets, mais doivent être d'ordre militaire puisque le tribunal constitutionnel leur a refusé le droit d'installer des bureaux en Europa. Autres groupes : New Hope, groupe australien spécialisé dans la recherche sur la colonisation spatiale; Toad, groupe anglais spécialisé dans la synthétisation alimentaire ou encore la Tyred, boîte francienne spécialisée dans les centres de repos.



FALKHOUSE



Suite à notre galerie de portraits des sergents-chefs et des opé-radios, nous avons reçu de nombreuses demandes émanant des élèves de la Falksol. Ils désiraient connaître les inspecteurs de la Falkhouse afin d'avoir un aperçu encore plus précis de ce qui les attend. Nous répondons à cette demande avec enthousiasme. Le Sergent Manfred vous propose donc de passer en revue le reste des personnalités du secteur XVIII.

Les officiers (et leur secrétaire) :

Inspecteur Helena "Debbie" Klauner : jeune fille superbe de 28 ans, c'est une personne assez mélancolique qui cache son malaise sous une assurance



trompeuse. Excellent élément, cette blonde platine est également choriste à ses heures pour le groupe "Atomic and the Cherry Bomb". Un bon élément, promis à un bon avenir.

Laurence "Atomic" Mercier, sa secrétaire, est une femme de 34 ans. Elle est d'une rare intelligence et a beaucoup de charme. Je lui dis régulièrement qu'elle aurait dû être

flic. Elle a le don de remettre les personnes en place avec des remarques ambiguës et pertinentes. Hélas, son seul plaisir est de s'éclater, de profiter de la vie; son salaire ne lui sert qu'à ça. Elle est mariée à un commerçant et ne demande pas plus pour être heureuse.

Inspecteur Friedrich "Rabbi Jacob" Levy :

âgé de 36 ans, ce juif extrêmement pratiquant est un véritable bigot. Il communique peu avec le reste de la Falkhouse, faute de sujets de discussion. Sa valeur vient de sa connaissance incroyable des milieux juifs et du réseau d'informations que ceux-ci lui fournissent. Dès qu'une affaire touche ces milieux, il est mis sur le coup. Dans son domaine, c'est un pro. Pour le reste...



Valeria "Ferraria" Haulsterich est une jeune femme de 23 ans. Protestante, ses rapports avec son patron se limitent à l'énoncé du travail qu'elle devra faire dans la journée. Passionnée par les voitures, assez garçonne et romantique, elle est tout sauf bigote et rien ne la rapproche de Levy. Mais elle a été mutée ici et l'inspecteur n'y peut rien. Du moment qu'elle fait son boulot correctement...

Robert "Daddy" Altrich :

âgé de 52 ans, c'est l'inspecteur le plus vieux de la Falkhouse. Il devrait être à la retraite depuis un bon bout de temps. Mais il bénéficie d'une dérogation spéciale et pourra exercer jusqu'à 60 ans sauf avis médical contraire. Marié, père de 4 enfants, il est sympathique et sage. Né à Berlin, il y exerce son métier depuis 29 ans.



Rosa "Maquerelle" Menkovic : fille d'un médecin de la clinique Pasteur (Sud du XVIII), c'est la mère maquerelle du commissariat; elle est toujours en train d'arranger des rencontres, d'imaginer les couples, etc. Elle s'entend très bien avec Daddy. Parfois, ses initiatives mettent dans l'embarras. En particulier lorsqu'elle devine une attirance, qu'elle arrange une rencontre fortuite et qu'elle tombe juste. Paradoxalement, à 34 ans, elle est célibataire. Elle ne manque pourtant pas de charme. Les pys auraient beaucoup à dire; je m'abstiendrai.

Karl "Flatline" Aberauch : Un bon élément de

42 ans qui ne fait pas de vagues. Souriant, détendu, il fait son travail correctement sans faire parler de lui.

Liz "Alice" Makenwald : Secrétaire du susnommé. Elle est sympathique, âgée de 36 ans, souriante, communicative, mais très naïve. Elle est très appréciée. Mariée.



Swen "Retro" Meyer : fils et petit-fils d'inspecteurs, c'est un alcoolique, très renfermé, bougon et moyennement efficace. Il a appris son métier à l'ancienne et n'arrive pas à se faire aux nouvelles techniques d'investigation. C'est un flic d'instinct. Malgré sa défiance totale des sciences et son caractère plutôt asocial, il possède un tableau de chasse impressionnant qui lui a permis d'arriver à ce grade.

Claudia "Harpie" Wentag : cette vieille mégère de 45 ans est une horreur. Toujours en train de hurler de sa voix stridente, elle est

coincée, très sévère et chiante. Elle s'entend parfaitement avec Retro qui, comme elle, est de la vieille école.

Jean "Bouddha" Blanchu :

sans doute l'inspecteur le plus compétent et le plus sympathique de la Falkhouse. Bouddhiste, c'est un adepte du zen; il ne perd jamais son sang-froid et garde toujours son sourire. C'est un grand ami de Upshaw. Sa moustache Clémenteau et son crâne dégarni gardant une collerette de cheveux bruns partant de part et d'autre de la nuque lui donnent un aspect père tranquille. Blanchu a 40 ans. Nul doute qu'il finira sa carrière dans la peau d'un lieutenant.

Francesca "Satine" Taliati-Blanchu : secrétaire de Jean, elle est sa femme et la mère de ses deux charmants bambins. A 37 ans, elle est belle, souriante, détendue, très douce et forme avec Blanchu le couple le plus aimé de la Falkhouse. Elle est fidèle, altruiste et totalement athée.

Anna "Mme Claude" Haldorf : le pou de la Falkhouse. Cette ancienne prostituée de 53 ans porte la marque physique de ses excès du passé. Totalement déconfite, elle ajoute à ce tableau une vulgarité de fille à soldats. Humainement, elle est détestable. Professionnellement, elle n'a pas d'égale pour démêler les affaires de mœurs. Dans 2 ou 3 ans, elle sera à la retraite.

Yvette "Glaçon" Gadsby est âgée de 34 ans, elle n'est pas dénuée de charme, mais c'est loin d'être

une Aphrodite. Froide, insultante, elle n'est pas plus aimée des hommes de la maison que sa patronne. Mariée et mère de 2 enfants, elle déteste son travail et ne pense qu'à une chose toute la journée : rentrer chez elle.

Diana "Sainte" Arckof : cette femme de 39 ans est une excellente inspectrice. D'une bonté et d'une gentillesse infinies, elle tire toujours des confidences de ses témoins. Mariée, elle est réfléchie et toujours gaie. C'est sans doute la personne la plus active en matière de récoltes de dons pour le centre Beethoven. Elle a d'ailleurs recruté sa secrétaire là-bas.

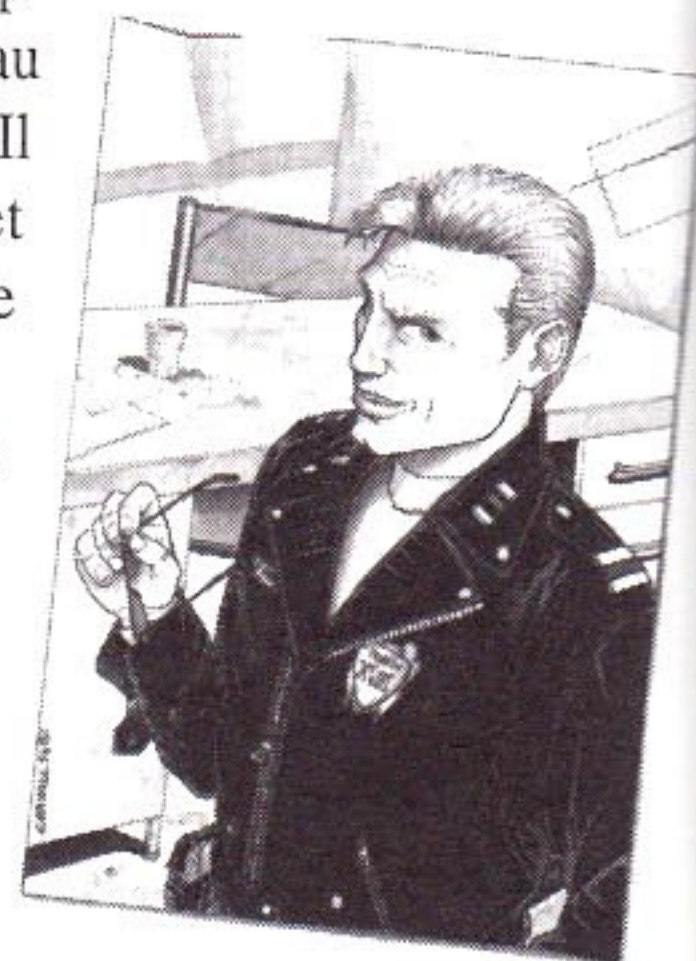
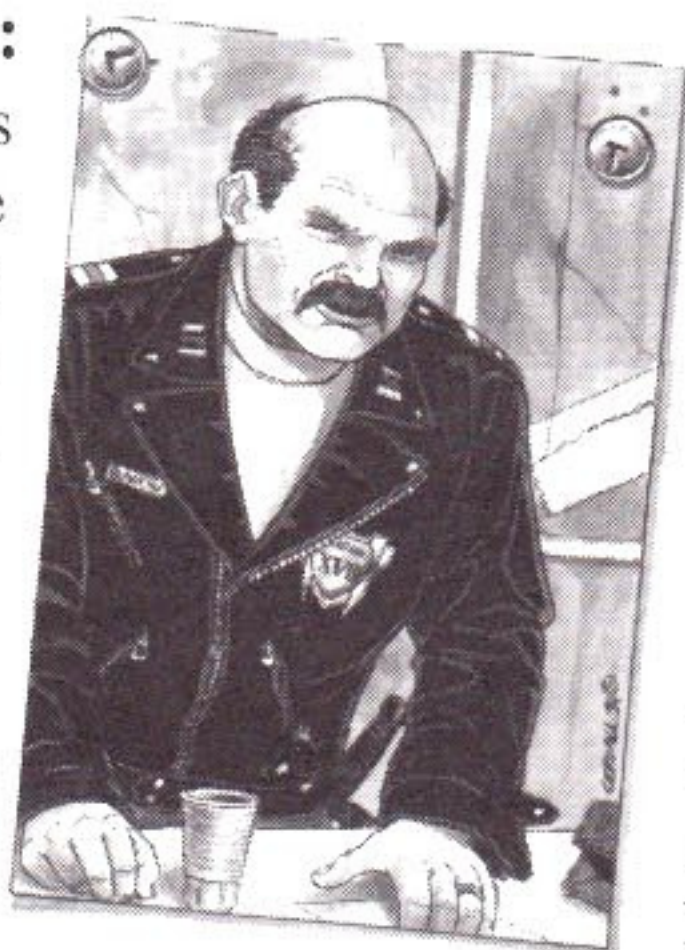
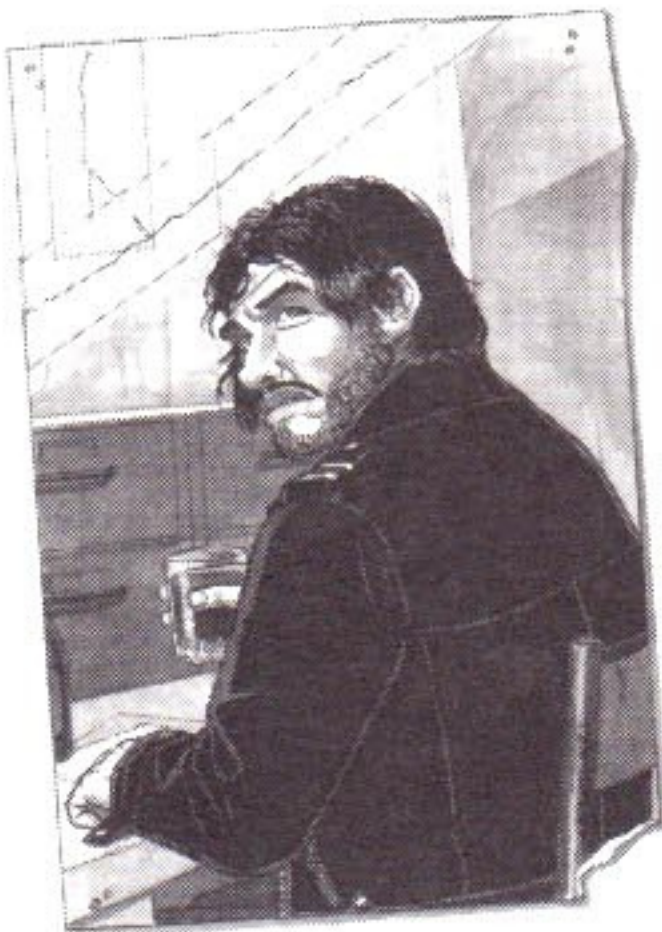
Leslie "Colombine" Marie : maigre, presque malade, cette ancienne droguée a été sortie de son enfer par Diana. Donnant toujours l'impression d'être dans la lune, elle n'en est pas moins une secrétaire dévouée et reconnaissante.

Ken "Aldo" Fayol : originaire des basses classes du NED, Ken est toujours à court d'argent. Endetté jusqu'au cou, il vit largement au-dessus de ses moyens. Il possède une superbe voiture et une garde robe luxueuse. Les sorties du samedi soir sont pour lui l'occasion de dépenses somptueuses. Ken va se retrouver au

pied du mur dans peu de temps. Il est possible qu'à ce moment cet élément plutôt doué fasse une bêtise. Il est à surveiller de près.

Natacha "Cristal" Smirnoff : fille d'un magistrat du parquet du secteur XVIII, Natacha est une jeune femme de 27 ans. Elle est très réservée, timide et effacée. Elle paraît très fragile, ce qui lui vaut son surnom.

James "Mad Carthy" Bluefield : à 30 ans, Bluefield est l'archétype du jeune néo-nazi. Ses cheveux ras, son blouson noir, ses rangers et ses origines sud-américaines font de lui une caricature d'un jeune membre du KKK. Raciste, acariâtre, il est très efficace, même si ses méthodes l'opposent souvent à Upshaw et au capitaine. Ses résultats sont néanmoins excellents. Mais à la moindre erreur de taille, les officiers le donneront en pâture au





SAD. Promu il y a 2 ans, il ne sera jamais lieutenant.

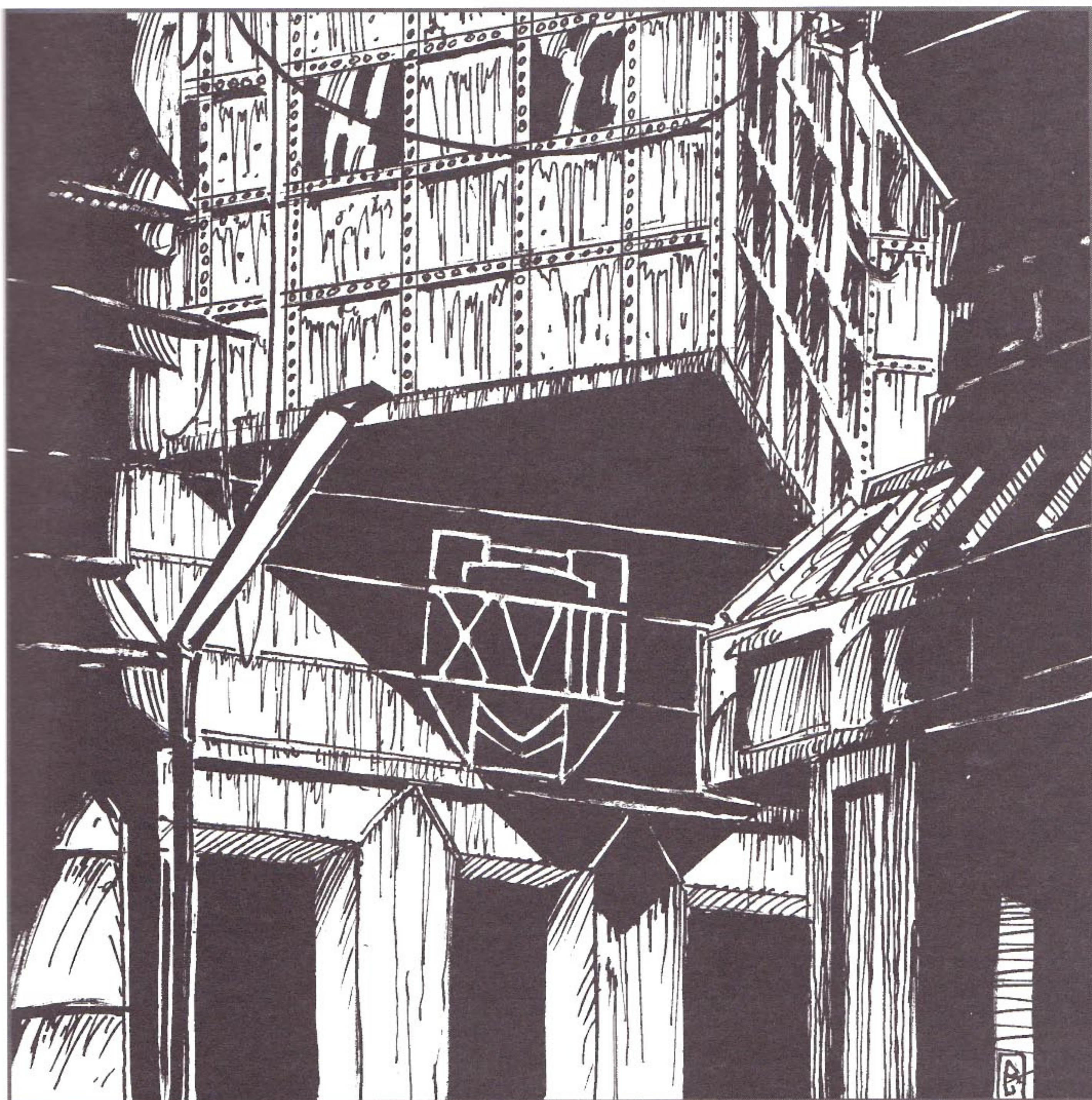
Maria "Marbre" Oswald est une femme froide, inapte à la communication et détestant son patron. Elle fait malgré tout un bon travail, mais n'espérez pas la voir faire d'heures sup à la seule demande de son patron.

Julien "Freud" Astarie :

originaire de Francie, cet inspecteur a d'abord suivi une formation de psychologue, puis de criminologue. Après sa thèse, l'académie lui a fait comprendre que ses opinions ne convenaient pas au cadre de la profession en Europa. C'est en effet un défenseur de la théorie américaine des facteurs sociaux du respect de la loi pénale. Il s'est donc engagé

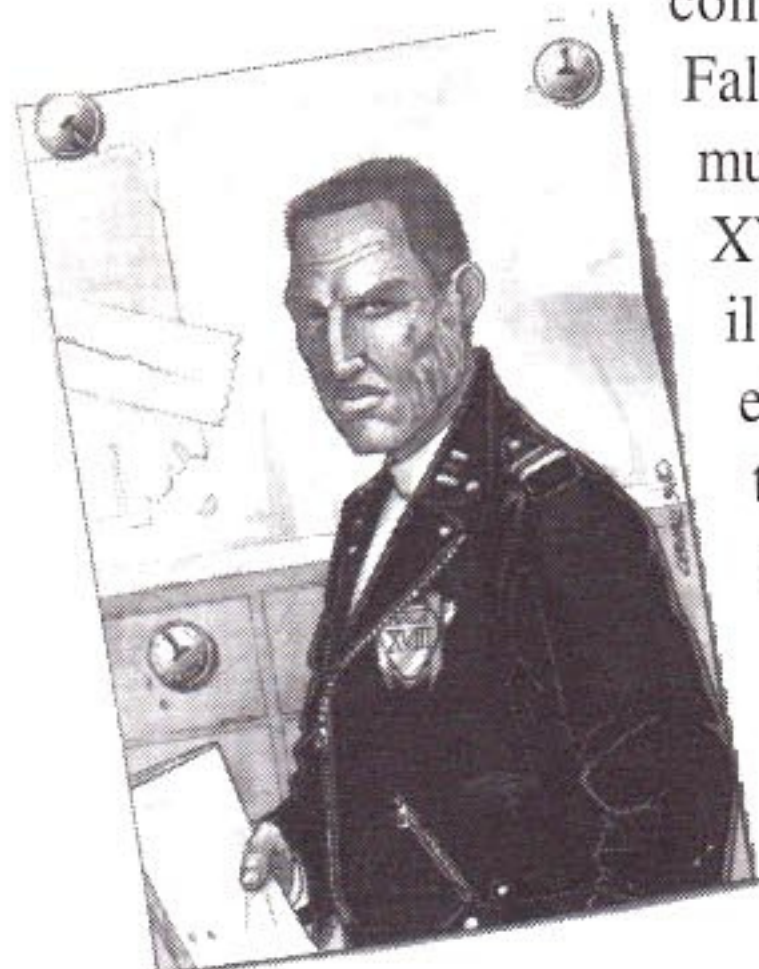
dans les forces Falkampfts. C'est une bonne chose. A 38 ans, il est l'un des enquêteurs les plus brillants. Il a publié quelques bouquins aux éditions Von Beck. Il est marié et père de 3 enfants. C'est un garçon tranquille dont l'aspect intellectuel est souligné par ses fines lunettes.

Leyla "Marie" Warum, sa secrétaire, est la fille du capitaine du secteur XXIII. Elle a préféré travailler en dehors du secteur de son père pour être plus libre. C'est une ravissante jeune femme de 26 ans, sympathique et souriante. Certains considèrent que sa ferveur religieuse est une ombre à un si charmant tableau.



Karl "Frère d'armes" Parwën :

cet ancien combattant d'origine africaine a été Falkriek. Gravement blessé, il a été muté dans les forces civiles du secteur XVIII. Plutôt acariâtre et belliqueux, il a gardé son côté très "discipline" et sévère caractéristique des militaires. C'est un inspecteur moyen, dont la principale qualité est son prodigieux sens de l'organisation : cela fait de lui fait un excellent homme de terrain. Intégré dans les Falkampfts avec l'équivalence de son ancien



grade, il ne possède pas les qualités d'un futur lieutenant.

Barbara "Maman" Claus : âgée de 45 ans, mère et grand-mère, cette charmante dame est, de loin, la meilleure secrétaire de la Falkhouse. Elle est en plus d'une gentillesse extrême et ne manque jamais de proposer son aide (d'où son surnom).



Révision du système de rémunération des divisions Falkampfts

J'en ai vu passer des comptables qui s'arrachaient les cheveux, fouillant les rapports de police d'un mois entier pour calculer les primes à ajouter sur les feuilles de paye... Parlons de nos salaires. On ne peut pas dire qu'ils soient glorieux, mais ils permettent de vivre. Ci-dessous, vous trouverez les salaires mensuels et les primes généreusement attribuées.

Cosse : 4200 EM	Inspecteur : 6500 EM
Cosse-chef : 4600 EM	Lieutenant : 8500 EM
Sergent : 5300 EM	Capitaine : 10000 EM
Sergent-chef : 6000 EM	

Prime par arrestation :

Mineure : 100 EM
Moyenne (droit commun) : 500 EM
Majeure : 1000 EM

Primes supplémentaires :

5% de la valeur monétaire des biens récupérés ou de la marchandise saisie.

Ne rêvez pas, tout cet argent ne va pas directement dans votre poche. Il est réparti entre tous les agents ayant participé à l'opération, selon le barème suivant :

Sergent : 60% à répartir entre les gradés.
Sergent-chef : 30% à répartir entre les gradés.
Inspecteur ou Lieutenant : 10% pour l'officier responsable.

Pour vous faire une idée de l'importance des sommes évoquées ici, sachez qu'un Euromark vaut 1,20F. Le coût de la vie est sensiblement moins élevé pour le loisir et pour les conserves. Pour la nourriture fraîche et les produits de luxe, multipliez nos valeurs par 3. Enfin pour le reste, vêtements et autres, elles sont identiques. Le prix des loyers est de 2500 EM pour un HLM F3 et de 4000 EM pour un F4 moyen.

Lors de votre carrière, vous recevrez, je l'espère, des félicitations. Mais si vous êtes nul, vous recevrez des blâmes.

Vous décrocherez des félicitations lors d'arrestations particulièrement importantes ou si votre travail est vraiment excellemment fait. Au bout d'un certain nombre de remarques positives, vous décrocherez le grade supérieur.

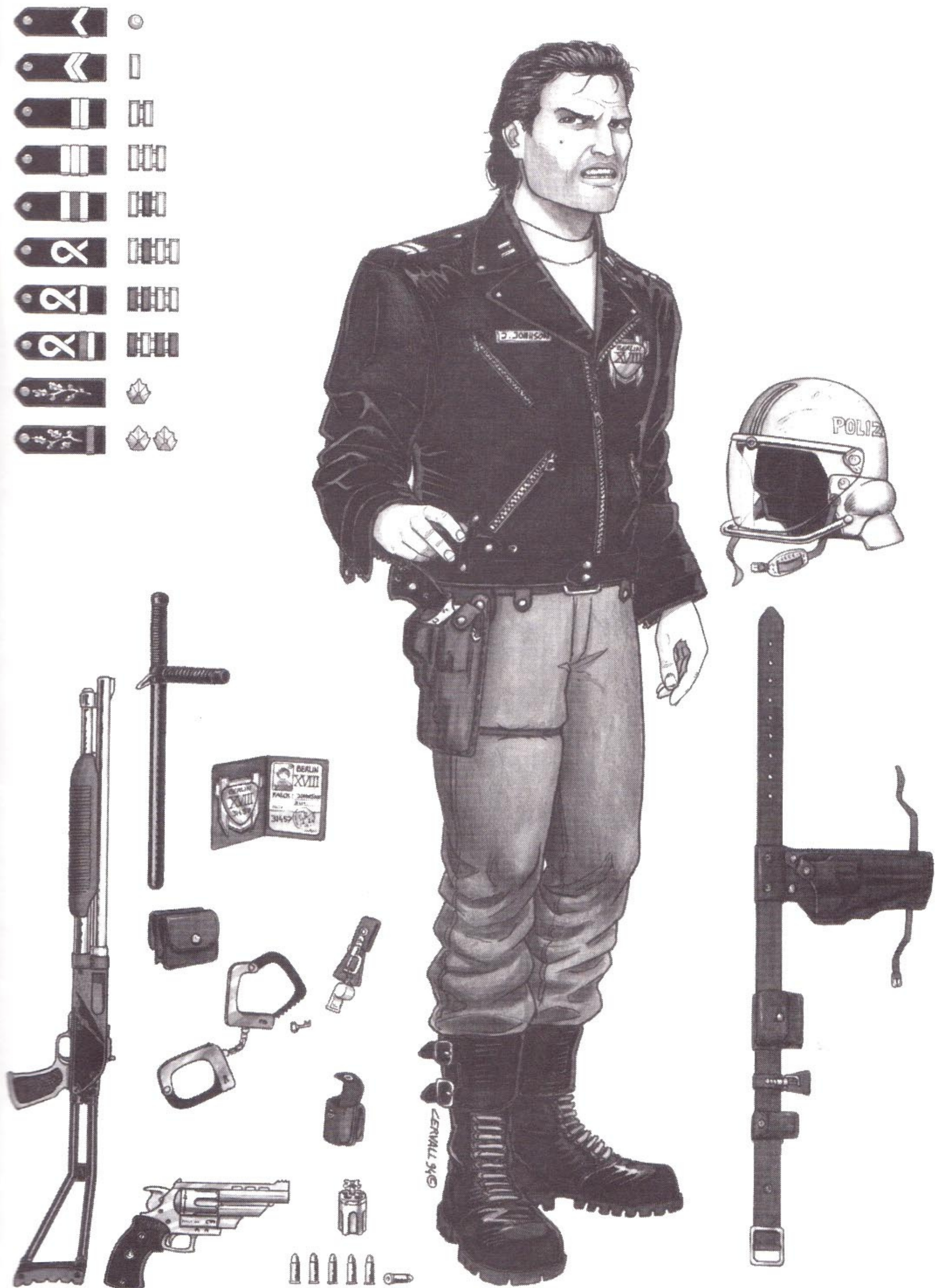
Les blâmes sont le "juste" retour de vos erreurs : mauvais dossiers, arrestations arbitraires, morts d'innocents, interventions tournant mal et mal préparées. Un conseil, soignez bien vos dossiers d'enquête. Les blâmes aboutissent à une dégradation, parfois à l'intervention du SAD, à votre radiation de la police. Au pire, vous pourriez être inculpé.

Dans le tableau suivant, en face du grade, vous trouverez le nombre nécessaire de félicitations pour monter de grade, puis le nombre de blâmes impliquant une dégradation. Enfin, le nombre d'années de bons et loyaux services pour monter par la filière de l'ancienneté (chaque félicitation retire un an à ce temps et chaque blâme en ajoute 2).

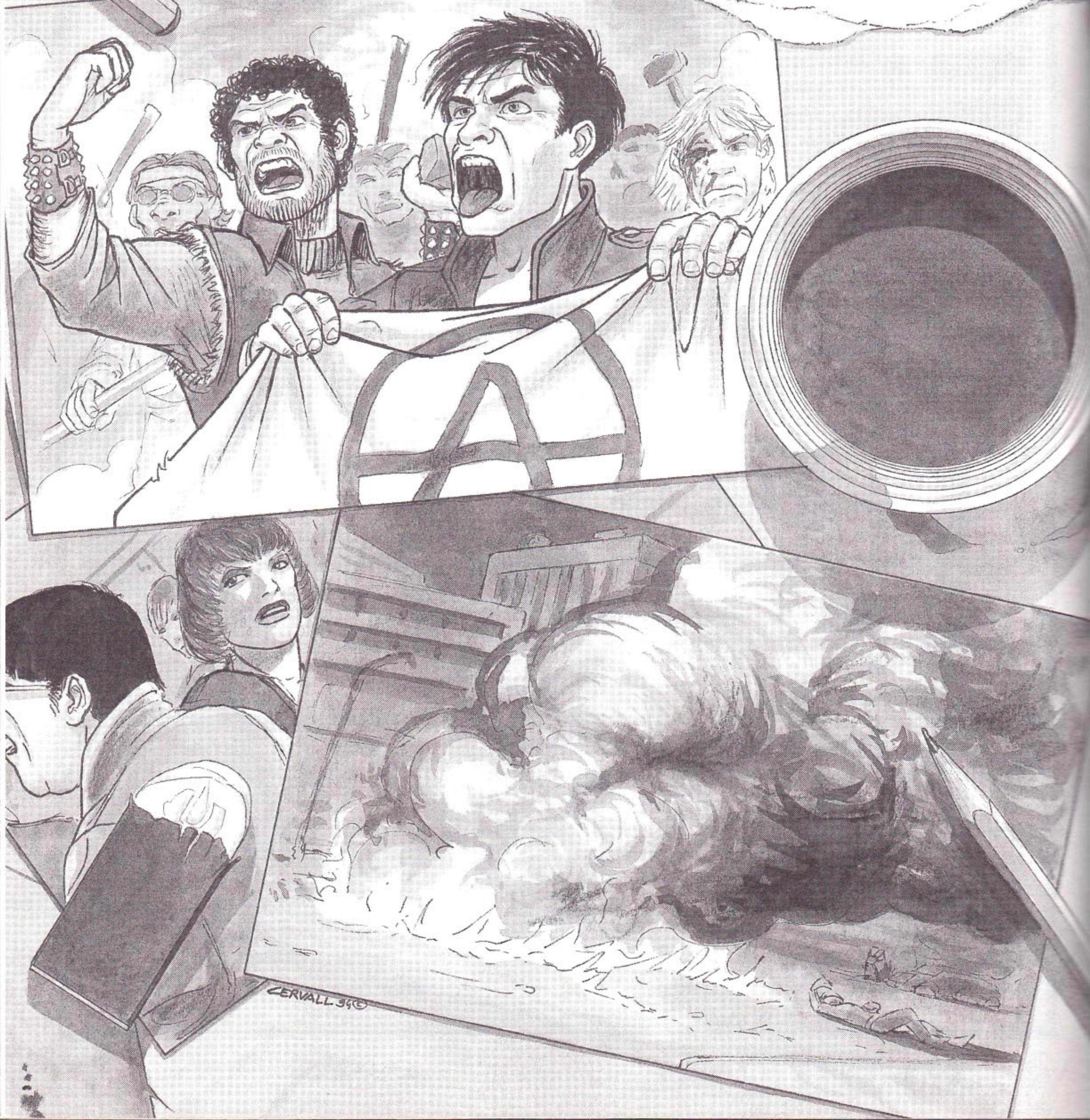
Cosse	1	/	3 ans
Cosse-chef	3	1	5 ans
Sergent	4	3	5 ans
Sergent-chef	10	5	10 ans
Inspecteur	20	10	20 ans
Lieutenant	20	5	Pas de limite

Prenons ma carrière en exemple :

A l'âge de 18 ans, je suis entré à l'école de police de Berlin. J'en suis ressorti en 2040, avec le grade de sergent. En 2041, j'obtenais mes premières félicitations; en 2042, les suivantes. En 2043, à l'âge de 25 ans, je devenais sergent-chef. A ce grade, j'obtins 6 félicitations en 5 ans. En 2048, je devenais inspecteur. Ce n'est qu'en 2062, avec 10 félicitations et 2 blâmes que je devenais lieutenant à 44 ans. J'ai exercé ce poste 6 ans avant de prendre ma retraite. Une carrière dont je suis assez fier, presque exemplaire, mais ridicule comparée à d'autres. Le plus beau palmarès va sans doute au kommissar Koenig qui totalise 107 félicitations en 32 ans de carrière. Quand au lieutenant Upshaw, il prend le même chemin. Sorti de l'école avec le grade de Sergent-chef, il totalise, à 30 ans, 37 félicitations et aucun blâme en 8 ans de carrière.



LES COURANTS ALTERNATIFS



D) Rappel historique

Jusqu'en 2015, les mouvements alternatifs, anarchistes et écologistes menèrent leur petit bonhomme de chemin sans faire de vagues. Le début de la "Guerre sans fin" donna un coup de fouet à tous ces mouvements disparates. Ils firent parler d'eux en entreprenant des actions spectaculaires, mais la rivalité entre les différents mouvements et courants au sein d'un même groupe ne permit pas l'émergence d'un véritable contre-pouvoir.

En 2019, les écologistes sont les premiers à vouloir se rassembler pour former une sorte de fédération. Après trois ans de tergiversations, de compromis et de manipulations à petite échelle, ils concrétisent leur projet et fondent un organisme central mais bancal. L'année suivante, 79% des groupes écolos sont absorbés par la "Fédération Ecolo-Pacifiste d'Europa" (FEPE). De leur côté, les anarchistes et les alternatifs espèrent réussir à se regrouper comme l'ont fait les Verts.

En 2024, la FEPE représente 95% des écologistes. Elle contrôle 99,5% des moyens de propagande. Les autres mouvements alternatifs créent un embryon d'organisation unitaire. Mais seuls 35% des anarchistes adhèrent au mouvement "Liberté Sans Dieu ni Maître" (LSDM) et seuls 29% des alternatifs rejoignent le "Nouvel Espoir Alternatif Non Trafiqué" (NEANT).

L'année 2026 est marquée par un rapprochement timide mais tangible entre le LSDM et le NEANT. Quant à la FEPE, elle est devenue un organisme dont les actions sont très médiatisées. Trop, sans doute. En 2027, le nouveau pouvoir décide de mettre un frein à ces "microbes" gangrenant les couches sociales les plus fragiles. Les leaders de la FEPE sont emprisonnés en 6 mois. Le LSDM, dont le nombre d'adhérents augmente, subit le même sort en 29; le NEANT, en 30.

Le 29 décembre 2043, un décret d'exception autorise les militaires à arrêter quiconque trouble l'ordre public ou dont le comportement est susceptible de dégrader l'image de l'Etat ou de nuire au moral des troupes et des populations en temps de guerre. C'est un incroyable bon en arrière, puisque les principaux crimes reconnus sont dirigés contre l'appareil étatique et non contre l'individu. Bref, un retour au XVIIIème siècle! Les groupuscules gauchistes, anarchistes, pro-ursiens, alternatifs, antimilitaristes et écologistes sont considérés comme des organisations dangereusement subversives. Les militaires les interdisent pour une période indéterminée. Tous les responsables de ces organisations sont activement recherchés pour être jugés par des tribunaux d'exception. De 2044 à 2051, le pouvoir militaire s'en donne à cœur joie, arrêtant et emprisonnant tous ceux qui sont censés collaborer activement ou non avec l'ennemi. Des milliers de personnes

sont ainsi arrêtées pour avoir rencontré une fois dans leur vie le NEANT, le LSDM, la FEPE ou tout autre mouvement dit subversif. Pendant la même période, le nombre des "suicides" chez les leaders déjà incarcérés grimpa en flèche. Cela ne sera rendu public que bien après la chute de la dictature.

Le 3 mars 2053, le Tribunal Constitutionnel fait savoir aux militaires que cette épidémie de suicides commence à faire désordre et nuit au processus de démocratisation. Les militaires qui contrôlent encore le système carcéral ne tiennent pas compte de ces avertissements. Entre avril et novembre 2053, 146 "subversifs" tenteront de s'évader. 145 seront abattus. Seul Elmuth Zigler parviendra à prendre "le train de minuit". Le SAD montre les dents; les tentatives d'évasion s'arrêtent comme par miracle.

Le 7 janvier suivant, un fourgon militaire transférant 12 subversifs dangereux (des intellectuels, vous savez : ceux avec des lunettes) est victime d'un accident et tombe dans un fleuve. Seuls le chauffeur et le garde survivent. Après enquête, trois officiers sont arrêtés par le SAD. Par la suite, l'armée se montrera désireuse de participer au mouvement démocratique et libérera plus de la moitié de ses détenus politiques.

Juin 2054. Les quelques leaders anarchistes, alternatifs et autres qui ont survécu à cette noire période de rafles et de "purification morale" s'allient pour créer une nouvelle structure : "Alternative Nouvelle pour Europa" (ANE).

Après les élections de 2056, tous les détenus emprisonnés pour délit d'opinion ou pour avoir nuis à l'Etat pendant la guerre sont libérés. Ce geste de clémence est endeuillé par un tragique accident. Un avion chargé de rapatriés, de Britany vers Berlin, 227 ex-détenus originaires de Center German s'abîme en mer. Il n'y a pas de rescapés. Le 3 décembre de la même année, Annie Loiseau, ancienne responsable du mouvement "Vivre, Pourquoi?" (groupe assez proche du défunt NEANT), accorde une interview à Marc Dupont (journaliste au journal "Le Matin de Privas"). L'interview devait être retransmise par une télé locale, TVInfo (appartenant à la famille Albermann). Un stupide accident de la circulation coûta la vie à Annie Loiseau. Le surlendemain, Marc Dupont était écrasé par un blindé dans le Larzac où il faisait un reportage sur les manœuvres d'hiver.

Après ces différents "meurtres" ou étranges coïncidences (vous

connaissez le coup de la malédiction de la momie?), aucun ancien détenu n'accepta de parler de son passé aux médias. Les sommes souvent mirobolantes qui leur furent proposées se suffirent pas à les convaincre de faire leur autobiographie. Le hasard fit bien les choses, puisqu'il ne se trouva plus de journaliste pour leur poser de questions.

En janvier 2057, les responsables de l'ANE et 5 anciens détenus se réunissent. Malgré les risques, ils sont décidés à encore militer, mais s'interdisent désormais toute action ou prise de position politique. Désormais, c'est par l'art qu'ils se feront entendre. Dans les mois qui suivent, des fresques peintes à la bombe fleurissent un peu partout (surtout dans le XVIII, où de nombreux fugitifs s'étaient mis au vert).

Des groupes musicaux, des compagnies de théâtre et autres artistes font leur apparition petit à petit.

En juin 2059, le Ministre de l'Urbanisme décide de confier de grands travaux de

réhabilitation et d'embellissement à l'ANE. Cette décision va provoquer des grincements de dents chez les extrémistes de l'ANE et favorisera la naissance de branches divergentes. Cela dit, les militaires font également la grimace.

Les grandes émeutes de 2068 ne virent pas la résurrection des groupes contestataires violents comme la FEPE, le LSDM ou le NEANT des origines. Les militaires purent constater que les méthodes de purification morale qu'ils avaient employées dans le passé étaient efficaces. Les émeutes n'étaient pas vraiment le fait des alternatifs; au mieux, leurs éclats firent l'effet de pets de souris dans des toilettes pour mammoths. Toutefois, si l'ANE est incapable de se faire entendre, la naissance de multiples groupuscules beaucoup plus violents et déterminés va encore fissurer son organisation.

II) Bref survol des alternatifs

1) Quelques chiffres

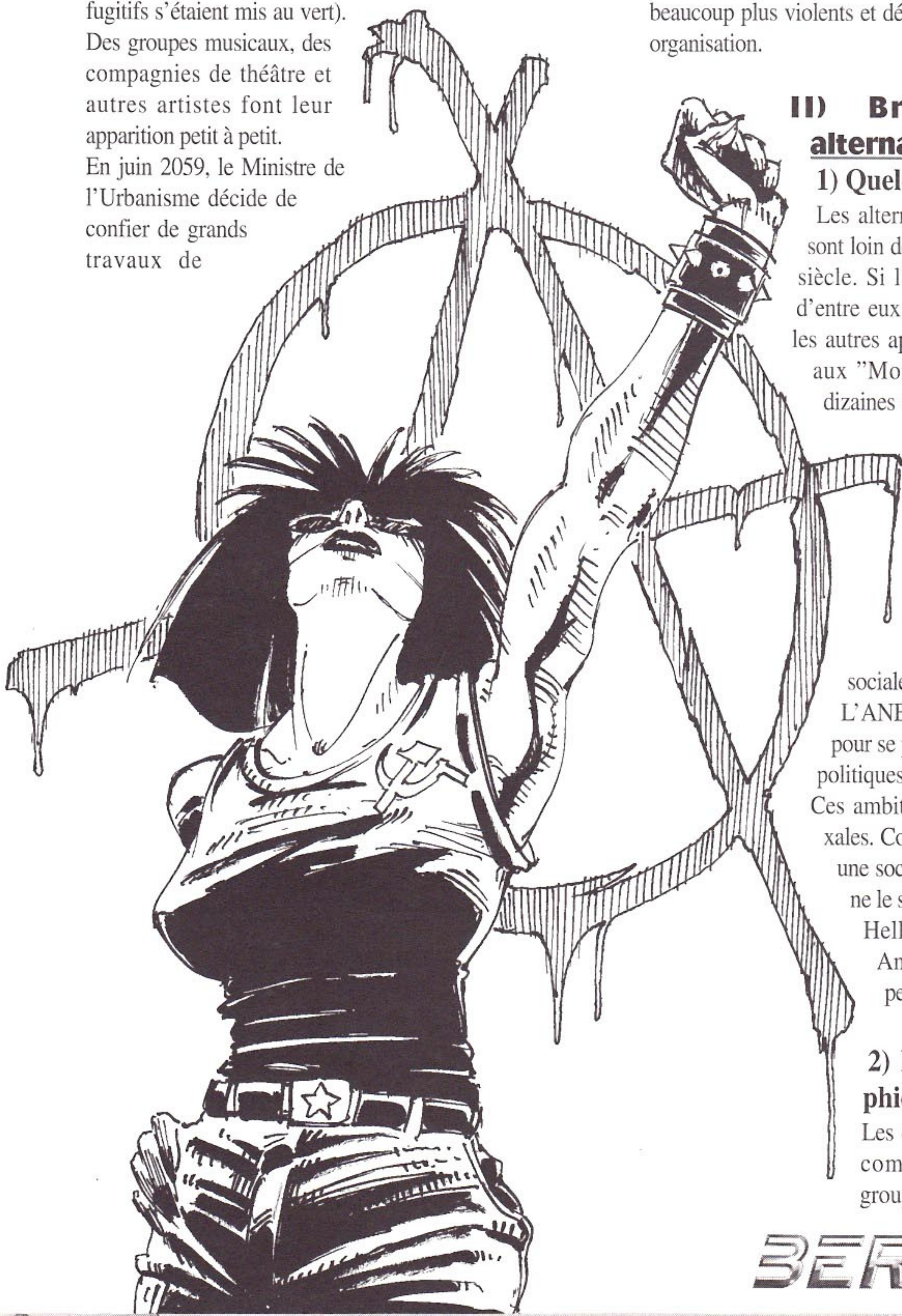
Les alternatifs de la "Nouvelle vague" sont loin de ressembler à ceux du XXème siècle. Si l'ANE regroupe environ 80% d'entre eux (soit 30 à 40 000 personnes), les autres appartiennent aux "Rats" (9%), aux "Morts en sursis" (5%) et à une dizaines d'autres groupes plus ou moins structurés. La majorité des alternatifs a moins de 25 ans. Les femmes y sont légèrement plus nombreuses que les hommes (dans les mêmes proportions que celles de la population actuelle). Toutes les couches sociales sont représentées.

L'ANE est suffisamment importante pour se permettre d'avoir des ambitions politiques lors des prochaines élections. Ces ambitions peuvent paraître paradoxales. Comment peut-on à la fois rejeter une société et désirer la contrôler? Nul ne le sait.

Hellen Turrow, Elmuth Zigler et Antoine Petit sont les maîtres à penser des alternatifs.

2) Deux doigts de philosophie

Les cinq maximes qui suivent sont communes à presque tous les groupes alternatifs. Seule la façon



de les appliquer change. Elles vous feront peut-être rire tant elles paraissent puériles : le genre "rebelles aux petits poings rageurs". Mais souvenez-vous que les alternatifs y croient dur comme fer, quel que soit leur âge.

- Premièrement, l'individu doit être **TOTALEMENT LIBRE** pour réellement exister.

- Deuxièmement, la société est contraignante; elle s'oppose donc au premier.

- Troisièmement, le progrès asservit l'Homme; il est donc en complète opposition avec le premier.

- Quatrièmement, le fait d'être d'accord avec le premier ne signifie pas obligatoirement que l'on est libre. Prétendre être libre ne suffit pas. Il faut l'ETRE, c'est tout.

Si cette démonstration de puérilité ne vous comble pas, vous pouvez vous référer à "La liberté c'est...!?" de H. Turrow, aux éditions "Pourquoi pas?", disponible en version disquette (8 EM), fax (15 EM) ou sur "véritable papier recyclé" (150 EM).

3) Rencontre des 3èmes types

En 68, le rapport d'une commission d'enquête sur la liberté et l'intégrité de la presse remet l'affaire "Annie Loiseau et Marc Dupont" sur le devant de la scène. L'essentiel des pressions exercées sur les médias pour empêcher la diffusion des informations sur les conditions de détention des subversifs fut mis au jour. Cela provoqua une tempête d'indignations chez les jeunes journalistes et intellectuels de tous bords (ou presque). Quelques têtes tombèrent. Des cadres impliqués furent limogés pour n'avoir pas respecté la déontologie. Les dirigeants de l'ombre, gênés par les spots de leurs propres médias, s'indignèrent : "Je n'avais pas connaissance de ces agissements. Je l'ai appris par les journaux!".

En 69, une série de reality show sur les conditions inhumaines de détention des marginaux durant la guerre scandalise l'opinion. A l'heure actuelle, le souvenir du calvaire enduré par ces jeunes gens est encore très présent dans la mémoire collective. Il faudra bien 5 ou 6 ans avant que la population du Center German range cet événement au rang des faits divers historiques. En attendant, il est vivement conseillé aux Falks qui mèneraient une enquête dans les milieux alternatifs d'user de beaucoup de doigté; afin d'éviter de donner l'occasion aux médias de s'attaquer à l'ordre établi et d'annoncer le retour de la dictature.

III) Hier und jetzt

A) Présentation

Ce chapitre décrit les 4 principaux courants alternatifs. Chacun d'eux est précédé d'une brève introduction d'ordre général (rien n'empêche le MJ de la modifier pour l'adapter à sa campagne). Vous trouverez ensuite une galerie de

portraits assez détaillés. Les personnages décrits ne sont pas les seuls leaders alternatifs, mais ce sont les plus connus. Tous ont défrayé la chronique pendant leurs jours de gloire. Leur secret? Sans doute l'art avec lequel ils utilisent le système à leur profit. Ils ont su s'attirer les bonnes grâces des médias et de certains hauts fonctionnaires par le truchement de mouvements "culturels". Vous pénétrerez ensuite dans l'univers des principaux Alterngroupz du secteur XVIII.

B) Descente chez ceux qui montent

1) Les membres de l'ANE

a) Credo

La différence s'exprime par l'expression artistique (peinture, sculpture), par la communication (écrite ou orale), par la liberté d'action ou d'inaction (dans le cadre du travail, de la sexualité, de la famille, etc.) et par une dépendance la plus réduite possible aux structures sociales. Les dispositions prises en juin 59 ont sérieusement remis ce dernier point en question. Enfin, la société doit dépendre de l'Homme, et non l'inverse. Il faut revenir à un monde où la société ne serait que l'image et l'instrument de la volonté humaine.

b) Portraits

Elmuth Zigler



Né à Munich le 14 mars 2011. Son père, Ludwig Zigler, était professeur de sociologie à l'université de la ville. Etudiant très brillant, il côtoie les milieux marginaux à partir de 2030. Ses fréquentations inquiètent beaucoup sa famille. Ses études en sciences humaines lui servent de couverture jusqu'en 32, année où il devient l'un des principaux leaders du NEANT. Pour échapper à la chasse organisée par les militaires, il est obligé de quitter le pays et de vivre clandestinement. Il participe à la "néorésistance". En 44, il est interpellé lors de l'une des grandes rafles de l'époque. Il est l'un des seuls à réussir à s'évader, en novembre 53, et s'évanouit dans la nature. Il fera de nouveau parler de lui quelques années plus tard en fondant l'ANE avec d'autres rescapés. Il quitte la tête du mouvement en 57 mais traîne encore dans les milieux alternos, comme un petit satellite sur orbite.

Il participe en 69 à un reality-show racontant sa captivité, son courage et sa détermination face à ses tortionnaires et son évasion spectaculaire. Cette médiatisation lui permet de revenir à la tête de l'ANE en 69. Ce martyr du "système" passe pour un héros aux yeux de la plupart des alternatifs de Berlin et d'ailleurs. Plusieurs biographies lui sont consacrées; la plus complète est "Elmuth Zigler, un idéaliste dans la tourmente", écrite par Bella Kneubulach, journaliste au Morgen Europa. Le reality-show et trois téléfilms dont un interactif sont disponibles en vidéo.

Pour ses 59 ans, il s'est offert le centre commercial inachevé situé près du Ball Mörder Stadium. Le seul point d'ombre officiel concernant Elmuth Zigler est la disparition prétendument accidentelle de ses comptes rendus d'interrogatoire. Néanmoins, imaginez-vous dans une petite cellule sans fenêtre, durant des semaines, subissant chaque jour tortures et humiliations. Zigler est loin d'être un héros. Quand le colonel Brizak lui proposa un marché après cinq jours de détention, Zigler accepta. Le contrat était simple. Zigler retrouverait la paix et la liberté à la condition de devenir une taupe. L'évasion, vaste coup monté ayant exigé la mort de 200 détenus (les évasions ratées), rendit le personnage plus héroïque et le martyr plus crédible. Sa vie carcérale est créée de toutes pièces et ses tortionnaires officiels sont réellement jugés par un tribunal militaire qui les condamnera à mort.

En 57, quand le colonel Brizak part à la retraite, Elmuth croit avoir recouvré sa liberté. Mais en 67, le lieutenant Gardinoff, un ancien militaire travaillant maintenant au SAD le rappelle : "J'ai l'enregistrement de vos négociations de 44. Vous savez ce que cela signifie?". Elmuth rêve de faire disparaître ces fameux enregistrements pour enfin vivre en paix.

Elmuth Zigler mesure 1,87m. Il est mince. Cheveux grisonnants, visage osseux, yeux gris, regard triste. Son allure n'est que très relativement égayée par ses vêtements exclusivement noirs. C'est un homme dont le charisme est le principal atout. Il s'exprime rarement mais se montre très attentif envers ses vis-à-vis. La plupart des leaders alternatifs se confient à lui car ils le considèrent comme un père spirituel revenu de l'enfer pour les épauler. C'est également un excellent gestionnaire.

Ce que lui rapportèrent, entre autre, les livres et films qui lui furent consacrés lui permit d'acheter le centre commercial. Une affaire en or, au vu du chiffre d'affaire global de l'établissement. Zigler est un mythomane de première classe. Il adore tellement son personnage de martyr qu'il ne souhaite pas la disparition des fameux dossiers pour mettre fin au chantage dont il est la victime, mais pour qu'il soit impossible de mettre un terme à son conte de fée héroïque. Pour finir, sachez que Zigler est claustrophobe et ne supporte pas la douleur.

Helen Turrow



Elle vit le jour à Cologne en 2040. Fille d'un riche industriel, elle fait ses études à la meilleure université de Berlin. Elle en sort à 27 ans avec un doctorat en ethnologie. En 68, elle soutient activement les étudiants qui manifestent contre la société. Cette prise de position mettra prématurément fin à sa carrière d'enseignante. A la même époque, elle rencontre Elmuth Zigler qui la séduit par ses idées totalement avant-gardistes. Elle se met à écrire des textes de philosophie alternative et devient l'instigatrice idéologique de l'ANE.

Son désir le plus profond est d'être la seule égérie de l'ANE. Elle est la reine de l'embrouille. Elle télécommande des attaques de Néobombeurs contre Vesna, laissant croire à cette dernière que ces agressions sont sans doute dirigées par sa "chère amie Ruth". Elle prépare la chute d'Antoine Petit, dans l'espoir de prendre sa place.

C'est une petite bonne femme, mesurant 1,63 m, assez mince, un visage juvénile encadré par des cheveux châtain tombant sur ses épaules. Une paire de lunettes à fine monture cache ses yeux noisette et contribue à donner d'elle l'image d'une intellectuelle. Amoureuse des beaux vêtements, elle promène toujours un vrai livre (oui, oui, en papier avec une reliure en cuir) qui lui donne une contenance. C'est un véritable moulin à paroles, capable de manipuler un auditoire et de noyer le poisson si nécessaire; elle aime utiliser des mots que presque personne ne comprend. Le plus surprenant est la passion qu'elle voue aux cigares type tube (5 à 6 Monte Cristo lui sont nécessaires quotidiennement).

Antoine Petit



Il est né à Paris, secteur Rouen (un secteur industriel) en 2043. Petit-fils et fils d'ouvrier, ouvrier lui-même, il tente l'aventure berlinoise en 59; il pense y trouver du travail et gagner "un max de pognon". Il va de galère en galère jusqu'en 64, année où il rencontre Elmuth Zigler dans un squat. Il le suivra désormais comme son ombre. Elmuth lui offre la possibilité d'utiliser ses capacités et son énergie au maximum. En 68, le "provincial" qu'est Antoine a su s'imposer dans l'ANE. Véritable homme de terrain, il est toujours en première ligne lors des manifestations, prêt à se battre pour défendre ses idées. Ses discours sont simplistes comparés à la littérature qu'Helen écrit, mais ils ont le mérite d'être compris par tous. L'idée qu'on puisse le considérer comme un intellectuel surprend Petit. Selon lui, faire de la politique, c'est crier à la face des dégénérés qui gouvernent le concept de la société idéalisée. Sa maxime : "Les politicards sont des matons. La société actuelle n'est qu'une prison. La liberté se trouve ailleurs".

Avec son mètre 89 et ses 117 kg, Antoine a la carrure d'un joueur de Ball Mörder. Ses cheveux bruns et raides descendent jusqu'au milieu de son dos. Ses yeux vous transpercent l'âme quand ils vous fixent. Les battoirs qui lui servent de main sont très impressionnants. Tout ce qu'il sait, il le doit à Elmuth. Il donnerait sa vie pour sauver ce dernier. Son entrée en politique ressemble plus à un défi qu'à autre chose. Il adore les débats politiques qui lui permettent de mettre en difficulté ses adversaires grâce à son grand esprit de répartie; les débats auxquels il participe font d'ailleurs de bons scores à l'Audiomarché. Bien que fréquemment arrêté lors de manifestations, Antoine Petit n'a rien de sérieux à se reprocher.

Ruth Mulbach



Cette jeune berlinoise de 21 ans est artiste peintre, membre de l'ANE depuis peu. Elle entretient d'excellents rapports avec Vesna Rolander. Elle est en outre la maîtresse d'Antoine Petit. Son sens de la diplomatie a souvent permis d'éviter le pire lorsque les idéalistes et les extrémistes se réunissent pour décider des actions à mener. Sans elle, l'ANE ne serait plus. Ruth gêne de plus en plus Helen dont l'influence décroît un peu plus chaque jour. Son statut

d'artiste officiel ne dérange personne; d'ailleurs, Ruth ne fait jamais d'exposition au centre commercial pour ne pas s'attirer les foudres des ultras. Elle est en très bons termes avec nombre de politiciens et personnalités des hautes sphères; elle profite de ces relations pour attirer des jeunes gens de bonne famille dans les rangs de l'ANE.

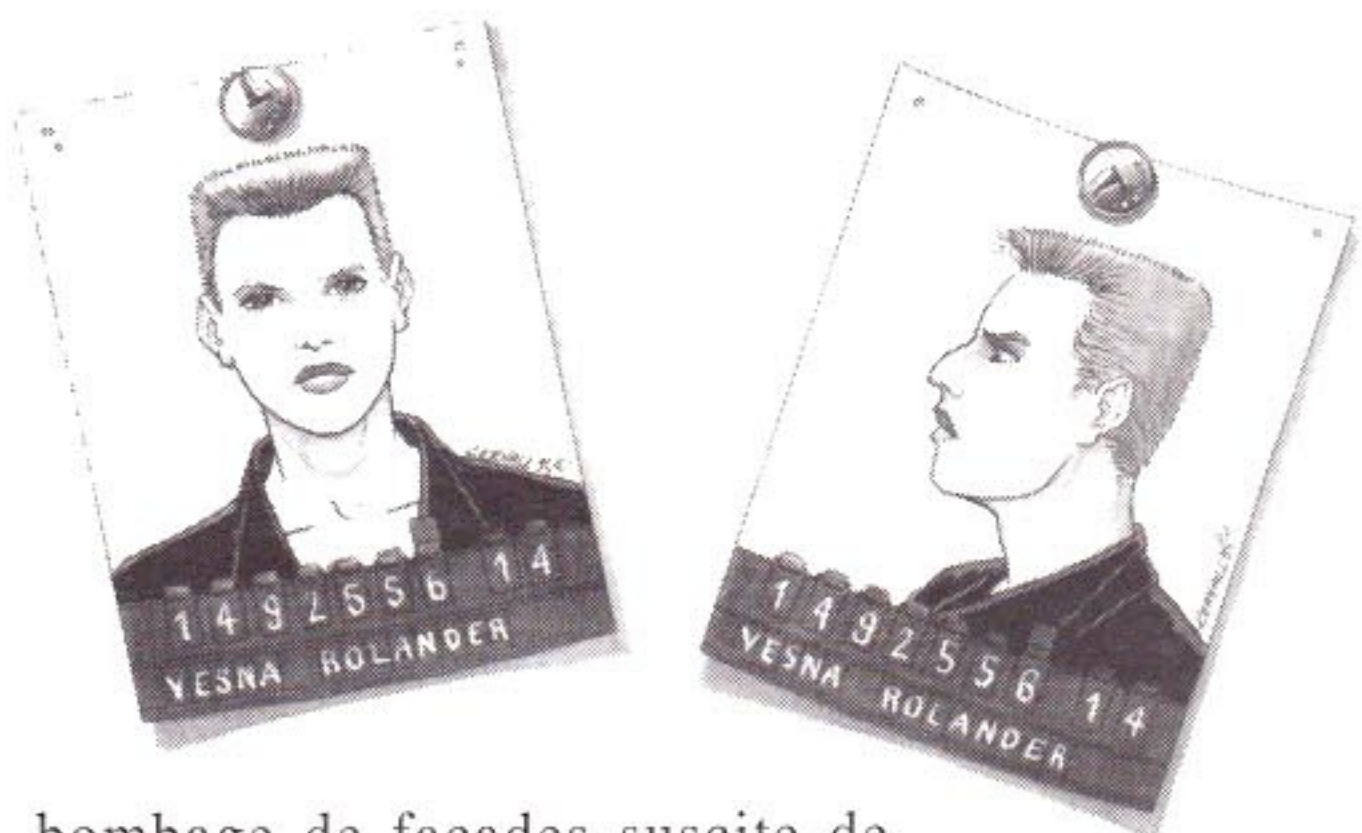
Ruth ne parle jamais de son passé. Tout au plus évoque-t-elle ses voyages dans les grandes villes d'Europa. De 17 à 19 ans, elle travaille comme copiste pour Alberto Zaganni, un faussaire spécialisé dans l'art contemporain et qui deviendra son amant. L'arrestation d'Alberto lui fit l'effet d'une rafale de LAG24 dans le cœur. Ruth mettra près d'un an à s'en remettre. Elle part alors pour Berlin où elle espère se fondre dans la masse. Elle ne souhaite alors qu'une seule chose : que son passé reste loin derrière elle.

Ruth est de taille moyenne et de faible corpulence. Son visage très pâle donne encore plus de profondeur à ses yeux noirs. Ses cheveux bleu électrique (je vous rassure, ils sont teints) cascadenent le long de sa nuque. Très psychologue, elle arrondit les angles entre les "têtes" de l'ANE. Elle n'est pas totalement désintéressée (vous rêviez?), loin de là. Ruth vit de son art et trouve dans l'ANE l'inspiration nécessaire.

Vesna Rolander

Née à Teltow en 39, Vesna fait de brillantes études à l'académie des Beaux Arts au cours desquelles elle rencontre Ronald, fils de celui qui sera le Ministre de l'Urbanisme en 60. Elle s'installe en 58 dans le secteur XVIII. Son style de



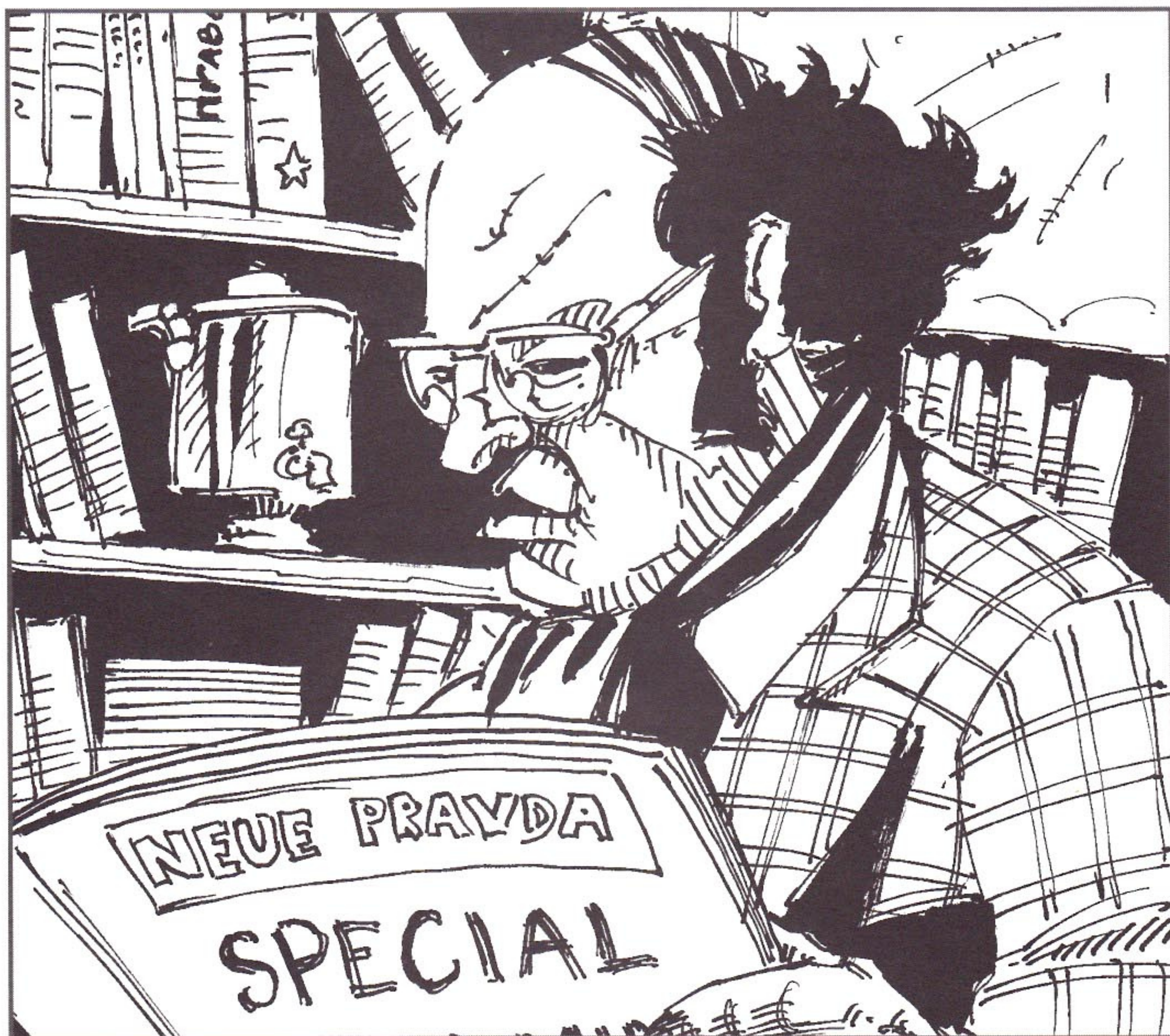


bombage de façades suscite de nombreuses vocations chez les jeunes en mal de communication et lassés par le gris. En quelques mois, elle se retrouve sans l'avoir vraiment voulu à la tête d'une petite armée de bombeurs. Elle est emmenée à l'ANE par ses émules. Elle y découvre de nombreuses idées et sujets pour ses fresques. L'année suivante, elle reprend contact avec son ancien petit ami Ronald et rencontre son père, le Ministre de l'Urbanisme. Elle réussit à le convaincre après maintes discussions d'utiliser les ressources artistiques des

bombeurs plutôt que de les combattre. Elle est en perpétuel conflit avec les responsables de l'ANE qui voient en elle un mouton noir ou une brebis galeuse. En 68, Helen Turrow prend sa défense, insistant sur l'importance de l'art pour diffuser les nouveaux modes de pensées vers un large public.

L'année suivante, Vesna fait une exposition au centre commercial. C'est un succès phénoménal. Antoine Petit comprend vite que les alternatifs disposent maintenant d'un vecteur pour attirer le public, des célébrités, des hommes influents et des journalistes. N'auront-ils pas l'air ridicule s'ils ne sont pas allés voir la nouvelle expo de Vesna, alors que le tout Berlin y est déjà? Le temps est à l'orage à l'ANE, entre bombeurs et néobombeurs, entre officiels et extrémistes, entre vendus et puristes (à vous de choisir le qualificatif de chacune des factions).

1,78m, corpulence moyenne. Avec ses cheveux coupés en brosse et teints en vert fluo, Vesna ne risque pas de passer inaperçue. Son ton agressif et son franc-parler lui valent d'être crainte par beaucoup de monde. Son charme lui



permet de séduire n'importe qui. Son influence dans le milieu artistique (peintres, sculpteurs, musiciens, etc.) est très importante. A l'inverse, ses rapports avec les philosophes et les intellectuels du mouvement vont de mal en pis. Vesna n'est pas une imbécile. Elle sait que la plupart des sourires que lui adressent les têtes de l'ANE ne sont pas sincères; elle a conscience d'être manipulée, de servir de vitrine au mouvement pour attirer le client. Vesna risque sous peu de quitter le centre pour s'installer seule. Cette rumeur est persistante et réjouit certains responsables municipaux :

"Ah, si l'ANE pouvait se désagréger suite à ces petits conflits de personnalité !". La plupart des bombes de l'ANE suivront sans doute Vesna, et puis les officiels de la ville, l'argent, etc. Helmut et Antoine en sont conscients et ne désirent pas son départ.

e) Les Alterngroupz.

Les Wand Sprechener.

Groupe d'une trentaine de bombes, entièrement dévoués à Vesna Rolander. Leur point de ralliement est un magasin désaffecté, au pied d'une tour qui borde l'express XVIII de Kopenick.

Le local sert principalement de dépôt pour la peinture et de dortoir. Il a déjà fait l'objet de 3 "attentats" anonymes (la porte fut murée deux fois et un cocktail Molotov lancé contre la façade fit trois blessés dont une fillette de 5 ans). Les habitants de la tour commencent à trouver la présence des Wand Sprechener dangereuse pour la sécurité du quartier.

Les bombes de Vesna ne se réunissent que très rarement et uniquement pour de grandes occasions. Pour préparer une visite à l'Alterngroupz I ou pour décider des actions de guérilla à mener contre les néobombes, par exemple.

Les Wand Sprechener sont bien insérés dans le système social; leur statut de peintre officiel y est pour beaucoup. Quelques dérapages inévitables se produisent, mais ils sont rares (exemple : une nuit, ils ont bombé le mur d'entrée du Ball Morder Stadium).

Les Falkampfts n'ont pas grand-chose à leur reprocher, mais les choses risquent de changer d'ici peu. Les agressions dont les Wand Sprechener sont victimes, ajoutées aux dégradations de leurs chefs-d'œuvre, risquent de les rendre nerveux. Certains éléments du groupe, bien décidés à ne pas se laisser faire, se seraient déjà procuré des armes à feu.

Les Wand Hurlers.

Composée de 40 à 60 jeunes âgés de 14 à 20 ans qualifiés d'alternatifs et affiliés à l'ANE, cette bande suit Herman Schrutnell. Cet individu âgé de 20 ans et dont le casier judiciaire est déjà chargé (interpellé 3 fois pour trouble de

l'ordre public et 7 fois pour dégradation de biens publics) interprète magistralement "le" martyr et "le" bouc émissaire du système "répressif".

Le repaire des Wand Hurlers est un garage pour deux roues situé au sous-sol d'un bar près de Schonhause. Il est utilisé pour le stockage de la peinture. Leur matériel est volé dans différents magasins et chantiers; ils ne peuvent bien entendu présenter aucune facture. Un projecteur et de multiples diapositives permettent de projeter les superbes fresques qu'ils ont réalisées ainsi que des diapos des œuvres des bombes, avant et après leur passage.

Ils n'ont que peu de problèmes avec les forces de l'ordre mais pourraient égayer quelques scénarios.

Les Endstation Liberty.

Ce mouvement était à l'origine une compagnie théâtrale non subventionnée et spécialisée dans les animations de rues. C'est Ivan Karl Mess qui dirige cette troupe d'artistes. La scène où ils se produisent est située dans un ancien dépôt de matériel d'entretien du U-Bahn (au nord de Kopenick, près de l'Express XVIII).

Sur la base de faits divers piochés de-ci de-là parmi les news locales, ils montent des spectacles très politisés. Une certaine acidité et un sens de la dérision en font des guignols modernes, parodiant les vices de notre système. Leurs cibles favorites sont, par ordre de préférence : les politiciens, les militaires, les Falkampfts et les bureaucrates. Le succès de ce genre de spectacle commence à sérieusement chatouiller les hauts fonctionnaires et de nombreuses pressions sont exercées sur nos services pour intervenir contre ces fauteurs de troubles.

Mais nous ne sommes plus sous la dictature et le FaltFur du XVIII a toujours refusé d'intervenir dans ce qu'il ne considère pas comme un délit. "La caricature des chansonniers est un signe de bonne santé publique" affirme-t-il. Néanmoins, il est fréquent que le SAD fasse quelques interventions musclées. Quand c'est le cas, les Falkampfts sont appelés pour protéger le public et les acteurs, dans la mesure du possible. Ivan Karl Mess et sa troupe (une trentaine de personnes) sont également utilisés comme intermédiaires par des citoyens désireux de transmettre des informations confidentielles et des représentants de la presse libre. Voilà qui n'encourage pas les juges et le SAD à les apprécier. On pense également qu'ils aident certains déserteurs à quitter Europa, mais rien n'a pu être prouvé.

L'influence des pièces de Karl est évidente, elles dirigent doucement les esprits faibles vers un rejet du système et une envie de rébellion. Chaque représentation apporte son lot de nouvelles recrues à l'ANE. Le SAD affirme que les alternatifs utilisent des drogues destinées à influencer plus facilement le mental des spectateurs. Ce genre de suppositions me semble provenir d'une pure spéculation.

Director 412.412.621

EROSLAND HOTEL



DOSSIER:
N° 512313 E
512741 E
601412 E!
A CONSULTER!!!

Eros



Son origine.

L'Erosland Hotel fut construit en 2063 par le groupe Henker Bauen pour le compte de Freizeit und Entdeckung, filiale du groupe Tyred. Le chantier dura 5 mois. L'utilisation d'éléments préfabriqués permit d'abaisser considérablement le prix de revient. Cet hôtel est le premier d'une chaîne d'établissements de luxe dédiés à l'amour avec un grand A. Sept hôtels sont actuellement ouverts dans Europa; 3 sont en chantier (dont un à Berlin dans le secteur XXII); 6 sont encore au stade du projet.

D Fonctionnement.

1) L'Erosland Hotel en quelques chiffres.

Avec 6 étages dans l'aile principale et les 3 autres sur l'aile arrière, le bâtiment couvre une superficie de 18 000 m² environ. Le restaurant peut servir jusqu'à 400 repas en même temps ou assurer un banquet de 500 convives. La salle de spectacle peut, quant à elle recevoir jusqu'à 600 personnes. L'hôtel possède : 27 places de parking réservées aux clients de marque en sous-sol, 16 places réservées au personnel (elles sont surtout utilisées par les cadres et les souteneurs), 45 appartements de fonction, 139 chambres simples, 63 chambres doubles et 3 suites. Son personnel est composé de : 35 personnes à l'entretien, 10 à la lingerie, 11 en cuisine, 8 à la maintenance, 22 agents d'accueil et de service, 36 agents de sécurité, 24 employés administratifs et annexes, 10 gérants (proxénètes) et 240 prostitués. Soit un total de 400 personnes (direction comprise).

2) Sa structure hiérarchique.

Elle est de type pyramidal. On y rencontre, par ordre d'importance, un président, un directeur financier, un directeur du marketing, un gestionnaire principal, des responsables de communication pour le personnel, un chef du personnel, des chefs de la presse, du courrier et de la publicité, des employés de presse, de courrier et de pub, un chef de la maintenance, des gérants (proxénètes), un chef d'accueil, un responsable de l'hygiène et de la santé, un chef des services techniques, un chef de service, un chef de lingerie, un chef cuisinier, des prostitués, des hôtes, des barmans, serveurs, des employés de maintenance, des vigiles, des cuisiniers, des plombiers, des techniciens, etc.

3) Les rapports de forces.

La structure hiérarchique très cloisonnée de l'hôtel n'empêche pas les conflits. Elle en limite seulement les effets dans l'espace et le temps. Le plus souvent, les problèmes se règlent hors de l'enceinte hôtelière, ce qui arrange tout le monde.

a) Les conflits entre prostitués sont arrangés rapidement, que ce soit par la discussion ou les poings (rarement).

b) Entre prostitués et proxénètes: si le problème est mineur on revient au cas a), dans le modèle contraire, l'affaire est confiée aux syndicats qui gèrent le différent. En cas d'échec, c'est Hildegard Kruger qui tranchera; sa décision est sans appel.

c) Entre proxénètes: les conflits se gèrent par

l'intermédiaire des porte-parole (s'ils ne sont pas directement concernés par la source du conflit).

d) Entre les proxénètes et la direction: les négociations vont vite; la direction a toujours raison; elle s'incline ensuite sur certains points, selon l'humeur et la gentillesse de son représentant; ce dernier est renvoyé si le conflit n'est pas réglé rapidement.

e) Entre employés de service: règlement comme pour a).

f) Entre employés et chefs: comme pour b), avec intervention possible d'Isabelle Kliff.

g) Entre chefs et direction: comme pour d).

4) Les syndicats

Trois syndicats sont représentés. L'un d'eux est spécifique au milieu de la prostitution; les deux autres "couvrent" d'autres professions.

- *La Confédération Unitaire des Libéraux.*
Le C.U.L. existe depuis une dizaine d'années. Il n'est pas encore très influent, mais ses adhérents sont très dynamiques. Il offre les compétences d'un conseiller juridique, d'un service de santé (cures de désintoxication et suivis médicaux sont offerts gratuitement grâce aux cotisations des membres) et d'une mutuelle chargée d'aider les prostitués victimes d'un "accident" du travail. La création d'un service de réinsertion sociale est envisagée dans un avenir proche.

- *Syndicat Européen des Professions du Tertiaire.*
Le S.E.P.T est l'un des plus puissants syndicats d'Europa. Il apporte de nombreuses aides à ses membres dont l'appui de ses médias en cas de différent entre le syndiqué et une corporation (ce qui n'est pas pour plaire au patronat). L'image de marque des corps est gravement atteinte lors de pareils événements.

- *International Gewerkschaft Service.*
L'I.G.S est le plus ancien syndicat du Center German, mais sa puissance légendaire s'effrite au fil du temps. C'est son système de fonctionnement démodé qui est le principal responsable de ce déclin. Les leaders actuels sont trop vieux pour être réellement conscients des réalités. La toute nouvelle branche consacrée aux professions libérales du plaisir aimerait dépoussiérer l'ancêtre. L'organisme possède de puissants alliés dans bon nombre de milieux comme la justice, la presse ou dans certains gangs. Ces derniers sont en mesure de prêter gracieusement quelques-uns de leurs gros bras pour des opérations musclées.

5) Les Porte-parole.

Les 3 Porte-parole représentent les proxénètes au conseil d'administration de l'Erosland Hotel. Ils sont épaulés par un conseiller fiscal et un juriste. Les Pp sont élus pour 2 ans. Ce poste est très convoité. La lutte pour l'obtenir est chaude, voire brûlante (comme l'a constaté Jaap Kuijken, brûlé vif dans sa voiture blindée après l'explosion d'une bombe incendiaire).

- Le Pp ethnique.

Aucun problème ici puisque Khemal Michael Adivar est le seul membre du groupe.

- Le Pp de la frange.

Il représente les proxénètes originaires d'autres Régions d'Europa. La lutte est parfois féroce, mais les choses se sont calmées depuis 3 ans (pour combien de temps ?..)

- Le Pp German.

Il est la voix de tous les proxénètes germaniques, hormis ceux du Pp ethnique. Cette assemblée est souvent longue à élire son Porteparole et les rivalités sont telles que Hildegard Kruger est parfois obligée d'intervenir pour faire avancer les choses de façon constructive.

6) Parlons gros sous maintenant.

a) Les tarifs.

Ils proviennent directement du barème de l'Erosland Hotel.

Ref	Services	A	B	C
N01	Passe normale	200	300	-
N02	Heure	500	750	-
N03	Nuit ou 6 heures	3500	5200	8000
N03W	Idem	4600	7000	10600
N04	Journée	8500	15000	25000
N04W	Idem	11000	20000	34000
P01	N01 + 1 partenaire	350	500	-
P02	N02 + 1 partenaire	950	1400	-
P03	N03 + 1 partenaire	6600	9900	15000
P03W	N03W + 1 partenaire	8800	13200	20000
P04	N04 + 1 partenaire	16500	29000	49000
P04W	N04W + 1 partenaire	22000	38000	65000
S02	N02 + spécialité	750	1150	-
S03	N03 + spécialité	5200	7800	12000
S03W	N03W + spécialité	6900	10500	15900
S04	N04 + spécialité	12700	22500	37500
S04W	N04W + spécialité	16500	30000	51000

Ref	Services	Tarifs
MA1	Massage en cabine	100
MA2	Idem + 1 partenaire	200
MAS	Idem + spécialité	350
JA1	Jakuzi / Client	250
JA2	Idem + 1 partenaire	500
BS1	Ch Blue Screen / Client (1)	350
BS2	Idem + 1 partenaire (1)	650
BSS	Idem + spécialité (1)	1000
MO1	Moto	250
MOS	Idem + spécialité	450
AU1	Auto / Client	250
AU2	Idem + 1 partenaire	450
AUS	Idem + spécialité	750
PI1	Piscine / Client	200
PI2	Idem + 1 partenaire	400
PL1	Plage / Client	350
PL2	Idem + 1 partenaire	750
PLS	Idem + spécialité	1200
ED1	Eden / Client	400
ED2	Idem + 1 partenaire	900
EDS	Idem + spécialité	1350

(1) Une copie vidéo incluse.

Le Service comprend :

	N02		N03/W			N04/W		
	A	B	A	B	C	A	B	C
Boissons fraîches	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Alcool		✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Champagne				✓	✓	✓	✓	✓
Menu			✓	✓		✓	✓	
Menu gastronomique					✓			✓
Carte					✓			✓
Petit-déjeuner			✓	✓	✓			

Les autres prestations sont en sus.

Pour d'autres demandes, s'adresser aux hôtesse qui possèdent des barèmes supplémentaires.

Ce tarif ne met pas en évidence les différences dues au type d'hébergement. Par exemple, pour ce qui est de la qualité des produits : le Champagne en A vaut 190 EM; c'est une petite marque, alors qu'en C vous buvez du Krug pour 430 EM. Différences encore sur la quantité, en A et B les menus sont servis à l'assiette; en C, la nourriture est servie à volonté. Ecart de prestation : en A et B les repas sont apportés sur des plaques chauffantes et le client se sert seul; en C, les repas arrivent en armoire chauffante et un maître d'hôtel accompagné d'une serveuse font le service.

La suite "présidentielle" est décrite sur un barème à part (nous n'avons pas osé en demander un exemplaire à l'hôtesse).

Note pour le MJ.

Pour la "présidentielle" prendre les tarifs de C augmentés d'environ 30 % et ajouter les options de votre choix.

b) La distribution des gains.

Les prestations sont réglées à l'accueil par le client. Une solution de paiement anticipé par virement est possible; dans ce cas, le client reçoit un badge chez lui.

Une fois par semaine le service comptable sort le listing des prestations pour effectuer la répartition. Le partage se fait comme suit : 30 % pour le (ou la) prostitué(e) (les petits cadeaux faits de la main à la main dans les chambres ne sont pas comptabilisés); 20 % pour le gérant (nous savons que certains gérants taxent également les revenus de leurs protégés) et 50 % pour l'hôtel.

Les versements mensuels à l'Etat sont :

- Pour les prostitués : 17 % pour le fisc; 0,3 % pour le syndicat (il est obligatoire d'être syndiqué).

- Pour les proxénètes : 23 % pour le fisc; 0,2 % pour le conseiller fiscal et le conseiller juridique.

7) Mode d'utilisation des services

a) Mode d'emploi (d'après la législation en vigueur au 17.02.71)

Contre le certificat médical et le contrat de mariage (qui doit être établi sous le régime libre et autoriser le recours aux prostitués), l'hôtesse remet au client le catalogue et un badge vierge. Une pratique très étendue consiste à fournir contre 200EM un faux contrat de mariage.

Le catalogue comprend les photos des "prestataires de services" et les fiches signalétiques indiquant pour chaque prestataire : ses jours de présence, ses horaires de travail, ses spécialités, ses goûts personnels, son niveau d'études, ses sujets de conversation préférés, son histoire (souvent imaginée), ses fantasmes. Le catalogue indique également les tarifs, des renseignements pratiques sur le restaurant, les spectacles et les promotions en cours dans les boutiques. Un index à la fin du catalogue classe les prostitués par ordre alphabétique des prénoms, par ethnie, par couleurs d'yeux ou de cheveux, par sexe, par taille, par spécialité, etc. Imaginons que le client recherche une fille rousse, habillée comme une bonne, aimant les fellations et étant orpheline (question de fantasme); il cherche dans l'index à : Bonne, Fellation, Rousse et Orpheline. Il finira par trouver son bonheur. Le client a enfin effectué son choix. Il indique à l'hôtesse sa préférence. S'il(s) ou elle(s) est(sont) disponible(s) tout de suite, pas de problème. Si les prestataires sont occupés, l'hôtesse lui indique qu'il peut aller prendre un verre au bar, offert par la maison, bien sûr. Si le client ne peut pas attendre, l'hôtesse l'inscrit en rendez-vous, pour qu'il puisse bénéficier de ce choix à coup sûr. Le client n'a plus qu'à régler, faire valider son badge et à lui le paradis.

b) Fonctionnement interne.

- Effectif présent :

Le personnel travaille en continu, en brigade (pour les trois huit) ou en décalage (une semaine en matinée, la suivante en soirée). Pour les prostitués, les choses sont plus compliquées. 40 % de l'effectif global doit être à son poste dans la journée, 60 %, dans la soirée et 75 %, pendant les week-ends.

- Temps de travail des prostitués.

Pour les Naïades (jakuzi, piscine) : 3 fois 3 heures par journée de travail, avec 24 heures de repos toutes les 72 heures.

Pour les Angelesses (passes et massages) : 2 fois 5 heures par jour travaillé, repos comme pour les Naïades.

Pour les Papillons de nuit (travail nocturne) : 2 fois 6 heures par jour travaillé, repos 24 heures toutes les 48 heures.

Pour les Missionnaires (spécialistes) : 3 fois 3 heures par jour travaillé, repos 72 heures par semaine.

II Quelques personnalités.

1) Les cadres.

Ernesto Tapani.

Directeur de l'Erosland Hotel. Actuellement célibataire. Du haut de ses 43 ans, il est l'un des plus jeunes directeurs du groupe. Il débute sa carrière dans le loisir, principalement sur la Costa del Sol et à Cefalu près de Palerme.

Plein d'ambition et souhaitant s'établir plus tard à son propre compte, il est particulièrement doué pour tout ce qui touche aux relations publiques. Il a inspiré à de nombreux patrons un nouveau moyen de stimuler la combativité de leurs cadres commerciaux; c'est le "cadeau de fin de mois spécial Meister". Le cadre gagnant se voit offrir un week-end complet, tout frais payé, à l'hôtel. Ce type de cadeau à la cote auprès des jeunes couples qui peuvent ainsi se dévergondner sans tenir compte de leur contrat de mariage (ils ne font qu'obéir à leur chef hiérarchique).

"Nous ne sommes pas là par plaisir, mais par devoir !" affirment-ils solennellement. E. Tapani est actionnaire et membre du conseil d'administration de Freizeit und Entdeckung. Il espère bien devenir actionnaire majoritaire de la société dans les cinq ans à venir. Cela lui permettrait de proposer à un concurrent d'organiser une OPA qui lui rapporterait un beau pactole. Mais ce projet n'est pas pour demain et Nicolas Osterman ne l'entendra sans doute pas de cette oreille.

Nicolas Osterman.

Directeur financier de Freizeit und Entdeckung. 58 ans, célibataire. Il est membre du groupe depuis 40 ans. Il débute comme gestionnaire des stocks dans l'une des succursales. Il a gravi ensuite tous les échelons, un à un, à force de travail. C'est un grand avantage pour lui car il connaît toutes les ficelles du métier.

Surnommé le "Nord", il est l'un des 4 points cardinaux (dirigeants) de la société. Homme de terrain, il est respecté et craint par tous les directeurs "d'antenne", il ne supporte pas les "incapables", les "lâches" et les "traîtres". Redoutable homme d'affaires, il est prêt à tout dans la mesure où il ne s'éloigne pas trop de la légalité. Il rend des visites régulières à l'hôtel et même s'il s'installe généralement dans la suite présidentielle, il n'est pas là pour profiter des charmes de l'établissement mais pour travailler.

Isabelle Kliff

Directrice du marketing. Cette femme de 36 ans est mariée et mère d'une fille (17 ans, étudiante brillante en économie). Corne d'abondance incarnée, elle trouve toujours de nouvelles stratégies pour diversifier les débouchés de l'hôtel. Isabelle est à l'origine de la création des chambres "Blue Screen", de l'ouverture du restaurant et de la salle de spectacle. Ses plus belles trouvailles furent sans doute la publication de la "Gazette d'Eros" (journal envoyé sous pli confidentiel aux clients qui en font la demande) et la carte de fidélité accordant des réductions sur certains services proposés par l'établissement; par exemple 30 % de réduction sur les vidéos ou encore une séance de massage gratuite.

Ses relations avec les gérants sont souvent tendues car son système de carte de fidélité leur fait perdre pas mal d'argent.

Passionnée par l'univers de la politique, elle est membre du CDE depuis une dizaine d'années. Elle est actuellement responsable d'un comité d'études sur le droit des travailleurs indépendants devant les lenteurs de l'administration.

Tadeg Fartz

Le chef de la maintenance est né à Frankfort, il y a 43 ans. Il vit à Berlin depuis une douzaine d'années. C'est un homme à poigne, d'une taille impressionnante (2,03m). Il dirige les 122 employés chargés du ménage, de la laverie, de la restauration et de l'entretien des installations techniques (unités de filtrage de l'eau, responsables de la climatisation et décorateurs).

Tadeg adore l'argent par-dessus tout. Il rend de petits services à des clients comme poser un micro dans une chambre ou fournir des toniques (amphétamines) à ceux qui ont peur de ne pas être à la hauteur. Ces petits services ne sont, bien sûr, pas gratuits.

Vicenzo Gero

Ami de longue date d'Ernesto, Vincenzo a 46 ans, est marié et père de deux enfants (17 et 23 ans). Il a encore dans la voix l'accent de sa Sicile natale. C'est l'homme de confiance du directeur. Leur relation est assez complexe. En privé, ils se considèrent comme deux frères perdus dans un pays où les gens sont de loin plus froids que les Latins. Au travail, du moins en apparence, leur relation s'en tient aux stricts rapports hiérarchiques. Vincenzo se renseigne en permanence sur les comptes de l'hôtel, les bénéfices réalisés et surtout suggère des investissements profitables. Il parle allemand, mais préfère employer le sicilien chez lui ou quand il traite une affaire délicate. Sa réputation de larbin d'Ernesto le suit partout, ce qui ne semble pas lui déplaire.

Note au maître de jeu : le brave Vincenzo est le trésorier d'un groupe d'extrême droite responsable de plusieurs attentats meurtriers; il sert également de boîte aux lettres pour une autre organisation basée en Italie. Sa réputation de larbin empêche toute personne normale de le soupçonner de ce genre de crime. Mais un flic n'est pas une personne normale et Vincenzo l'a appris. Le sergent Chris Newman aimant se renseigner sur toutes les personnes qu'il croise (ou presque), il peut désormais profiter des charmes de l'hôtel à titre gratuit. Il n'est pas sûr que le gestionnaire supporte ce chantage très longtemps. Contacter un cousin sicilien à la gâchette facile est une solution qu'il envisage sérieusement.

Hildegard Kruger

Ex-prostituée reconvertie dans les affaires depuis sa retraite, Hildegard a épousé l'un des vigiles de l'hôtel. A 39 ans, elle est mère d'un petit garçon de 5 ans et s'occupe du recrutement du personnel. Son expérience lui permet de savoir du premier coup d'œil si un prostitué fera l'affaire ou si un gérant est suffisamment honnête pour entrer dans la grande famille de l'hôtel. Elle délègue une partie de son travail à sa seconde, Marina Björndstand (surnommée "Brouette suédoise"), son ancienne collègue d'écurie.

Lidwing Adderson

Médecin. 52 ans, veuf sans enfant. Il s'occupe de tous les problèmes d'hygiène, de santé (dépistage de MST, etc.) et des soins parfois nécessaires (client trop violent, bondage, etc.). Il accorde assez facilement des arrêts maladie et défend souvent la position des employés lors des réunions du conseil d'administration. Lidwing a bonne réputation chez les syndicalistes et dans le personnel (même technique).

Note au maître de jeu : le bon docteur Adderson présente une toute autre facette de son personnage à ses amis de la Brunnen Platz. Son passé d'ancien chirurgien militaire lui a permis de garder de nombreux contacts chez les officiers, principalement chez ceux qui surveillent le rendez-vous des déviants. Une idée de nouveau business a germé dans son esprit. Et si on proposait sur le marché des prostitués mutilés "volontaires"? Cette idée géniale a vite amené des capitaux, le créneau étant porteur (la fin de la guerre n'est pas si loin !). Il utilise son infirmerie de l'hôtel pour exercer son art. Une dizaine de clients (6 filles et 4 garçons) ont déjà "bénéficié" de son traitement. Chaque intervention est facturée de 30 à 70 000 EM, selon le travail à effectuer. Les prostitués ainsi transformés (manchot, unijambiste, défigurés) ne

sont pas perdants; les clients intéressés par ce type de partenaires dépensent jusqu'à 5000 EM pour une nuit. Cette technique est révoltante, mais lucrative et appelée à se développer. Lidwing pense déjà à ouvrir une clinique privée dans quelques mois. Il ne lui manque que quelques fonds. Aucun policier ne s'est encore penché sur ces prostitués mutilés, mais comme leur nombre va inmanquablement aller grandissant, la Falkhouse va bientôt avoir du pain sur la planche.

2) Les proxénètes.

Khemal Michael Adivar

Ce métis germano-turkish est un véritable déraciné. Rejeté par les Turks qui le considèrent comme un mauvais fils d'Allah (il n'est pas musulman), ignoré des Européens blancs qui ne voient en lui qu'un Turkish, il a tout de même réussi à se faire sa place au soleil en étant l'un des premiers à proposer les services de sa petite écurie (20 filles et 5 garçons) à l'Eroshotel. Très vite, l'association s'est révélée rentable; ce qui lui a permis d'accroître le nombre de ses employés (son effectif est passé à 75 personnes). Très méfiant, il ne traite jamais ses affaires lui-même. C'est Kurt Voloski, son bras droit, qui s'en charge. Khemal ne quitte pratiquement jamais le bâtiment. Il est toujours escorté de 3 gardes du corps et de sa secrétaire particulière (Feranna Ganec al Zirhun, une ancienne tueuse à gage bannie pour avoir refusé les avances d'un lieutenant de Kamenei). La réussite de Khemal est très mal perçue par Karl Moktar Kamenei, qui constate que de plus en plus de jeunes proxos se tournent vers ce type de business (très rentable et de plus totalement légal) au lieu de travailler à la frontière turkish comme tout bon muslim. L'exécution en public de trois de ses "déviants religieux" a momentanément calmé le jeu, mais l'idéal pour Kamenei serait que Khemal meure. Sa mort serait un exemple qui ne serait oublié de sitôt. Mais si Khemal était victime d'un accident, les Falks se tourneraient inmanquablement vers la communauté turkish. Kamenei finira bien par trouver un moyen pour détourner les soupçons.

Ginette Marie Huette de Basrochet

Porte-parole des gérants de la frange, mariée et mère de 3 enfants, cette marquise (authentique) de 41 ans s'est retrouvée ruinée après les graves problèmes économiques qui secouèrent la France au début des années 50. Contrainte de vendre le peu de biens qui lui restaient en Provence, elle monte à Paris et ouvre une agence de call girl de luxe qui fonctionnera bien (ses relations dans le milieu de la finance y sont pour beaucoup). En 64, son entreprise commence à avoir des problèmes de trésorerie. Elle part pour Berlin avec tout son petit monde (40 femmes et 12 hommes) et gagne les rangs de l'Erosland Hotel. Ses relations sont innombrables, que ce soit dans le milieu de la diplomatie internationale (hauts fonctionnaires d'ambassade, représentants d'organisations type ONU, UNESCO, etc.), dans le milieu de la haute finance (banquiers, agents de change, courtiers, etc.) et même dans celui de l'industrie. En effet, le vice-président de la branche chimie de la corporation Terra Australis est un de ses amis de longue date. Originaire de France comme la marquise, il appartient à une très vieille famille aristocratique qui possède une branche commune avec les Huette de Basrochet.

Huette de Basrochet n'a aucun rival pour le moment, bien au contraire. Ginette a pratiquement dans la poche son troisième mandat de Pp. La réussite de Ginette Marie commence sérieusement à taper sur le système de 2 ou 3 Germans qui pensent que cette "boueuse de Francie n'aurait jamais dû quitter son tas de fumier". Ce point de vue n'est absolument pas partagé par l'équipe de direction, la clientèle de haut standing ayant doublé depuis son arrivée.

Tilman Reimenschneider.

Porte-parole des Germans, mais pour combien de temps? Son siège est sérieusement menacé par de jeunes loups qui briguent sa place. Ce vénérable grand-père (71 ans) exerce sa profession depuis près de 50 ans, un record en la matière. Doté d'une excellente mémoire, son carnet d'adresses est impressionnant; pas une personnalité du secteur ne lui est inconnue et ses relations s'étendent bien au-delà. Il est respecté par les anciens du milieu qui viennent régulièrement lui rendre visite et en profitent pour essayer l'une des dernières recrues de Tilman.

On se rend chez lui pour y retrouver la qualité, le savoir-vivre, une certaine déontologie. La nouvelle génération de souteneurs exècre tout ce que représente le vieux père Tilman. Adam Krafft, qui a débarqué depuis peu à l'hôtel avec ses 31 employées, pense sincèrement que ce "vieux singe" sorti d'un film noir du siècle passé ne devrait pas occuper une telle place. Les prochaines élections risquent d'être très chaudes.

3) Les prostitués.

Avertissement : certains Falkampfts non préparés à la rue ou puritains devraient éviter de lire ce chapitre.

Mademoiselle Hortense dite "5 langues"

Agée 26 ans, elle possède une maîtrise d'économie et travaille pour la marquise. Cette charmante hôtesse sait faire parler les hommes d'affaires comme personne. *Ce qui lui est très utile puisqu'elle travaille en sous-marin pour Rutger Hauven.*

Perdida "Tamalou"

21 ans. C'est la reine de la cravache. Elle travaille pour Adivar. Sa clientèle principale est SM. Elle s'est enfuie de Madrid il y a 6 ans, après avoir tué son père qui abusait d'elle. Elle est très discrète et tient à se faire oublier. Quelques policiers connaissent son passé, mais ils ont autre chose à faire que de s'occuper d'elle.

Peter "Gros Calibre"

Ce Suédois de 19 ans a du "tempérament". Il travaille pour Gerhard Bjerg, un gérant des Franges. C'est le seul homme bisexuel à exercer aux jakuzis. Bonne âme, il met tout l'argent qu'il gagne de côté pour payer les meilleurs médecins à sa soeur qui est atteinte d'une très grave maladie respiratoire.

Lili "Pimpom"

Officiellement âgée de 17 ans, elle travaille pour Reimenschneider. Cette très jeune fugueuse serait tombée dans le filet tendu par papy Tilman qui la tiendrait par le chantage. Elle affirme qu'elle ne sait pas comment s'en sortir et qu'elle est prête

à tout pour cela. Vous n'en croyez pas vos oreilles, on se croirait dans un film. Rassurez-vous. Lili est âgée de 24 ans et cette histoire de chantage n'est faite que pour exciter les fantasmes dits "Taxi-driver" de certains clients.

Black Jewel

Cette superbe noire d'origine brésilienne mesure 1,83 m, bosse pour Krafft, au poste de Spécialiste. Nous ne nous étalerons pas sur sa spécialité. Ces clients proviennent surtout du milieu de la banque. Elle récupère souvent de bons tuyaux sur l'oreiller, qu'elle redonne à Adam ou à ses clients préférés.

Frida "Von Zeppelin"

Une ancienne de 41 ans qui travaille pour papy Tilman depuis un bon nombre d'années. Ces 110 kilos et son mètre 78 lui amènent un public de "connaisseurs". *Elle sert entre autres de boîte aux lettres pour quelques caïds du secteur qui préparent des casses et cherchent des compagnons de virée.*

Henrich "Bazooka"

Un grand blond homosexuel qui travaille pour Joseph Permoser (un gérant german). Rien à signaler côté boulot. Côté vie privée, c'est autre chose. Ce brave jeune homme ne supporte pas les travestis et les pères de famille qui n'assument pas leur sexualité homosexuelle. Sa carrure de culturiste n'a pas arrangé le portrait de certains clients qu'il considérait comme des lâches. Mais la majorité de sa clientèle étant très contente de ses services, la direction de l'Erosland hotel a passé l'éponge sur ces incidents.



III) Un petit tour au Pays d'Eros.**1) Le sous-sol****A Bureau de surveillance.**

Il y a en permanence 2 vigiles. Ils surveillent les allées et venues dans tout le niveau grâce à un réseau de caméras vidéo équipées d'un système infrarouge.

Un écran affiche instantanément les références des badges (des lecteurs infra-rouges à balayage installés un peu partout détectent les codes même à travers les vêtements); des micros ultrasensibles captent tous les sons en provenance des chambres (ce qui leur permet d'intervenir rapidement si une passe tourne mal).

B Réserve du matériel d'entretien.

Rien de particulier : des balais-brosse, des détergents et des cireuses électriques.

C Les jakuzis.

Les 6 jakuzis sont de taille différente et peuvent recevoir de 2 à 6 personnes. Chaque jakuzi a son propre vestiaire.

D Les cabines de massage.

Les 6 cabines sont équipées de tables montées sur vérins et d'une armoire où sont rangés les produits indispensables pour vous remettre en forme.

E La piscine.

Elle est équipée d'un plongoir, d'un toboggan et de vestiaires en annexe. Le bassin peut être compartimenté en 6 éléments plus petits grâce à un système de cloisons amovibles montées sur rails.

F La plage.

Elle est constituée de véritable sable fin (40 m³). La mer est simulée grâce à une installation à remous très sophistiquée. Les décors des murs et du plafond sont des animations sur écrans géants à cristaux liquides. L'effet de vent provient d'un ventilateur débitant jusqu'à 20 m³ d'air/seconde. Les odeurs proviennent de parfums de synthèse libérés par des diffuseurs ambiants.

G Installation technique.

Toute la machinerie de la plage est dans ce local insonorisé : de la pompe à filtrage au ventilateur en passant par le système de projection des images.

H L'Eden.

Le décor de plantes tropicales est constitué de véritables végétaux, mais les animaux qui apparaissent furtivement sont des projections holographiques. Les rochers sont tous vrais sauf celui de la cascade, qui abrite le système de filtrage et de traitement de l'eau.

Le minilac est une piscine revêtue de polymorphik mousse elektrosensible. Des haut-parleurs dissimulés dans le décor produisent les bruits de fond.

Quant au plafond, c'est un immense écran où sont projetées des images de ciel bleu parcouru par de petits nuages aux formes très subjectives.

I La voiture.

Elle est dans un décor de parking, des écrans peuvent être installés pour projeter des scènes (voir le catalogue des séquences, disponible auprès des hôtesses d'accueil). Des

haut-parleurs diffusent une ambiance sonore de bruits de moteur ou de la musique.

J La moto.

Elle est dans le même type de décor que la voiture avec les mêmes installations.

K Chambres Blue Screen.

Les parois des 4 chambres sont tapissées de tissu bleu. Le mobilier de base est composé d'un lit et d'un tabouret (d'autres éléments de décor peuvent être ajoutés). On filmera les ébats du client dans cette pièce entièrement bleue, puis, on aura recours à la technique dite du blue-screen. Le client choisit sur le catalogue le cadre qu'il désire (les îles Walu-Walu ou le trottoir des Champs-Élysées à midi). On incrustera ensuite ce décor sur la pellicule du film. Le client peut ensuite emporter la cassette chez lui et se revoir faisant l'amour (sur Mars, par exemple). Le support proposé est multiple, cassette, disquette, CD, mémocub ou tridim HR.

L Poste de garde

Il est occupé en permanence par un vigile chargé de surveiller le monte-charge. Un de ses collègues fait des rondes dans les parkings est et nord.

Actuellement une enquête est en cours sur une série de vol de voitures de luxe. Toutes firent le plein d'essence dans la même station service, avant de se garer dans le parking de l'hôtel. Au moment de repartir, une panne les immobilisa. Coup de chance, une dépanneuse se présente. L'automobiliste souriant reçoit un jet de gaz lacrymogène; quand il retrouve ses moyens, la dépanneuse et sa voiture sont déjà loin. Les Danishs sont sûrement derrière cette affaire. Les gardiens sont très probablement complices.

M Laverie.

Les 6 machines à laver sont "nourries" par le petit monte-charge (dans le coin nord-est) et par des dizaines de chariots automatiques qui font la navette entre les étages et la laverie. Près de 1000 paires de draps sont lavées ici chaque jour.

N Séchoir.

Les 8 sècheuses électriques arrivent tout juste à satisfaire les besoins de l'hôtel. Le même problème se pose pour les 12 repasseuses semi-automatiques.

O L'unité de climatisation.

C'est l'une des plus perfectionnées actuellement en fonctionnement à Berlin. Un technicien la surveille et l'entretient en permanence (une attention justifiée par son prix : 1,35 millions d'EM). Elle assure une température constante de 24°C et une humidité de 30 % dans tout le bâtiment.

P Salle de contrôle automatique.

Les murs sont couverts d'ordinateurs, de scanners (mesurant la qualité de l'eau et de l'air), de minicapteurs (détectant la fumée, les élévations anormales de température, les variations de pression atmosphérique et le changement du volume d'un espace clos). Toute modification, de l'un des paramètres normaux est transmise immédiatement au centre de contrôle le plus proche.

Q Réfectoire.

Rien de particulier à part le fait qu'il est possible de s'y restaurer à toute heure.

R Cuisine du personnel.

Les 3 cuisiniers préparent environ 600 repas par jour; ils les disposent dans des norvégiennes (armoires chauffantes). Les produits utilisés ici sont d'une qualité moyenne.

S Réserve alimentaire.

Le congélateur, la chambre froide et les étagères contiennent de quoi vivre pour 3 semaines.

T Plonge et réserve matériel.

La plonge compte une machine à laver de grande capacité (jusqu'à 50 couverts), 3 bacs pour les grosses gamelles. Le reste du local sert au stockage des gamelles et des couverts.

U Groupes électrogènes.

En cas de panne d'électricité (ce qui est fréquent), les trois groupes peuvent subvenir au besoin en énergie du bâtiment pour une durée de deux semaines, grâce à leur citerne de 120 000 litres.

I1 Secrétariat VPC Film.

Au milieu de la pièce se trouvent le bureau de la secrétaire, un ordinateur, un vidéophone, 2 fax et un lecteur de microfiches. Les murs sont couverts de rayonnages où sont rangés les cassettes de référence et le courrier.

L'une des secrétaires s'occupe de la vente de films amateurs réalisés par des déviants. Ces films ne sont bien sûr pas au catalogue officiel. Pour les obtenir, il faut lui demander la liste par fax; les règlements s'effectuent en

espèces ou par virement sur le compte personnel de la secrétaire. Peu de personnes connaissent cette pratique; le livreur lui-même est un homme de la Brunnen Platz extérieur à l'hôtel.

I2 Salle de duplication.

Les 8 unités de copies installées ici tournent pratiquement en continu (il est même envisagé d'acheter 2 machines supplémentaires).

I3 Salle de conditionnement.

Une photocopieuse couleur UHR occupe l'un des murs. Le reste de la salle est meublé de tables où s'empilent sacs, enveloppes et cartons.

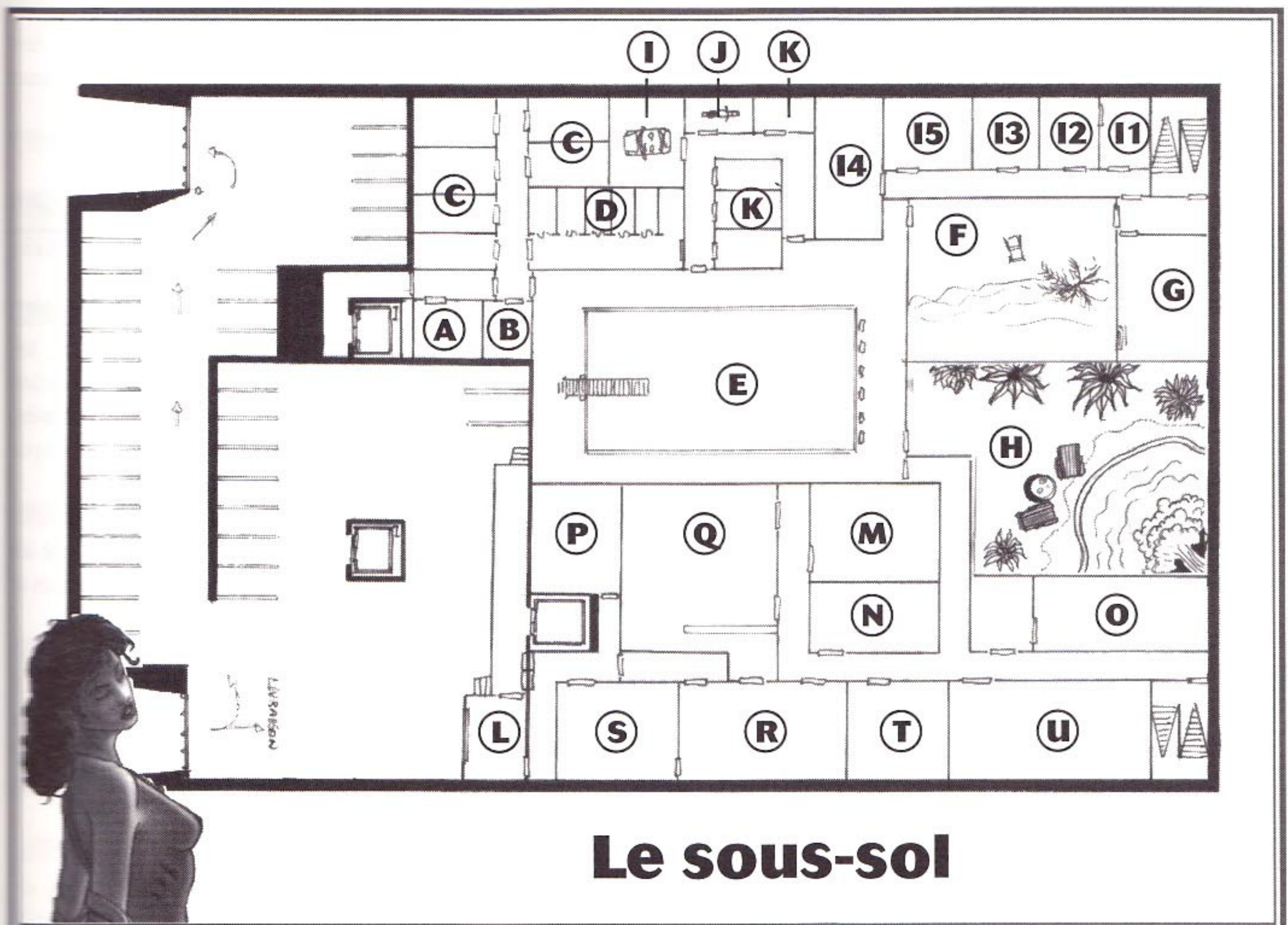
I4 Salle de montage.

Cette salle est reliée aux chambres Blue Screen par fibre optique. C'est ici que les "exploits" des clients sont traités et transférés sur le support choisi par le client. Les employés de ce service sont des techniciens de grande qualité. Ils doivent travailler vite et bien (voir très vite, en particulier si le client est du genre lapin sans patience ni retenue). Il est en effet impératif pour l'image de la société que le client reparte avec son film sans avoir à attendre.

I5 Réserve.

Tout le matériel nécessaire à la copie et au conditionnement est rangé sur les kilomètres d'étagères. Au milieu de la salle, des piles de cassettes attendent d'être expédiées à la boutique du niveau 0.

Un carton soigneusement caché renferme les cassettes de films déviants.



Le sous-sol

2) Niveau 0.

A Hall d'entrée.

Le sol de marbre est recouvert de tapis sur lesquels sont posés canapés et fauteuils de cuir ou de velours. Derrière les comptoirs, 4 à 6 hôtesse souriantes sont là pour répondre aux clients. Des distributeurs de préservatifs sont à disposition des visiteurs, à côté des comptoirs. Rappelons que c'est le seul lieu public où la vente de préservatifs est autorisée.

B Bureau de surveillance.

Voir la description en **A** du sous-sol.

C Réserve de la boutique.

Les rayonnages des murs sont remplis d'articles en attente d'être mis en rayon, *quelques doses de stupéfiants sont dissimulés dans le stock.*

D La boutique.

On y trouve tout pour les nuits folles : des sous-vêtements comestibles (goût fraise, vanille, etc.) ou d'autres très sexy, des objets destinés à toutes sortes de pratiques (sado-maso, bondage, etc.), des produits exotiques (huiles, crèmes, poudres aphrodisiaques et autres dont nous ignorons jusqu'à l'usage).

E La librairie "Effeulle Libido".

Les rayons regorgent de revues du monde entier, de livres, de posters et de bien d'autres articles sur papier, donc chers. Certaines revues dont la diffusion est strictement interdite sont imprimées à l'aide d'une encre spéciale qui disparaît complètement au bout de deux semaines, sans laisser la moindre trace.

F Média X.

Le magasin possède un stock de plusieurs centaines de films sur tout support. Il est possible d'acheter tous ces produits par correspondance (livraison classique sous 48 heures ou express de 1 à 3 heures après la commande).

G Salle de restaurant.

Spacieuse et meublée avec goût. Une bonne partie des clients aisés viennent s'y restaurer. L'établissement propose différents menus dont : "Eros bagatelle" à 160 EM, "Eros gâterie" à 190 EM, "Eros extase" à 290 EM et "Eros 7ème ciel" à 520 EM.

H1 Cuisine.

Ultramoderne. C'est une équipe de 4 cuisiniers recrutés dans les meilleurs établissements de Berlin qui prépare les plats. Les produits utilisés sont d'excellente qualité. Un maximum de produits frais entrent dans la composition des plats, ce qui devient extrêmement rare de nos jours.

H2 La réserve.

Le congélateur et la chambre froide contiennent des réserves pour une semaine.

I Salle de spectacles.

Cette salle propose des spectacles de renom international. De nombreux clients viennent s'y détendre. Les prostitués peuvent y accorder quelques faveurs soft ou y négocier quelques cadeaux, les gérants n'ayant normalement pas de droit de regard sur les bénéfices obtenus ici. Un bar propose tous les cocktails imaginables et un jeu de lumière très sophistiqué plonge la salle dans une ambiance feutrée.

J La scène.

Un prodige de technologie. Entièrement modulable, elle est composée de matériaux composites. Des dizaines de gadgets électroniques permettent les effets spéciaux les plus incroyables. Cette technologie fut mise au point par la corporation américaine ILM.

K Le magasin des accessoires.

Tous les éléments de décor sont soigneusement entreposés là. Une bonne partie de l'espace disponible est occupé par l'énorme machinerie nécessaire au fonctionnement des spectacles.

L Bureau de surveillance.

Voir **A** au sous-sol, mais ici il n'y a qu'un vigile.

M Sanitaires.

Le terme lieu public prend toute sa signification ici puisque les sanitaires sont le lieu de rencontres discrètes, d'échanges de drogue ou de tout autre produit, etc.

N Vestiaire des artistes.

Rien de particulier à signaler, le vestiaire est prolongé par le magasin aux costumes.

O Bureau des badges.

C'est ici qu'arrivent les copies des contrats de mariage et que les codages des badges sont réalisés. Son accès est strictement réservé aux employés de ce service et aux vigiles en cas de problème.

P Vestiaire du personnel technique.

Le vestiaire est prolongé par les douches et les WC du personnel.

Q Lingerie.

Des dizaines de nappes et de serviettes attendent d'être descendues à la blanchisserie. La penderie contient plusieurs centaines de nappes et près de 1500 serviettes de table.

R Entrepôt du service d'entretien.

Voir **B** du sous-sol.

S Service de la maintenance.

Trois têtes travaillent côte à côte : Tadeo Fartz, le secrétariat général et le comptable.

T Service de la gestion interne.

Les 3 bureaux sont occupés par le secrétariat, les comptables chargés de la majeure partie de la gestion (renouvellement du matériel, paiement des salaires et taxes) et Vincenzo Gero. Tous les bureaux sont équipés d'ordinateurs, de fax et de vidéophones.

U Service marketing.

De cet endroit, Isabelle Kliff et tout son staff dirigent les envois de courrier vers les clients fortunés, les entreprises et les agences de publicité. Il s'agit d'un véritable QG.

V Service des approvisionnements.

Ce bureau centralise toutes les commandes de matériel de bureau, d'entretien, etc. Il s'occupe également de l'approvisionnement des distributeurs de préservatifs. La réserve est fermée par une clef magnétique, cachée dans un tiroir à double fond.

W Bureau d'études marketing.

Ce grand local est encombré de tables graphiques, de bandes de montage, de scanners et autres outils

indispensables à la conception de maquettes et de brochures. Les maquettes sont punaisées sur l'un des murs.

X Salle de repos des prostitués.

Un détecteur de micro garanti la tranquillité des prostitués qui peuvent discuter librement dans cette pièce. Elles y viennent régulièrement, pour échapper à la routine et se libérer un peu de leur gérant.

Y La garderie.

Une puéricultrice et une animatrice s'occupent des enfants en bas âge du personnel et des prostitué(e)s. Le nombre d'enfants présents ici peut varier de 5 à 20 suivant les jours et les heures de la journée. Ce type de service interne est très rare dans ce milieu. Même s'il coûte cher, il est prouvé que ce type de dispositif augmente le rendement de 10%.

Z Bureau de surveillance.

Le bureau est prolongé par un studio d'habitation destiné au vigile. Surveiller cet accès en permanence n'est pas une excellente idée, il est plus simple de fermer cette porte de 22 à 6h00. Le médecin possède un double des clés, car c'est l'accès le plus rapide en cas d'urgence pour évacuer un blessé vers l'hôpital.

AA Bureau de Marina Björndstand

Il est occupé par 2 ordinateurs accompagnés d'imprimantes. Sur les murs sont punaisés les listings (blanc pour les prostitués, jaune pour le personnel technique et bleu pour les vigiles); quelques annotations au stylo sont portées sur les feuilles.

AB Bureau d'Hildegard Kruger.

Mobilier très fonctionnel. D'un côté une table équipée d'un vidéophone et d'un fax; de l'autre, un fichier sur roulettes (pour l'archivage du personnel et le stockage des photos destinées au catalogue). Le bureau (pour les entretiens) est installé au milieu de la pièce; Hildegard cache un Vindict Autokoch dans le tiroir central.

AC Les syndicats.

Chaque syndicat possède son bureau. Ils sont tous équipés de la même façon (une table, un ordinateur, un fax, un vidéo phone et une photocopieuse). Les permanences ont lieu de 8 h à 12 h 30 et de 15 h à 18 h 30, 5 jours par semaine.

AD L'imprimerie.

Elle est équipée d'une imprimante laser, d'une unité offset, d'une relieuse et d'un massicot. Les trois employés de ce service sont tous des professionnels chevronnés.

AE Bureaux des Porte-paroles.

Tous identiques. Chaque bureau est équipé de 3 tables (pour le Pp, pour le conseiller juridique et pour le financier), d'un fax, d'un vidéophone et d'un ordinateur. Les permanences ont lieu de 15 h à 22 h 30, 5 jours par semaine.

AF Service de la maintenance.

C'est ici que l'on rencontre l'électricien, le plombier et le technoclim. Le bureau comprend un coin couchette, un vestiaire, une douche et des WC. La réserve de matériel est à côté. Elle renferme tout le nécessaire pour les réparations.

AG Salle de réunion.

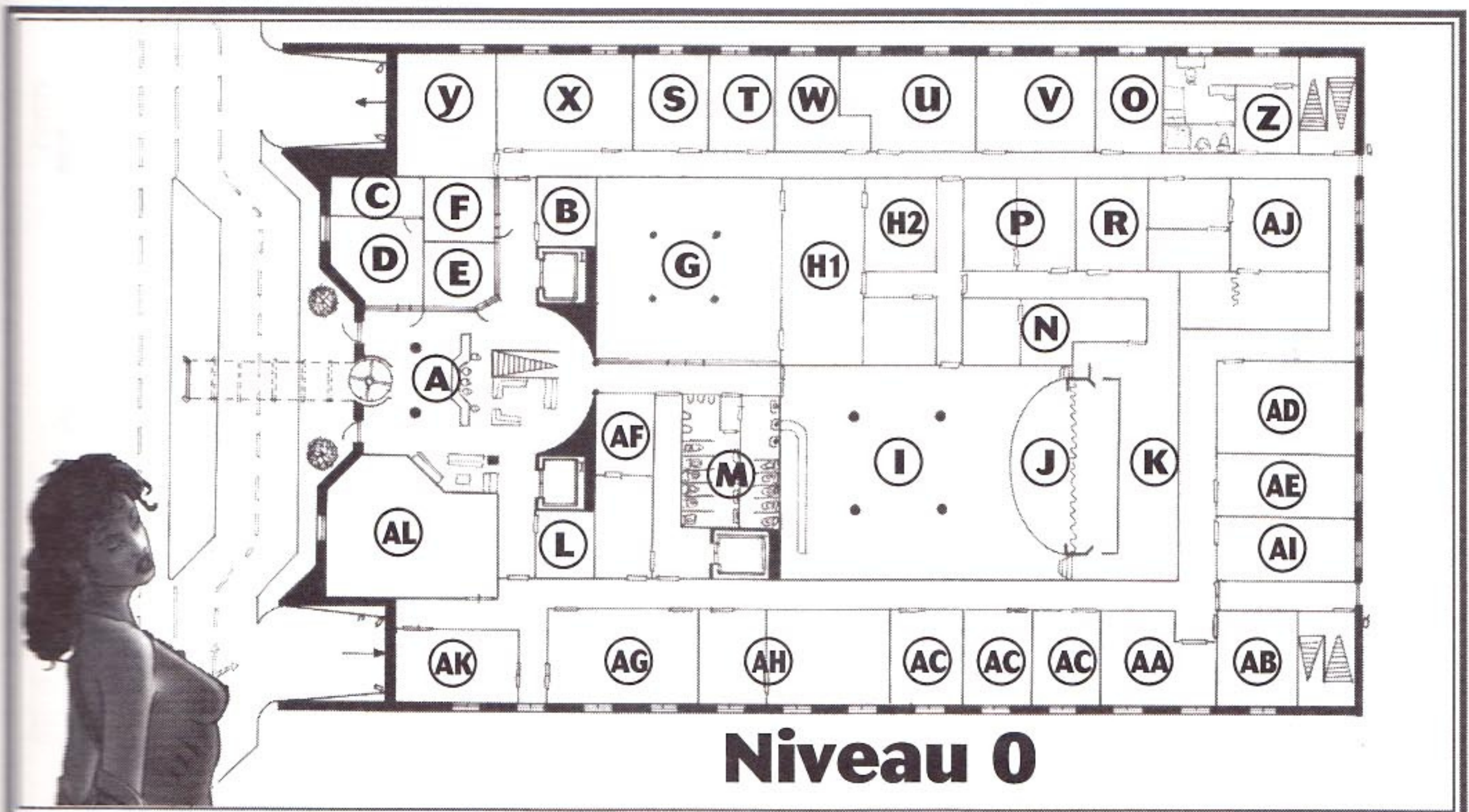
La grande table ovale située au centre de la pièce reçoit les gérants ou les responsables techniques lors des réunions de planification présidées par Marina Björndstand. Un petit bureau (pour la secrétaire qui prend les notes pendant les débats) et un bar complètent le décor.

AH Bureau d'Ernesto Tapani.

La première salle est occupée par une secrétaire et deux gardes du corps; la seconde, par Tapani et sa secrétaire particulière. Le mobilier est très luxueux, des oeuvres d'art datant de la Renaissance italienne sont mises en valeur dans des vitrines. Le fax et le vidéophone font contraste avec le bureau de style baroque sur lequel ils sont posés.

AI Salle de repos du personnel technique.

Cette salle est strictement réservée à leur usage. Un détecteur de micro est installé dans la pièce, comme dans la salle de détente des prostitués.



Niveau 0

AJ L'infirmierie.

En face de la salle d'attente se trouvent le bureau de l'infirmière (elle ne travaille qu'en journée) et le bureau du docteur Lidwing Adderson. C'est ici qu'il reçoit les personnes ayant besoin de soins. L'infirmierie contient deux lits et un mini-bloc opératoire très performant. L'obtention du matériel nécessaire ne fut pas facile. L'ancienne installation était suffisante aux yeux de la direction. Mais un grave accident se produisit : une prostituée fut poignardée dans sa chambre par un client psychotique et mourut avant son arrivée à l'hôpital. Cet accident tombait à pic pour appuyer la demande d'Adderson qui, avec l'aide des syndicats, obtint gain de cause. *Le bloc sert en fait principalement à la réalisation des opérations de "chirurgie esthétique" d'Adderson; il se procure tous les produits nécessaires lui-même pour éviter que le service comptable ne pose de questions.* L'infirmierie est toujours fermée à clé.

AK Salle de repos des gérants.

Idem que les pièces réservées aux prostitués et aux services du personnel.

AL Salle de conférence.

Elle ne sert pratiquement que pour les présentations de bilan. C'est le seul lieu où tout le monde peut se rencontrer. Les armes y sont formellement interdites (un portique de détection est placé à l'entrée). Un studio de transmission par satellite vient d'y être installé pour réaliser des conférences en duplex avec les différents hôtels et le siège social.

3) Niveau 1.

C'est l'étage des appartements de fonction. Il n'est pas desservi par l'ascenseur du hall d'entrée.

Les logements sont destinés aux membres de l'équipe de direction ainsi qu'à leurs employés personnels (gardes du corps, chauffeurs, etc.). Les autres personnes employées par l'hôtel peuvent loger ici (le prix du loyer est le même que

pour un appartement de taille équivalente de la catégorie moyenne). L'accès de l'étage est strictement interdit aux clients.

Le F2.

L'appartement comprend une petite entrée, une cuisine compacte entièrement équipée, des toilettes, une petite salle à manger, une salle de bain et une chambre.

Le F3.

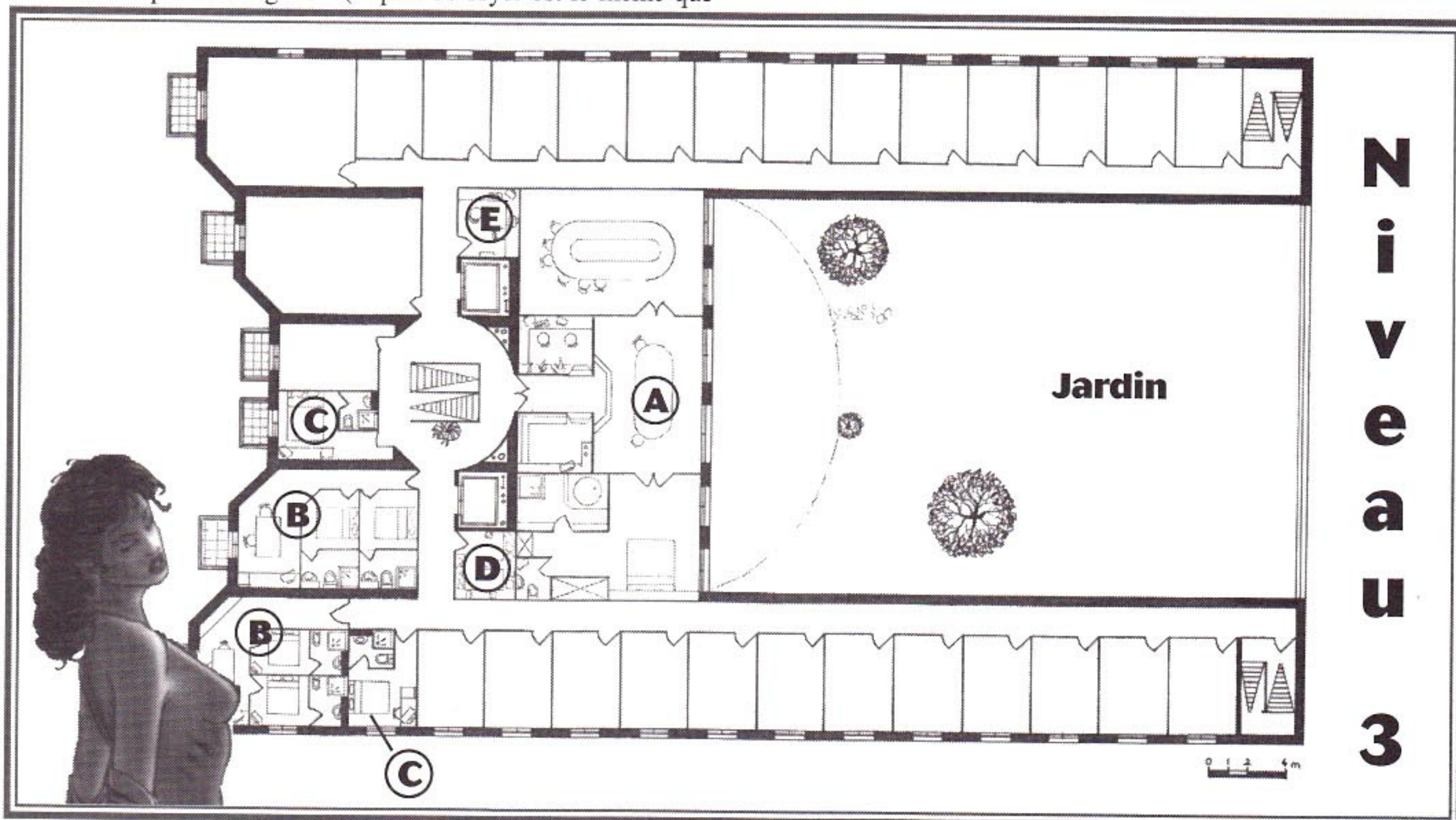
L'entrée donne directement dans la salle à manger, elle est prolongée par une cuisine à l'américaine toute équipée et une chambre. Le couloir donne accès à la deuxième chambre, à la salle de bain, aux WC et à une autre petite pièce utilisable comme débarras, bureau ou chambre d'appoint.

Lingerie.

Sur les étagères s'empilent des centaines de draps propres. Le linge sale est placé dans des sacs, près du petit monte-charge.

L'appartement d'Ernesto Tapani.

A gauche, dans le grand hall, la cuisine digne d'un grand restaurant. Elle débouche sur un séchoir (pièce devenue rare dans les appartements). En face, la salle à manger; son mobilier est somptueux : la table est en marqueterie de pierre (rachetée à un musée florentin), les vitrines sont garnies d'objets de très grande valeur. La chambre d'ami est équipée de meubles de chêne et de cuir; quant à son coin salle de bain, il est lambrissé de pin. La chambre d'Ernesto Tapani est en bois de rose (le lit vaudrait plus de 50 000 EM). Sa salle de bain est en marbre et onyx. Le couloir donne accès au vestiaire, à une salle de bain, aux WC et à une chambre d'invité. Le luxe est partout, même à table. Pour un petit repas à 4, le service de table dépasse allègrement les 10 000 EM. Ernesto Tapani a comme employés personnels 3 gardes du corps, un chauffeur, une cuisinière, un maître d'hôtel et une femme de ménage. Tout ce beau monde est d'origine italienne.



4) Niveau 2.

La suite.

Toutes les pièces sont recouvertes de moquette épaisse; les salles de bain et les WC ont un sol en faïence. L'entrée donne directement dans le salon-salle à manger; un téléviseur grand écran avec magnétoscope incorporé et antenne satellite trône sur le bar.

La cuisine peut être utilisée pour préparer le repas des clients. Les 2 chambres ont une télévision, un bar, une salle de bain avec WC séparés.

L'appartement.

Sur le bar, dans le salon, se trouve un téléviseur grand écran widescreen avec magnétoscope incorporé. Les chambres sont également équipées de téléviseurs et de salles de bain avec WC séparés.

La chambre.

Elle n'est pas très grande, juste en face du lit se trouve la télévision branchée sur le réseau câblé interne. Une table et un réfrigérateur complètent le mobilier. Le coin toilette comprend une douche et les WC.

La lingerie.

Voir autre pièce aux fonctions similaires.

Bureau de surveillance.

Voir la description en **A** du sous-sol.

5) Le niveau 3.

Ce niveau est occupé, entre autre, par un jardin (chauffé par le sol) de 600 m² qui peut être fermé pour les besoins exclusifs de la suite.

L'hiver, une serre amovible le recouvre entièrement (cette petite fantaisie a coûté 540 000 EM).

A La suite présidentielle.

Le hall donne d'un côté sur la salle de contrôle équipée d'un réseau de télésurveillance interne, d'un radar de

détection, d'un système de brouillage des communications et d'un détecteur de micros; de l'autre, le hall donne dans un salon-bar de style anglais tout en cuir et acajou. La salle de conférence du coin nord-ouest peut accueillir une trentaine de personnes; il est possible d'installer un studio de télévision avec parabole et un écran géant pour des réunions en duplex par satellite.

La salle à manger en merisier massif peut aussi être utilisée comme salle de réunion ou de conférence.

La chambre meublée avec luxe possède une immense salle de bain avec WC séparés. Les murs et les portes sont blindés; l'air est filtré en permanence.

B L'appartement.

Voir niveau 2.

C La chambre.

Voir niveau 2

D La lingerie.

Voir niveau 2

E Bureau de surveillance.

Voir la description en **A** du sous-sol.

6) Les niveaux 4 à 6.

A L'appartement.

Voir niveau 2.

B La chambre.

Voir niveau 2

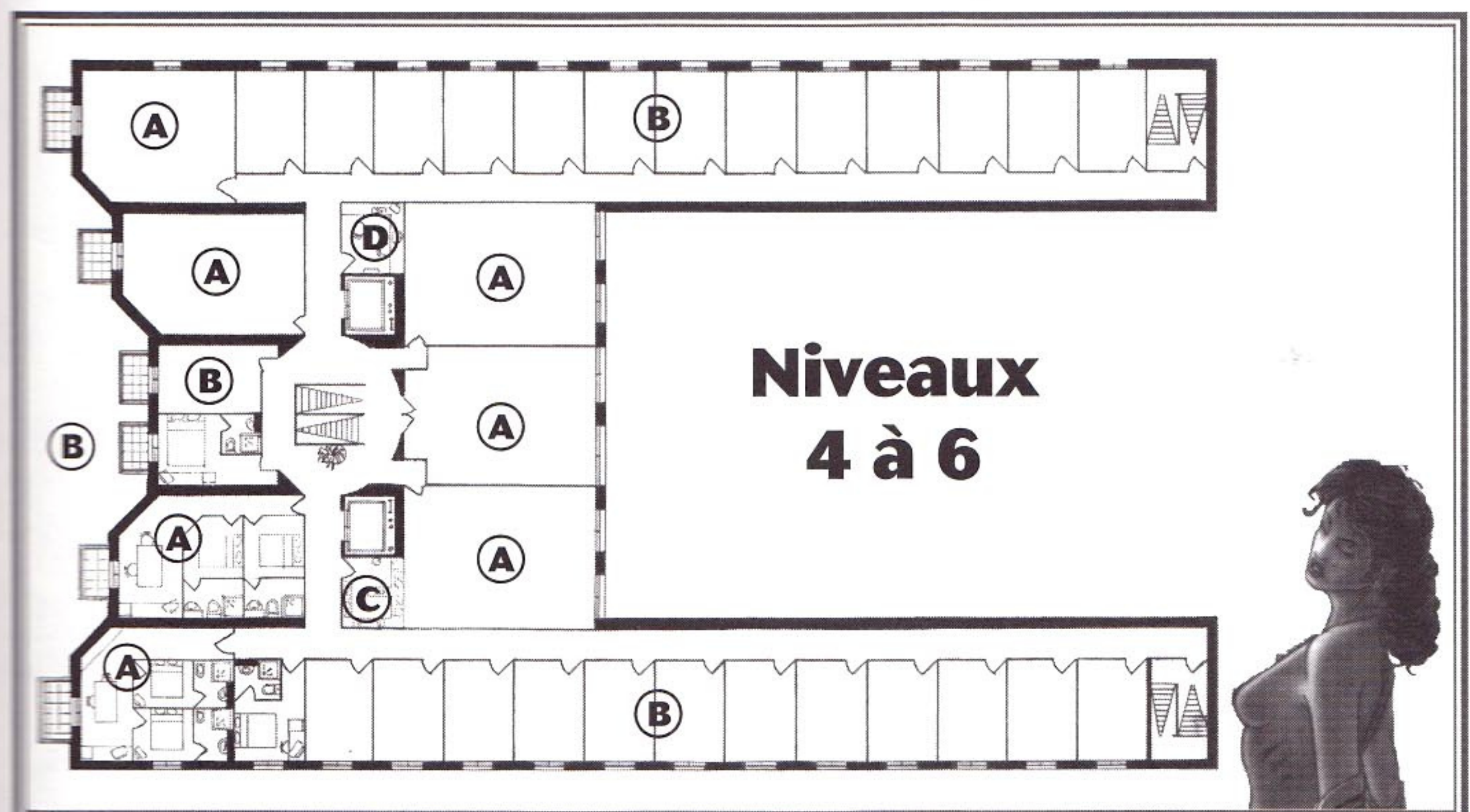
C La lingerie.

Voir niveau 2

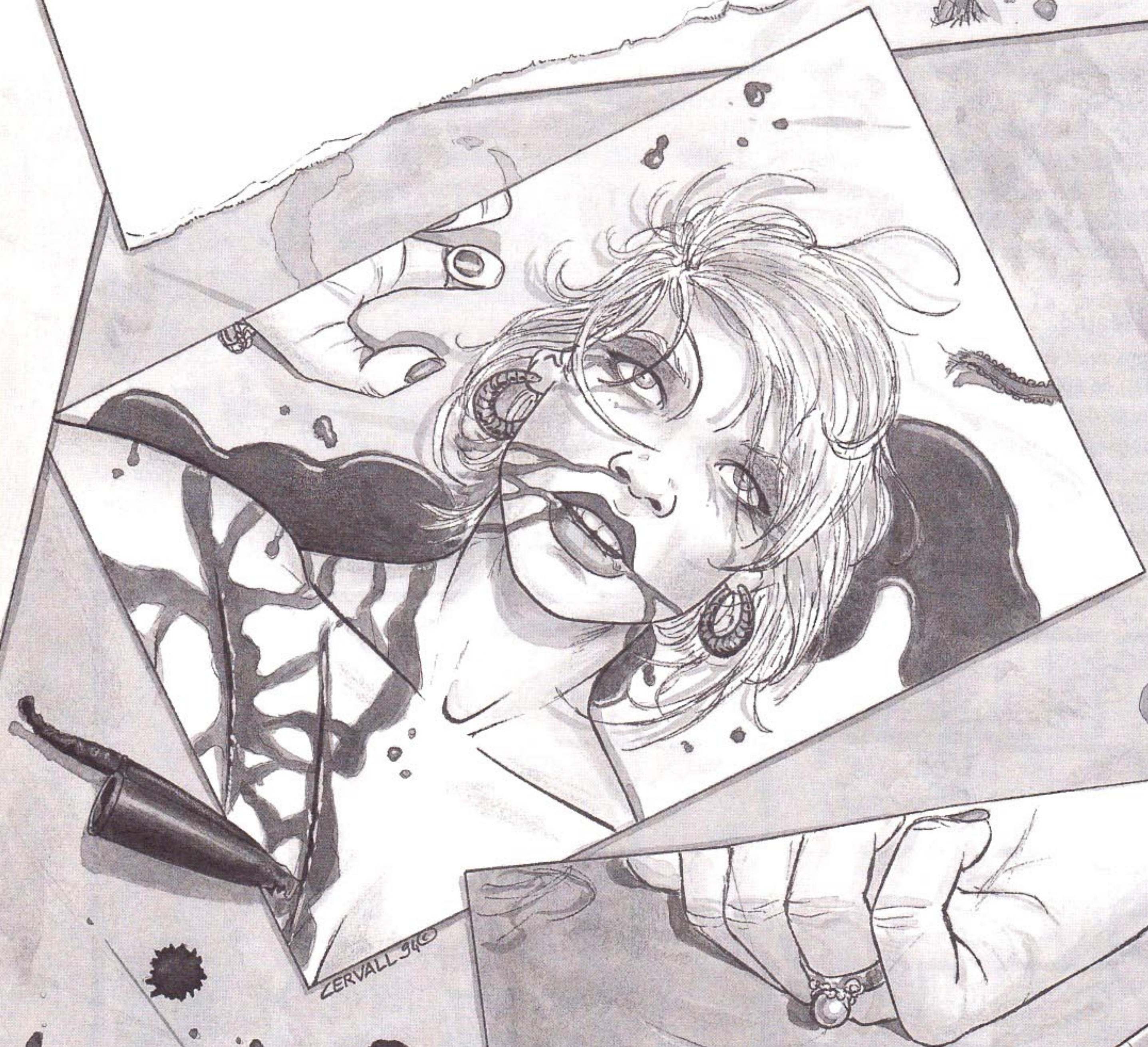
D Bureau de surveillance.

Voir la description en **A** du sous-sol.

Sur le toit du bâtiment se trouvent une antenne pour les transmissions satellite, 12 places pour Anti-Gravs (chaque place est équipée d'une balise de guidage), des caméras de contrôle. Un vigile surveille le tout.



TUEURS EN SERIE



Jeudi 14 à 22h
-mer

Introduction :

Pour l'année 68, les meurtres de 1960 Berlinois ont été attribués aux tueurs en série. Pour 1733 autres assassinats, nous avons des doutes. 326 personnes ont échappé à ces "prédateurs". Au total, dans les visions les plus pessimistes, en supposant que personne ne leur échappe et que nos doutes s'envolent, le nombre de victimes s'élèverait à 4019 ! Combien de personnes sont responsables de cette boucherie ? 131 tueurs en série ont été recensés, mais on pense qu'ils sont environ 200.

Que font les Falkampfts ? Un tueur en série n'est pas un criminel ordinaire et les forces de police du monde entier se sont longtemps fourvoyées à appliquer les méthodes traditionnelles pour les traquer. Habituellement, lors d'un meurtre, on fait appel au légiste, au criminaliste, on utilise leurs indices pour cerner le coupable ; il reste ensuite à découvrir le mobile pour appréhender le criminel. Avec les "serial", ce n'est pas possible. Le mobile, on ne le connaît que quand le tueur est sous les verrous. Les victimes sont parfois choisies au hasard, parfois choisies selon des critères incompréhensibles pour le commun des Falks. Il a fallu inventer de nouvelles techniques d'investigation. Les criminologues sont là pour ça. Armés de leurs fiches de profil psychologique et de leurs fichiers d'antécédents, ils pourront lire et traduire les différents éléments découverts par les Falks, les criminalistes et les légistes. Nous supposons que chaque année amène entre 10 et 30 nouveaux tueurs en série. Il est donc capital que vous connaissiez le maximum de détails sur ces dangereux criminels.

Définition

Un serial killer est un tueur récidiviste dont les meurtres (plus de 3) s'étendent sur de longues périodes. Il pourra tuer une ou plusieurs personnes à la fois au mois de mai, recommencer au mois de juillet, puis en septembre, octobre, janvier, etc. Il ne doit pas être confondu avec, d'une part, le tueur de masse (qui abattra plus de 3 personnes dans le même lieu au même moment et en une fois) et, d'autre part, le Spree Killer (qui tue plusieurs personnes à différents endroits dans un laps de temps court et dont tous les meurtres

ont une même cause) ou le violeur en série (qui n'est donc pas un meurtrier, même si son problème psychologique peut sembler similaire). Le tueur en série est âgé de 25 à 35 ans dans 95% des cas, blanc (80%) et de sexe masculin (99,6%). Il tue des personnes de son ethnie (95%); il utilise un couteau, étouffe, frappe avec un objet (92%); il ne change quasiment jamais sa méthode (93% des cas). Son crime est toujours un rituel longtemps fantasmé. C'est un criminel qui prend vite l'habitude de tuer. A moins d'être psychotique (8% des cas), il met ses victimes en confiance et s'isole avec elles avant de les éliminer. Son QI est souvent situé entre 120 et 130 (moyenne fédérale 100). Ses crimes sont toujours sexuels, commis selon un rituel inspiré de ses fantasmes. Ce comportement déviant est dû à des troubles sociaux datant de l'adolescence, selon la théorie sociale de Beaumann (les autres théories sont exposées plus loin).

Le serial killer n'est apparemment pas un phénomène nouveau. Faute d'études directes sur le sujet, on considère que la comtesse Bathory, Joseph Vacher, Pierre et Marie Martin (L'auberge rouge), Jack l'éventreur, Landru ou encore le docteur Petiot étaient des tueurs en série. Néanmoins, le phénomène est devenu de plus en plus fréquent depuis le début du XXème siècle pour atteindre aujourd'hui des proportions alarmantes.

Genèse d'un serial killer

Selon la théorie Beaumann, qui me paraît la plus optimiste et la plus crédible, un individu ne devient un tueur en série qu'au terme d'un long processus de stimulis et de mauvaises conditions sociales vécues dès le plus jeune âge. La théorie Froese, concernant un virus chromosomique conduisant à la fatalité, est étayée par le fait que plus de 70% des tueurs en série ont des antécédents

alcooliques, toxicomanes, psychiatriques ou criminels dans leur famille. Mais ces arguments servent aussi la théorie Beaumann.

Nous savons que tous les tueurs en série ont été victimes de cruauté affective et ont une sexualité dysfonctionnelle. Dans leur enfance, le père ou la mère était absent. La relation avec le seul géniteur présent était froide, tendue, absente de tendresse. De ce fait, l'individu grandit dans la certitude d'être indésirable dans son foyer. Dans le meilleur des cas, les relations familiales étaient inexistantes. Il est très important pour un enfant de voir ses parents s'embrasser, prêter attention l'un à l'autre. Le serial ne fut pas témoin de ce genre de démonstrations. Il finit par ne plus raisonner qu'en termes égocentriques, sans s'occuper du désir ou de l'opinion des autres à l'image de ses parents. 40% des sujets ont même subi des violences sexuelles durant leur petite enfance. Grandissant sans substitut parental, isolé et incompris, nul ne lui apprend à faire la différence entre le bien ou le mal. Tous ces éléments concernent les huit premières années du futur tueur en série, phase durant laquelle la présence maternelle est la plus importante. La seconde phase concerne la période allant généralement de 8 à 12 ans, quand le besoin d'une autorité paternelle, et tout simplement d'un père, est important. Là encore, nos tueurs en série n'ont pas de père et ne trouvent pas de substitut. La maladie commence à se développer. Contrairement aux autres enfants, notre sujet ne parle pas de sa sexualité naissante. Il évite ses camarades, ne se rend pas aux manifestations où la présence du père est commune. Il découvre les pratiques auto-érotiques, utilise des revues porno, le voyeurisme, le fétichisme. C'est à cet âge que le comportement déviant s'éveille. L'enfant s'isole de plus en plus. Certains fréquentent les autres, mais ce n'est que pour mieux ressentir leur isolement intérieur et leur différence. L'enfant développe des fantasmes pathogènes qui agissent comme des substituts aux conversations et pratiques sexuelles communes aux gens de son âge. Plus il fantasme, plus il s'isole; plus il est isolé, plus le besoin de fantasmer est important. C'est l'engrenage. Enfermé dans ses délires, il en est de plus en plus dépendant et s'éloigne de la vie réelle par ce biais.

Arrive la troisième phase, au-delà de 12 ans. La maladie ronge déjà le cerveau de l'individu. On pense que quelqu'un d'attentif peut repérer les enfants qui risquent de tourner très mal. Voici une liste des phénomènes classiques de l'adolescence d'un futur tueur en série : isolement de plus en plus marqué; passages à l'acte; rêveries; masturbation compulsive; mensonges continus; énurésie nocturne; cauchemars; cruauté envers les autres enfants ou les animaux; fugues; délinquance juvénile;

agressions contre les professeurs; agressions verbales violentes; incendies criminels; actes destructeurs; mauvais résultats scolaires; manque d'assiduité; instabilité des emplois; manque de discipline à l'armée; turbulence ou hyperpassivité.

Tous les enfants vivant dans des milieux sociaux difficiles ne deviennent pas des tueurs en série (Dieu merci!). Le traumatisme de l'enfance génère le fantasme pervers, pas le meurtrier. L'adolescent ou l'homme normal rêve de faire l'amour avec Debbie Ford (mannequin, chanteuse et guitariste rock des "Atomic and the Chery Bombs"). Ce n'est pas une perversion, il sait qu'il ne l'aura jamais et se trouvera un substitut. Il accepte les limitations et les contraintes sociales. Le malade ajoute à son fantasme des scènes de torture, de viol et de meurtre. Il n'a pas ou peu connu de limites et croit qu'il peut réaliser son rêve (cauchemar ?). Qui l'en empêcherait ? Pas ses parents.

Les conditions sociales ne suffisent donc pas à expliquer ce processus. Il y a toujours une déficience sexuelle qui sert de stimulus au passage à l'acte. C'est pourquoi, même s'il n'y a pas viol, le meurtre d'un tueur en série est toujours un crime sexuel! Petit à petit, ses fantasmes vont devenir plus forts, plus réalistes. Il s'isole mais se sent mis à l'écart par la société. Persuadé d'être rejeté, il concentre son agressivité et sa haine dans ses délires (strangulations, mutilations). Il commence à passer à l'acte. Il se masturbe dans les sous-vêtements de sa soeur, oblige ses camarades plus faibles à des actes sexuels, torture des animaux, met le feu aux poubelles. Il ne conçoit son plaisir qu'à travers la souffrance d'autrui. Il ne comprend pas ce que le partenaire peut ressentir. L'acte sexuel n'est pas, pour lui, un partage d'amour. Il développe des rêves qu'il tente de matérialiser sans risque pour lui, s'attaquant aux plus faibles. Ses exploits nourrissent ses fantasmes qui deviennent de plus en plus violents; il tente de les mettre en pratique. La boucle est bouclée. Il ne voit plus le monde qui l'entoure. C'est un asocial, un introverti. L'exploration cognitive (phase de l'enfance qui va déterminer les rapports du sujet avec lui-même et son environnement) est achevée, il ne peut plus faire marche arrière.

Nous arrivons au stade terminal, situé entre 25 et 35 ans en moyenne. Le sujet va réaliser son fantasme. Les substituts par des animaux ou autres ne lui suffisent plus: il doit tuer. La chose n'arrive pas en claquant des doigts. Il y aura un déclencheur, quelque chose que le commun des mortels est en mesure de supporter mais qui pour lui sera une montagne : la perte d'un emploi, les railleries des collègues, un problème d'argent, etc. Pour supporter cette catastrophe, se réfugier dans son fantasme ne lui suffit pas. Il a besoin de quelque chose de plus fort, il

doit réaliser son délire. Il est conscient de commettre un acte répréhensible, mais c'est plus fort que lui. Une victime idéale et faible se présente et... le point de non retour est définitivement franchi.

Après son premier meurtre il a peur, il a honte. Il n'est pas sûr de lui. Mais, impuni (à moins qu'il ne soit vite arrêté, ce qui relève de la chance ou du miracle), il ne tarde pas à acquérir un sentiment d'invincibilité. Alors il recommencera, sans avoir besoin de facteurs de déclenchement. Il ira même à la recherche de victimes potentielles. Chaque meurtre viendra nourrir son fantasme. Il se masturbera en songeant à ce qu'il a fait.

Mais ce n'est jamais parfait, alors il ressassera les détails du rituel et peaufinera son meurtre. La réalité n'est hélas jamais à la hauteur de son fantasme. Il tuera de nouveau en améliorant sa technique, comme un artiste recherchant une perfection diabolique. De sa naissance humaine à sa renaissance criminelle, vous connaissez maintenant la genèse d'un tueur en série.

Nouvelles techniques

Le modus operandi d'un tueur en série est toujours à peu près le même, à quelques différences près puisqu'il tente d'améliorer sa technique au fur et à mesure. Mais ses motivations sont tellement obscures que les méthodes d'investigation classiques ne fonctionnent pas. Comme en médecine, il faut comprendre comment fonctionne la maladie avant de la combattre. C'est ce que les Américains comprirent à la fin du XXème siècle quand ils mirent au point le programme de recherche sur la personnalité pathologique des criminels. Il s'agissait d'étudier les dossiers de criminels, puis de les interviewer. On a pu ainsi commencer à comprendre le mode de pensée des tueurs en série. C'est grâce à ces recherches que cet article a pu être écrit. Chaque tueur a donc son propre rituel de meurtre, pratiquement immuable. Dans les années 80, les Américains créent le VICAP, banque de données répertoriant tous les crimes de sang non résolus

sur l'ensemble des Etats-Unis. Europa créa le sien en 2010. Chaque Falkampf est tenu de remplir la fiche FCSNR (Fichier des Crimes de Sang Non Résolus) puis de consulter l'ordinateur ou l'archiviste agréé afin de chercher si ce type de crime n'a pas déjà été commis.

On peut de cette manière découvrir si nous sommes face à un tueur en série déjà bien connu.

Voici les renseignements types demandés par la fiche :

- Juridiction, type du crime, date et heure.
- Background complet sur la victime.
- Descriptif éventuel du suspect ou du criminel.
- Infos vérifiées sur le criminel si identifié; casier, antécédents, aveux.

-Descriptif d'un éventuel véhicule aperçu sur les lieux du crime.

-Modus operandi et descriptif complet des lieux du crime, approche de la victime, lieu de contact, événements liés (cambriolage, saccage), message éventuel du criminel, actes symboliques commis (sacrifices, défécation, bougies, etc.).

-Conditions de découverte du cadavre (la position du corps, les liens, les objets personnels).

-Cause du décès, types de blessures, morsures, tortures, actes remarquables commis sur le corps, actes sexuels.

-Rapports d'autopsie, arme du crime, résultats des analyses criminalistes.

-Cas similaires connus du Falkampf responsable du dossier.

-Résumé de l'affaire.



Le rapport permettra alors de classer l'affaire et de recevoir la liste et les dossiers des cas similaires recensés. Si les membres d'Europol chargés du programme FCSNR découvrent des cas similaires, ils préviendront les polices locales et organiseront une enquête internationale.

Quand un suspect est appréhendé, les criminalistes et criminologues utilisent la graphométrie pour cerner la personnalité du sujet. Il s'agit de mesurer l'écriture et ses sinuosités, la taille des lettres, la hauteur comparée à la largeur, etc. On dressera ainsi le portrait pathologique de la personne. Cette science est vérifiée à 97% (à ne pas

confondre avec la graphologie, science de charlatan qui déduit vos traits de caractère de la forme de votre écriture).

La réussite de l'enquête passera avant tout par une bonne analyse du crime et du *modus operandi*. On distingue 4 phases. La première précède le meurtre et inclue les antécédents psychologiques; on obtient la lumière sur ces faits une fois le coupable arrêté. Seconde phase, l'exécution et circonstances du crime. Troisième phase, l'abandon du corps. Certains se donnent du mal pour le cacher, d'autres non. Dernière phase, le comportement du tueur en série. Après son acte, certains tentent en effet de se mêler dans l'enquête. L'analyse des premiers résultats permettra de déterminer si l'on a affaire à un tueur organisé ou désorganisé, ce qui est un des éléments primordiaux.

Organisé, désorganisé

Le tueur organisé planifie ses actions de manière consciente et les maîtrise, contrairement au tueur désorganisé. Nous autres policiers avons les caractéristiques communes de chacun de ces types de tueurs. Nous pouvons ainsi reconnaître, d'après le *modus operandi* d'un criminel, à quelle catégorie il appartient. Cette distinction est très importante pour dresser ensuite le profil psychologique du criminel. Certaines écoles de psychologie criminelle utilisent une classification différente, entre psychopathe et psychotique. Peu importe le terme utilisé, il faut savoir que les tueurs en série sont rarement des archétypes. Certains ont des traits appartenant aux deux types de meurtriers. Ne vous laissez pas piéger, mais sachez que la classification fonctionne dans 85% des cas.

L'organisé planifie son crime. Il s'agit pour lui de mettre son fantasme à exécution, suite à une opportunité. Les victimes sont triées, choisies soigneusement selon des critères sociaux, vestimentaires, physiques, professionnels, etc. Il va utiliser des artifices pour gagner la confiance de ses victimes et les attirer à l'écart. Il a une grande facilité à communiquer. Il est intelligent, manipulateur et reste maître de ses actes. Il ressent le besoin de contrôler sa victime.

Il paiera une prostituée, prendra un stoppeur, aidera un handicapé, raccompagnera un enfant. Petit à petit, il transformera sa victime, aura sur lui les accessoires adéquats : il a besoin de victimes personnalisées. Il calcule, est logique, tire des enseignements de ses crimes passés pour ne plus commettre d'erreurs.

Il tuera des personnes de plus en plus loin de chez lui et déposera les corps de plus en plus loin des lieux de meurtre.

Le désorganisé s'en prend à des personnes qu'il ressent comme des dangers pour lui. Il ne choisit pas en fonction du pouvoir qu'il exercera sur sa victime. Il peut ainsi s'attaquer à une famille complète dans un pavillon. Souvent, la victime se défendra. Il ne désire pas de victime personnalisée. Il la déshumanise en lui passant une cagoule ou en la défigurant. Le désorganisé est loin d'être logique, il est irrationnel.

Dans les deux cas, le premier crime est celui qui est le moins planifié, donc le plus proche du domicile du tueur (s'il est sédentaire). Le premier crime donne logiquement le plus d'indices.

Tableau de comparaison entre organisé et désorganisé

Organisé	Désorganisé
QI élevé	Intelligence moyenne
Socialement compétent	Asocial ou immature
Travail qualifié	Instabilité d'emploi, travaux peu qualifiés
Sexuellement compétent	Sexuellement incompétent
Fils unique ou aîné	Parmi les derniers nés
Absence de discipline parentale	Autorité parentale très dure
Se contrôle durant le crime	Peu de contrôle durant le crime
Utilise l'alcool durant le crime	Peu d'utilisation d'alcool
Le stress précipite l'acte	Peu de stress
Vit avec un(e) conjoint(e)	Vit seul
Véhicule en bon état	Vit et travaille près du lieu du crime
Suit son crime dans les médias	S'intéresse peu aux médias
Peut quitter la ville	Ne change quasiment rien à son mode de vie
Crime planifié	Crime spontané
Victime inconnue choisie selon des critères spécifiques	Victimes ou lieux connus

critères spécifiques

Organisé	Désorganisé
Personnalise sa victime	Dépersonnalise sa victime
Maîtrise sa conversation	Peu ou pas de conversation avec la victime
Le lieu du crime est le reflet de sa préparation	Lieu du crime en désordre, laissant beaucoup d'indices
Victime soumise	Violence soudaine et immédiate envers sa victime
Victime attachée	Pas ou peu de liens utilisés
Actes agressifs ante mortem	Actes agressifs post mortem
Corps caché ou enterré	Corps laissé en évidence
Pas d'arme ou de preuve sur les lieux	Preuves et arme laissées sur place
Transporte le corps de sa victime	Corps laissé sur place

On comprend d'après ce tableau qu'il est généralement plus aisé d'arrêter un tueur désorganisé. Ce type de tueur est généralement un schizophrène paranoïde. Il s'agit d'une maladie mentale qui se développe petit à petit pour atteindre son apothéose vers l'âge de 25 à 35 ans. On peut donc dire qu'il a la trentaine ou un peu moins,

qu'il est sale, mal habillé et maigre (il se néglige, autre effet de la schizophrénie). D'après le tableau ci-dessus, on sait qu'il vit seul ou chez ses parents. Il a un dossier scolaire lamentable, pas d'emploi stable ou alors de basses tâches. Il est isolé socialement. A sans doute déjà fait un temps en hôpital psychiatrique, possède un vieux véhicule et loge ou travaille près du lieu du crime. De plus, il connaissait sans doute sa victime. Voilà déjà de quoi commencer une enquête. Bien sûr, cet exemple ne fait pas office de portrait applicable à tous les désorganisés. Chaque cas est différent. Il sera beaucoup plus difficile de tirer d'aussi riches déductions pour un tueur organisé qui, la plupart du temps, connaît les techniques de la police et ne laissera peu ou pas d'indices. D'autres enseignements ne viennent que par l'expérience. Ainsi un lieu de crime où le lavabo et la baignoire ont été lavés de toute trace de sang signifie que le criminel a déjà été en hôpital psychiatrique. Il reporte sur son crime son habitude de tout voir blanc, aseptisé, propre. Pour travailler correctement, le Falk aura donc besoin d'un maximum de précisions : photos couleurs des lieux et de la victime, rapports complets d'autopsie avec photos, photos aériennes, enquête de voisinage, étude victimologique, plan dessiné des lieux, vidéos des lieux, etc.

On passe ensuite à la concrétisation : classification du crime (expérimenté, débutant, série), motif du crime (crime vénal, sexuel, de défense, de vengeance etc.), évaluation des risques encourus par la victime (lieux fréquentés, style de vie, fréquentations, occupation, etc.), évaluation des risques pris par l'assassin (crime en plein jour, fréquentation du lieu du crime, etc.), facteur temporel (si le crime est commis la nuit, le meurtrier vit sans doute seul), facteur local (où la victime fut-elle aperçue pour la dernière fois, où l'assassin l'a-t-il approchée, où l'a-t-il tuée et où a-t-il abandonné le cadavre?). Quand on aura ces éléments, on pourra enfin faire un travail convenable.

Quelques exemples concrets :

-La victime a été attachée par des menottes : l'assassin avait planifié son crime, il porte des menottes avec lui; peut-être se déguise-t-il en Falk pour emmener ses victimes. C'est un tueur organisé.

-Le tueur est venu à pied : il habite sans doute dans l'entourage; il n'est pas capable de préparer suffisamment son crime pour prendre une voiture et faire ses meurtres loin de chez lui. C'est un tueur désorganisé.

-Le tueur a laissé un couteau de chasse sur place, mais a pris soin d'effacer les empreintes. Le tueur est organisé, il a amené son couteau et a effacé les empreintes pour qu'on ne puisse pas remonter à lui par d'anciens crimes.

Il sera sans doute à l'écoute de l'évolution de l'enquête, peut-être en fréquentant un bar où sont souvent les Falks. -Le cadavre a été mis en scène, il manque quelques menus objets ou bijoux à la victime. C'est un tueur organisé. Il garde les objets en souvenir pour revivre son meurtre. Il a sans doute pris des photos du corps. Il les a fait développer quelque part ou fait lui-même de la photo.

-La victime a été violée post mortem. C'est sans doute un tueur désorganisé. Il souffre de troubles sexuels. Peut-être a-t-il consulté dans le passé un spécialiste. Il y a peu de chance qu'il ait eu une liaison quelconque avec une femme ou un homme (vivant).



Le tueur en série et la justice.

Là encore, il faut faire la différence entre le désorganisé et l'organisé, que nous pourrions appeler schizophrène paranoïde et psychopathe.

Le désorganisé plaide souvent (est-ce vrai?) la folie, affirmant qu'une voix lui a dicté sa conduite, et qu'il était obligé de lui obéir. Cette voix, peut-être Dieu, sa mère décédée, etc. Le plus gros problème vient des tueurs organisés. Parfaitement informés des modes

d'enquêtes de la police, des méthodes des psychologues et du fonctionnement de la justice, le tueur organisé joue avec le système. Un jour, Dieu lui a dicté ses actes; le lendemain, il expose et analyse ses actes; deux jours plus tard il nie; en fin de semaine, il psychanalyse son propre psy! Au bout d'un certain temps, quand le Falk aura gagné confiance et respect aux yeux du tueur, il recevra les aveux du criminel. Là encore, il faut se méfier. Les organisés aiment la célébrité, adorent parler aux journalistes, faire peur aux foules. Aussi, il risque de grossir les faits et de passer de 30 à 100 victimes, uniquement pour devenir une star. Rappelons que ce genre de personnage communique très bien, est intelligent et souvent charismatique. Jamais un bleu ne doit se retrouver en face d'un tueur du calibre de Frank Mathieu. Il sera vite dominé et se retrouvera sur la sellette, devenant soudain une victime psychologique du psychopathe. Toutes ces personnes sont irrécupérables. On ne connaît pas de moyen de les soigner. Leur maladie est tellement ancrée en eux qu'elle est comme une grosse tache d'encre indélébile sur leur cerveau. Ils ont des conceptions de la vie datant de leur petite enfance que rien, dans l'état actuel des connaissances, ne saurait faire évoluer.

Dans 90% des cas, ils sont condamnés à mort et exécutés... Grave erreur. Les progrès que nous avons fait ces derniers temps, dans l'art du profil psychologique et dans nos nouvelles méthodes d'investigation ne sont dus qu'à l'observation et aux entretiens avec les tueurs en série que nous avons arrêtés. On ne combat correctement une calamité qu'en la connaissant. Actuellement, le système judiciaire procède avec les tueurs en série qu'il juge comme un Berlinois moyen avec les cafards : il les écrase du pied, sans se demander le moins du monde s'il combat efficacement le mal ou s'il favorise leur reproduction.

Depuis plus de 5 ans, Fédération Europa réclame d'ailleurs une révision de la loi. Un assassin peut échapper à la peine capitale s'il n'est pas conscient de son acte au moment où il le commet. En règle générale, les tueurs désorganisés sont reconnus fous et envoyés à l'asile. Mais les organisés (quoi qu'ils racontent) sont pleinement conscients de leurs actes au moment des faits. Ils peuvent les raconter en détails.

La justice ne les reconnaît donc pas comme des irresponsables et les condamne à mort!

Peut-on franchement penser qu'une personne en assassinant 40 autres est normale? Doit-on dire d'un homme qui fait cuire des bouts de chair humaine pour s'en délecter qu'il répond aux normes sociales? Je pense sincèrement le contraire et cette loi est profondément ridicule.

Théories

Si la théorie de l'environnement social de Beaumann me semble la plus juste, elle ne fait pas l'unanimité.

Le docteur Jerome, successeur du Dr Froese, a fait de nombreuses études sur les tueurs en série et pense que le défaut est chromosomique.

Cette théorie a sans doute quelques fondements, mais je serais incapable d'expliquer la moindre chose sur ce sujet que je ne connais pas. Sachez tout de même qu'un bruit court, une rumeur effrayante et attirante. Nous savons qu'au début de notre siècle, dans les années 2020, des chercheurs européens et américains ont découvert le moyen de modifier l'ADN, dès la conception de l'enfant. Froese a découvert en 34 son fameux virus, modifiant la structure chromosomique, mais il ne savait pas alors quelle influence cette modification avait.

Drouhet et Jerome seraient parvenus à implanter ce virus sur plusieurs personnes, les observeraient de manière discrète et compareraient leur comportement avec celui de clones sains. Ces travaux auraient été accomplis avec l'aide des Australiens.

Cependant, les deux clones doivent vivre dans des conditions strictement similaires pour que le résultat de l'expérience soit probant. On raconte que la personne atteinte du virus vivrait normalement quelque part dans Berlin. L'autre serait dans un centre de réalité virtuelle en Australie et revivrait les mêmes situations que son double! Aujourd'hui, les 10 sujets de cette expérience devraient avoir 25 ans. Seront-ils ou sont-ils des tueurs en série?

Le SAD a certainement eu vent de cette expérience strictement révoltante et illégale. Mais si le gouvernement la considère d'utilité publique, le SAD ne bougera que si tout ça tourne mal.

La théorie la plus minoritaire en Europa est celle du professeur Franke qui affirme que les tueurs en série n'ont pas eu plus d'ennuis avec leurs parents que les désorganisés. Selon lui, quand un enfant met le feu au rideau, il se fait disputer sévèrement (ce qui est normal). Mais un tueur en série déformera l'événement, sera assez fort pour faire avaler la couleuvre et vous parlera d'enfance malheureuse.

Pour Franke, le tueur en série est un pervers et la source de cette déviation doit être recherchée ailleurs, en tout cas ni dans l'enfance, ni dans les chromosomes.

Parlons maintenant de nos amis américains et de leur trop fameuse théorie des facteurs sociaux du respect de la loi pénale (voir Criminologie dans Berlin XVIII, livre de base). Selon certains criminologues américains,

L'homme est un délinquant naturel, et c'est la société qui le maintient dans le droit chemin. Parfois, certains individus échappent au contrôle social et se laissent diriger par leurs instincts. Ce sont les criminels ou les délinquants. Le phénomène du tueur en série expliqué par la théorie Beaumann plaît beaucoup aux Américains.

N'est-ce pas une preuve du bien fondé de leur analyse? Un homme échappant dès sa naissance aux contrôles sociaux classiques (voir genèse d'un tueur en série) a de bonnes chances de devenir un impitoyable tueur. Cela signifierait qu'une personne subissant les lois de la société durant son enfance ne devient pas criminelle. Preuve est faite : l'homme naît assassin. C'est bien l'environnement qui l'empêche de se comporter de manière naturelle.

Pour la société, exécuter un tueur en série coûte certes moins cher que de le garder toute sa vie dans un asile. Mais nous pourrions ainsi apprendre à mieux les connaître et donc à mieux les combattre. Le coût financier serait largement compensé par la chute du coût en vies humaines. Ce sera ma conclusion.

*Lieutenant
Malcom Considine,
le 14/05/70 à Berlin.*

Sources :

Tueurs en série 7ème édition de Stéphane Bourgoïn et Francis Descamps aux éditions Grasset.

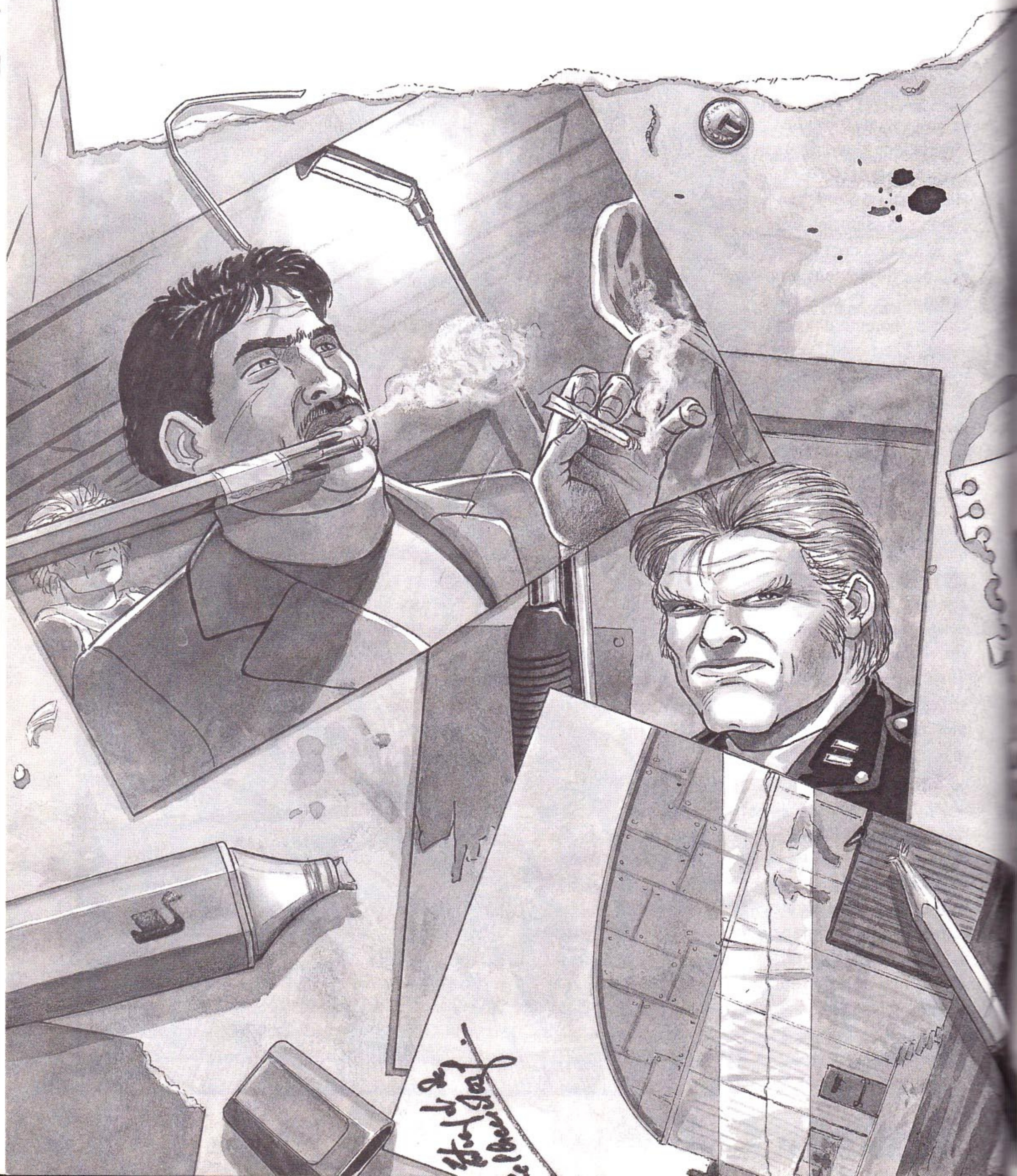
Chasseur de tueurs de Robert Ressler aux éditions Presses de la cité.

Analyse criminologique des tueurs en série de Daniel Upshaw (lieutenant dans le XVIII) aux éditions Von Beck.

OIPC face au phénomène des tueurs en série de Philippe Catoire (correspondant d'Interpol à Berlin) aux éditions Keyrvann.



SCENARIOS



WOLF

Introduction

Ce scénario est destiné à des personnages de tous niveaux. Il ne présente pas de réelles difficultés techniques. Certes l'action n'est pas totalement absente, mais il n'est pas nécessaire d'incarner des as de la gâchette et autres rois du coup de poing pour arriver au terme de cette aventure. En revanche, il est souhaitable que les joueurs, eux, soient expérimentés. Pour mener à bien cette enquête, les joueurs devront en effet appliquer nombre de techniques policières traditionnelles : enquêtes de voisinage répétées, appels à témoin, déductions et un brin d'intuition. Bref, c'est en incarnant des flics minutieux que vos joueurs peuvent espérer débrouiller cette histoire et mettre un terme à la sinistre carrière de Frederick Wolf.

Le tueur

Cette enquête lance nos Falkampfts sur la trace d'un redoutable tueur en série. Commençons donc par nous intéresser à ce sympathique personnage.

Frederick Wolf est né en juillet 2050, de Sandra Wolf et de père inconnu, à Berlin XIII. Fils unique, il fut d'abord élevé par ses grands parents. Sa mère n'était alors qu'une jeune paumée, allergique à toute forme d'autorité, et bien incapable de subvenir aux besoins affectifs et matériels d'un bébé. Les premières années de Frederick furent heureuses. Il était pour sa grand-mère et son grand-père le fils qu'ils n'avaient jamais eu ; ils reportèrent sur lui l'affection que leur fille n'acceptait pas de recevoir et Frederick grandit ainsi éloigné de sa mère sans trop en souffrir. Il n'avait que cinq ans quand ses grands-parents moururent de mort naturelle à quelques semaines d'intervalle. Tout naturellement, il retourna chez sa mère qui vivait maintenant dans le secteur VI (Kreis Bernau) et avait presque oublié qu'elle avait un fils.

Durant les cinq années qui l'avait séparée de son fils, Sandra Wolf avait cessé de vivre en marge de la société. Elle avait repris ses études et trouvé un poste de secrétaire médicale dans un laboratoire privé de Kreis Bernau. Elle donnait d'elle l'image d'une femme active, responsable et indépendante. Son ambition était immense : elle espérait bien, à force d'intrigue et de travail, gravir tous les échelons de la société qui l'employait. Pour Frederick, le choc fut rude. Il quittait un foyer chaleureux pour une vie sans amour. Sa mère travaillait le jour, sortait tous les soirs et découchait souvent. Elle scolarisa Frederick dès que ce fut possible. Bien vite, il apprit à se débrouiller seul.

Frederick entra dans sa huitième année et pouvait encore passer pour un petit garçon comme les autres quand le laboratoire pour lequel travaillait sa mère ferma ses portes. Sandra ne retrouva pas tout de suite du travail. Cela lui fut fatal. Plutôt que de se consacrer enfin à son fils, elle sombra dans une déprime alcoolisée qui n'améliora pas l'ambiance familiale. Bientôt sans le sou, la famille Wolf déménagea pour s'installer dans un deux-pièces minable de Zehlendorf. Pour survivre, Sandra ne tarda pas à se prostituer. A ses yeux, Frederick était non seulement la preuve vivante d'un passé avec lequel elle renouait, mais en outre le responsable de sa nouvelle déchéance. Les "fancés" de Sandra se succédèrent. Chez lui, Frederick était non seulement indésirable, mais détesté.

Frederick quitta sa mère à 16 ans. Il ne la revit jamais. Vivant d'abord de rapines, il trouva vers 2067 un poste de manœuvre dans une entreprise de travaux publics, emploi qu'il ne devait jamais quitter. Excellent ouvrier, il gagna peu à peu l'estime de ses collègues.

Aux yeux de tous, il était un jeune homme solitaire, un peu bizarre, mais sérieux et travailleur. Et Frederick vécut sans histoire jusqu'en cette année 2072.

Le point de rupture

Pour bien comprendre la suite des événements, il est nécessaire d'évoquer un feuilleton fleuve diffusé sur une chaîne câblée, d'abord au cœur de la nuit puis en fin de soirée dès la deuxième saison. Ce soap opera est intitulé "Pauvre Marion" (en français dans le texte). Il a pour héroïne une francienne exilée à Berlin, Marion, qui est contrainte de se prostituer pour subvenir aux besoins de sa jeune sœur gravement malade. L'action se passe dans une Petite Amsterdam d'opérette, où tout le monde à bon cœur et finit par se repentir de ses mauvaises actions. Vous voyez le genre... A chaque épisode, Marion vient au secours de plus démunis qu'elle avec un courage et une abnégation censés forcer l'admiration et faire pleurer Margot. Le premier volet de ce feuilleton fut diffusé en 2059. A raison de cinq épisodes de 25 mn par semaine, la série dura près de 15 ans. En fait, elle prit fin le 28 juillet 2072, c'est-à-dire 12 jours après la disparition de l'actrice principale et héroïne de "Pauvre Marion", Gloria Siemons.

Frederick Wolf était devant son poste quand fut diffusé le premier épisode de "Pauvre Marion". Il avait alors neuf ans et souffrait plus que jamais de l'indifférence, du mépris et même de la haine de sa mère. Comme Sandra, Marion était une prostituée. Mais quand l'une n'écoutait que son égoïsme et sombrait dans l'alcoolisme, l'autre faisait son possible pour aider les autres. L'une et l'autre étaient mères, mais Sandra n'avait pas un regard pour son fils tandis que l'héroïne du petit écran était prête à tout pour sauver sa fille. Dès lors, le petit Frederick ne manqua pas un épisode de la série. De fil en aiguille, il se persuada de la réalité des personnages du feuilleton ; il en vint même à croire que Marion était sa véritable mère. Il se détacha peu à peu du monde réel. Adolescent, il projeta ses fantasmes érotiques sur "Pauvre Marion" et développa un amour "adultère" pour sa mère d'adoption.

Frederick aurait pu vivre des années ainsi. Mais le 16 juillet 2072, la mort de Gloria Siemons mit fin au fragile équilibre mental de Frederick.

Comme orphelin, Frederick Wolf bascula définitivement dans la folie. Avec Gloria Siemons, disparaissaient en même temps la mère et la maîtresse du jeune homme. Désormais dans l'impossibilité de projeter ses fantasmes après l'arrêt de la série, Frederick fut hanté par ses pulsions érotiques et contraint de les réaliser. Marion était une prostituée.

Elle était rousse et belle.

Elle travaillait dans la Petite Amsterdam. Frederick quitta son travail et ne vécut plus que pour dépraver et éliminer toutes celles qui ressemblaient à son grand amour.

Psychopathe organisé, Frederick choisit soigneusement celle qui devait être sa première victime. Il jeta son dévolu sur Sophia Gamini, qui travaillait à l'époque dans un bar dont il était un des habitués.

Il comptait l'entraîner pour une passe et l'éliminer. Sophia, pourtant le repoussa.

Dès le lendemain, Frederick sélectionna une autre victime. Cette fois, son plan se déroula sans accroc : il entraîna Ann Lovenian, la viola et la tua avant d'abandonner le cadavre. Ce meurtre fut le premier d'une longue série, comme vous allez pouvoir le constater. Tous se déroulèrent selon le schéma du premier.

Calendrier morbide

16 juillet 2072 : l'actrice Gloria Siemons meurt ; ce décès fait basculer Frederick dans la folie

20 juillet, au soir : Frederick tente d'attirer Sophia Gamini

21 juillet : Frederick commet son premier meurtre et tue Ann Lovenian

2 août : Frederick tue Emerald Wish

16 août : Frederick tue Martine Brum

25 août : Frederick retrouve Sophia Gamini et l'élimine

2 septembre : Frederick tue Sarah Margenstern

5 septembre : le cadavre de Sarah Margenstern est découvert dans un entrepôt désaffecté de Zehlendorf. Début de l'enquête des personnages-joueurs.

Synopsis

L'enquête commence par la découverte du cadavre d'une jeune femme. La victime fut violée, étranglée et enfin rasée. Elle était rousse. A priori, la jeune femme était une prostituée.

Pourtant, les Falkampfts découvrent bientôt qu'il s'agit de Sarah Margenstern, une fille de bonne famille, à la sexualité un peu perturbée (Acte I).

Peu après, on découvre un nouveau cadavre. C'est celui d'une prostituée connue des services de police, Sophia Gamini.

Elle a subi exactement le même sort que Sarah ; comme elle, elle était rousse. Malheureusement, les investigations des personnages ne mènent pas bien loin (Acte II).

L'enquête est relancée par un rapport émanant de la division et qui met les deux crimes en rapport avec trois autres cas similaires. Les Falkampfts ont alors la confirmation d'avoir affaire à un tueur en série.

C'est pour eux l'occasion d'en apprendre un peu plus sur ce type de criminels auprès des pss de la Falkhouse. Ensuite, faute d'une piste à suivre, il leur faudra faire le tour de la Petite Amsterdam (où toutes les victimes du tueur officiaient) afin d'interroger et de mettre en garde les prostituées du quartier. En vain, si ce n'est qu'une prostituée, persuadée d'être la prochaine victime du tueur, fournira l'occasion aux Falkampfts de se dégourdir les jambes mais il s'agit d'une fausse alerte, (Acte III).

En revanche, pendant ce temps, le psychopathe a failli faire une nouvelle victime. Grâce à elle, le portrait-robot du tueur peut être diffusé.

Bientôt, les témoignages affluent, dont l'un met les Falkampfts sur la piste de Frederick Wolf. Les persos parviennent enfin à identifier le tueur, accumulent suffisamment de preuves et lancent un mandat d'arrêt contre lui. Moins d'une heure plus tard, Frederick est repéré au volant de sa voiture dans la Petite Amsterdam. Une course poursuite s'engage...

SCENARIO

PREMIER ACTE : SARAH MARGENSTERN

Premier cadavre

Pour les personnages-joueurs, tout commence par un après-midi pluvieux. Nous sommes le 5 septembre 2072. Les Falkampfts sont en patrouille dans le secteur XVIII lorsque radio-flic annonce la découverte d'un cadavre dans Zehlendorf. Le hasard veut que nos héros se trouvent non loin à ce moment-là. Le moins que l'on puisse attendre d'eux est donc qu'ils accusent réception du message et se rendent sur les lieux illico.

Quelques minutes plus tard, les Falkampfts sont sur place. A l'adresse indiquée correspond un entrepôt désaffecté. Tous les environs d'ailleurs sont à l'abandon et les hangars désertés succèdent aux usines en ruine et aux terrains vagues. A l'écart de toute habitation, l'entrepôt qui intéresse la police est une immense carcasse de tôle rouillée construite sur une épaisse dalle de béton. Les hautes portes coulissantes de l'entrepôt se trouvent ainsi à près d'un mètre de la chaussée, pour permettre le chargement et le déchargement des camions. Il y a bien sûr belle lurette que l'endroit n'a pas reçu la visite d'un poids lourd. Le temps où Zehlendorf abritait nombre d'entreprises florissantes est déjà loin. Quand les personnages-joueurs arrivent, ils ont été précédés par quelques Koss et une ambulance. Leurs véhicules attendent dehors, gyrophares en marche, et attirent les curieux. Une équipe de falkdoktors arrive bientôt. Passé une petite porte qui a depuis longtemps été enfoncée, l'entrepôt semble d'autant plus grand qu'il est totalement vide. Partout, on trouve les vestiges (ordures, graffitis, etc.) d'un ancien squat. Dès leur entrée, nos Falkampfts sont accueillis par un jeune Koss visiblement sous le choc. Sans doute vient-il de voir son premier cadavre. Le Koss explique que le corps a été découvert par un gamin tandis qu'il poursuivait son chien. Le gosse est aussitôt allé chercher du secours. "Il est tombé sur mon collègue et moi par hasard, deux rues plus haut. On est allé voir et on a tout de suite averti le central. On n'a touché à rien en vous attendant mais on en a profité pour interroger le gamin et quelques personnes du quartier. En vain."

La victime est une jeune femme rousse. Son corps est étendu par terre. Il est attaché par les poignets au moyen d'une cordelette à une poutre métallique partant du sol et soutenant la toiture. Le corps de la victime est totalement nu. Tout indique qu'elle a été violée avant d'être étranglée à mains nues. Ses vêtements, déchirés pour la plupart, sont dispersés autour du cadavre. Ils consistent en une jupe en lycra ultra-courte, un body de dentelle noir et un petit blouson ne couvrant que la poitrine. La victime porte encore ses talons hauts. Rien ne permet d'identifier la jeune femme. Son sac à main ne contient que quelques billets (l'équivalent de quatre ou cinq passes), des mouchoirs en papier, un bâton de rouge et un peigne. Fait notable : la chevelure de la victime a été grossièrement coupée et emportée. Quelques mèches jonchant le sol attestent que la coupe a été pratiquée sur place. La mort remonte à deux ou trois jours.

Selon les Koss arrivés avant les personnages-joueurs, la victime était une prostituée de bas étage dont la dernière passe a mal tourné. Sans être fréquent, le fait n'est pas rare. Demandez tout de même aux joueurs de faire un jet de Perception (difficulté moyenne). Voici ce qu'ils peuvent découvrir : tous les objets personnels de la victime (vêtements, chaussures, sac à main, etc.) sont en parfait état et sortent des boutiques de luxe les plus en vue. Il est impensable qu'une petite prostituée, même indépendante, puisse se les offrir.

Les Falkampfts n'ont pas grand-chose d'autre à découvrir ici. Quels que soient leurs efforts, ils ne trouveront aucun témoin. Quant à recueillir d'autres indices, mieux vaut qu'ils laissent faire les différentes équipes de falkdoktors (légistes et criminalistes).

L'identification

De retour à la Falkhouse, les Falkampfts doivent d'abord faire un rapport préalable au lieutenant de service. Ce n'est qu'après cette petite formalité qu'ils seront officiellement chargés de l'affaire. Dès lors, leur première tâche devrait être de tenter d'identifier la victime en attendant les conclusions des falkdoktors. Il y a plusieurs démarches possibles :

- parier sur le fait que la victime est bien une prostituée, faire le tour de la Petite Amsterdam avec une photo de la victime et interroger la faune locale. C'est beaucoup moins bête que ça en a l'air et on doit même s'attendre à ce que de bons flics agissent ainsi. Malheureusement pour les personnages-joueurs, celle qu'ils tentent d'identifier n'était pas une habituée de la Petite Amsterdam. Il leur faudra donc chercher longtemps avant de trouver quelqu'un pour leur dire un truc du genre : "Ouais, je l'ai déjà vue. Mais elle avait les cheveux longs. C'est une occasionnelle. Elle est pas d'ici. Non, je sais pas qui c'est et je vois personne qui pourrait vous renseigner. Dites, elle a pas l'air en grande forme sur cette photo."



Tôt ou tard, les personnages-joueurs finiront par avoir sous les yeux les différents rapports des falkdoktors. Dans les grandes lignes, voici ce que révèle le rapport du légiste :

Le sujet est une femme rousse, yeux verts, 1,73m, 62kg, type caucasien, environ 25 ans. Le décès remonte à la nuit du 3 au 4 septembre. La victime a d'abord été attachée par les poignets au moyen d'une fine cordelette avant d'être violée et étranglée à mains nues. Les cheveux ont été coupés grossièrement au niveau de l'occiput. Le cadavre n'a pas été déplacé. Le sujet a eu des rapports sexuels différés avec 5 hommes dans les 4 heures qui ont précédé sa mort. Le sujet était en excellente santé. La victime ne se droguait pas. Hygiène dentaire parfaite. Manucure. Activité sédentaire.

Les criminalistes n'ont pas découvert grand-chose. Aucune empreinte, celles de la victime exceptées. Les échantillons de sperme recueillis sur le cadavre ne correspondent à aucun ADN enregistré. Des traces de pas ont été relevées dans la poussière : celles de la victime et celles d'un sujet de corpulence moyenne, portant des chaussures d'homme et chaussant du 46. La cordelette utilisée pour immobiliser la victime est d'un modèle courant. Enfin, les criminalistes notent que tous les vêtements et objets personnels de la victime indiquent un niveau de vie élevé, et entrent en contradiction complète avec les activités affichées de la victime.

- interroger le fichier. Par ce biais, les Falkampfts ont toutes les chances d'arriver à leur fin. Cependant, la tâche est plus complexe qu'il n'y paraît. Les renseignements en leur possession concernant la victime sont plutôt maigres : il s'agit d'une femme rousse, âgée de vingt à trente ans. Tout le reste n'est que conjecture. Demandez aux joueurs de quelle manière ils orientent les recherches. Procédez avec eux par recoupements et évaluez pour finir la durée des recherches. Si elles durent trop, le rapport des falkdoktors tombera avant leur terme. La bonne idée est de laisser tomber les fichiers criminels pour interroger le fichier des personnes disparues. En moins d'une heure, les Falkampfts recevront la liste des rouquines (vraies ou fausses) signalées disparues à Berlin dernièrement.

L'une d'elle, une certaine Sarah Margenstern, fille de Raquel et Simon Margenstern, 22 ans, étudiante en littérature, ressemble trait pour trait au cadavre de l'entrepôt.

Les Margenstern

Domicile : les Margenstern habitent une splendide maison dans Teltow. Il s'agit d'une villa de plain-pied avec piscine, au centre d'un petit parc boisé à sa périphérie. Naturellement, le tout est soigneusement gardé (surveillance vidéo, patrouille de vigiles, etc.). Le personnel de maison consiste en un majordome francien et une bonne italienne, tous deux au service des Margenstern depuis plus de dix ans. Les Falkampfts n'ont aucune chance de trouver Simon Margenstern chez lui entre 6h et 21h : il travaille. Sa femme, en revanche, attend fébrilement des nouvelles de sa fille et ne quitte la maison que pour prendre l'air dans le parc.

Simon Margenstern : est un riche homme d'affaire spécialisé dans l'immobilier. C'est un bourreau de travail qui sacrifie tout à sa carrière. Il est toujours en conférence, déplacement ou rendez-vous. Sa secrétaire, néanmoins, sait en permanence où le trouver et il ne quitte jamais son téléphone portable.

Difficile de dire si la disparition récente de sa fille l'inquiète vraiment. Le fait est qu'il n'a rien changé à ses habitudes. La nouvelle de la mort de Sarah ne le laissera cependant pas indifférent, loin de là. Pour épargner sa femme, il se proposera d'aller reconnaître le corps. Quand il apprendra les circonstances du

drame, il voudra y voir l'œuvre d'un sadique qui enleva sa fille et la déguisa en prostituée avant de la violer et de la tuer. Il ignore tout des désordres psychologiques de sa fille.

Raquel Margenstern : mariée à Simon depuis 20 ans, Sarah est une épouse entièrement dévouée à son mari et à sa famille. Excepté pour de courtes promenades dans le parc, elle n'a pas mis le nez dehors et ne dort plus depuis le 2 au soir, date à partir de laquelle l'absence inexplicable de sa fille commença à l'inquiéter vraiment. Autant dire que les Falkampfts la trouveront dans un sale état et que ce qu'ils vont lui apprendre n'améliorera rien. Raquel n'ignore rien du comportement particulier de sa fille. C'est à son initiative que Sarah consulte en secret un psychiatre depuis bientôt 3 ans (à l'insu de Simon qui connaît mieux son entreprise que sa famille).

Sarah Margenstern : pour son père et beaucoup d'autres qui croyaient bien la connaître, Sarah était une jeune fille équilibrée et sans histoire. Elle poursuivait ses études avec brio et semblait mener une vie normale pour une étudiante de son âge. En réalité, elle souffrait de troubles mentaux qui la poussaient à se prostituer régulièrement. Vêtue et maquillée comme il se doit, elle partait alors se vendre dans la Petite Amsterdam. Elle s'absentait rarement plus d'un après-midi et ne découchait jamais (4 ou 5 clients suffisaient à calmer ses pulsions). Le malheur voulut que Frederick croise sa route dans la journée du 2 septembre et prenne son déguisement au sérieux. Son absence ne tarda pas à inquiéter sa mère, qui redoutait le pire. Son père, pensant d'abord à une fugue amoureuse, n'accepta de prévenir la police qu'au matin du 4 septembre.

L'enquête : en définitive, Sarah fut la victime innocente de sa folie et de celle, plus dangereuse, de Frederick Wolf. Pour les personnages-joueurs, la difficulté consiste à découvrir que Sarah fut avant tout victime du hasard, à l'instar de toutes les autres victimes du tueur, et n'avait rien fait pour mériter son triste sort. Les Falkampfts pourront découvrir que Sarah se prostituait de plusieurs manières :

- en cuisinant la mère qui, visiblement, cache quelque chose (jet de Discussion à -25%). Raquel ne révélera pas facilement ce qu'elle considère comme un secret de famille. Elle craint d'abord de salir la réputation de sa fille et, par extension, celle de son époux. Ensuite, elle tient à maintenir ce dernier dans l'ignorance le plus longtemps possible. Inutile de dire que, à supposer qu'il assiste à l'interrogatoire, Simon ne laissera pas les persos "torturer" impunément sa femme. N'oubliez pas qu'il est à 100 lieues d'imaginer que sa fille se prostituait. Selon lui, la police ferait mieux de chercher le coupable plutôt que de les harceler, lui, et son épouse.

- avec la commission rogatoire idoine, les Falkampfts trouveront dans les affaires personnelles de Sarah la preuve qu'elle fréquentait un psychiatre (carnet de rendez-vous). Les parents Margenstern ne les laisseront pas fouiller la chambre de leur fille sans une autorisation officielle. Le Docteur Ernst Brandl lâchera le morceau sans difficulté pourvu qu'on lui promette un minimum de discrétion. En conclusion, les Falkampfts finiront par découvrir la double vie de Sarah Margenstern. En concluront-ils pour autant que Sarah Margenstern ne fut qu'une victime innocente? Rien n'est moins sûr. Quoi qu'il en soit, l'enquête est au point mort. Les personnages-joueurs peuvent toujours tenter d'approfondir la piste de la double vie de Sarah. Ce sera en pure perte. Il n'existe aucun lien tangible entre la victime et Frederick Wolf. Et les Falkampfts auront découvert tout ce qu'il y a à trouver quand ils sauront que Sarah Margenstern se prostituait.

DEUXIEME ACTE : SOPHIA GAMINI

Deuxième cadavre

L'enquête ne va pas tarder à prendre un nouveau tour. Le 7 au matin, nos Falkampfts n'ont même pas le temps de se rendre au briefing de 8 heures 30. A peine sont-ils arrivés à la Falkhouse qu'un des Koss de la main courante les retient. On a trouvé une heure plus tôt un cadavre susceptible de les intéresser. Le lieu précis de la macabre découverte est indiqué sur un papier que le planton leur tend. Il n'en sait pas plus.



A l'adresse indiquée correspond une sinistre ruelle de la Petite Amsterdam, coincée sur toute sa longueur entre deux immenses murs aveugles. La ruelle, longue d'une vingtaine de mètres, est à peine assez large pour permettre le passage d'une voiture. A chaque extrémité de la ruelle, des Koss veillent au grain et repoussent les curieux.

Depuis une heure que le cadavre a été signalé, les personnages-joueurs arrivent bons derniers. Les flics de l'équipe de nuit (les premiers sur les lieux) sont impatients de filer le bébé et de rentrer dormir. Les criminalistes remballent déjà leur petit matériel et l'équipe médico-légale est en train d'embarquer le cadavre. Il s'agit d'une jeune fille rousse, nue, aux cheveux grossièrement coupés. Tous - flics, criminalistes et légistes - sont en mesure de livrer leurs premières conclusions.

L'équipe de nuit : l'alerte a été donnée vers 7 heures par une équipe d'égoutiers. Ces derniers ont trouvé le cadavre dans les égouts, en bas d'une trappe d'accès dont la plaque avait été soigneusement remplacée. Ils n'ont touché à rien.

Les Falkampfts de nuit sont arrivés moins de 10 minutes plus tard. Ils n'ont pu recueillir aucun autre témoignage que celui, stérile, des égoutiers. On a trouvé les vêtements (déchirés) et le sac de la victime dans un container emplis de débris, un peu plus loin dans la ruelle. D'après ses papiers, la victime s'appelait Sophia Gamini. Sans doute une prostituée.

Les criminalistes : aucun indice probant. Le temps a fait son œuvre.

Les légistes : la victime a subi des violences avant d'être étranglée. Impossible de savoir pour l'instant si elle a été violée. La mort remonte certainement à plus de 10 jours. Le corps était encore souple quand on l'a fait passer par la bouche d'égout. La rigidité cadavérique ne s'est installée que plus tard (extraire le cadavre de son réduit ne fut d'ailleurs pas chose aisée).

S'ils le souhaitent, les personnages-joueurs peuvent demander à jeter un œil sur le corps. Il n'est pas très beau à voir (rappelons que Sophia a été tuée dans la nuit du 25 août et qu'il y a des rats dans les égouts) et n'a plus grand chose à révéler sans un examen médical approfondi. Un jet réussi en Perception (difficulté moyenne) permet tout de même de remarquer de nombreuses traces de piqûres sur les bras du cadavre. Sinon, les Falkampfts ne découvriront rien d'autre avant d'avoir interrogé le fichier.

Chronologiquement, Sophia Gamini est la quatrième victime de Frederick Wolf. Celui-ci l'élimina dans la nuit du 25 août. Cependant, ce n'est pas cette sinistre nuit que Sophia rencontra son bourreau pour la première fois. Anciennement, Sophia travaillait dans un bar, "Chez Max", que Frederick fréquentait assez souvent. A l'époque, Sophia faillit être la première victime de Wolf (comme vous le savez déjà). Frederick retrouva Sophia un mois plus tard.

Elle avait entre-temps touché le fond. Elle se prostituait pour acheter sa dose quotidienne de drogue et ne fut plus en mesure de repousser les avances du psychopathe. Frederick la fit monter dans sa voiture quelque part dans la Petite Amsterdam et alla se garer à l'écart des regards, dans la ruelle. Il la viola et la tua dans la voiture avant de se débarrasser du corps comme on sait.

Le fichier

De retour à la Falkhouse, les Falkampfts devront d'abord s'entretenir quelques minutes avec le lieutenant qui les dirige. Celui-ci, en particulier, voudra savoir si le cadavre découvert au

matin a quelque chose à voir avec l'affaire qui les occupe et pourquoi. De manière plus générale, il se fera raconter les derniers détails de l'enquête. Si nécessaire, profitez de l'occasion pour remettre habilement les personnages-joueurs dans le droit chemin.

Le fichier révèle que Sophia Gamini est née à Berlin XI le 27 septembre 2058 de parents inconnus. Elle fréquente de nombreux établissements d'accueil jusqu'à ses 18 ans ; on la qualifie partout de sujet difficile.

On perd ensuite sa trace pour ne la retrouver que le 6 juillet 2072, date à laquelle elle est embarquée à l'occasion d'une descente de police au bar "Chez Max". Aucune adresse connue. Le rapport de police relatif à la descente précise que Sophia Gamini travaillait comme entraîneuse mais qu'aucune charge n'a pu être retenue contre elle.

Dans les grandes lignes, voici ce que révèle le rapport du légiste :

Le sujet est une femme rousse, yeux verts, 1,70m, 56kg, type caucasien, environ 25 ans. Le décès remonte aux environs du 24, 25 ou 26 août. La victime a d'abord été bâillonnée, attachée par les poignets au moyen d'une fine cordelette avant d'être violée et étranglée à mains nues. Les cheveux ont été coupés grossièrement au niveau de l'occiput. Le cadavre a probablement été déplacé peu de temps après la mort. Le sujet était en mauvaise santé. Il souffrait de malnutrition, était alcoolique et se droguait (suit la liste des drogues utilisées, toutes bon marché et destructrices).

Les criminalistes n'ont découvert aucune empreinte. Le sperme recueilli sur le cadavre correspond à un de ceux recueillis sur le cadavre de Sarah Margenstern. La cordelette utilisée pour immobiliser la victime est d'un modèle identique à celle trouvée sur le cadavre de Sarah Margenstern. Enfin, les criminalistes notent que les vêtements et objets personnels sont sales, usés et de piètre qualité.

"Chez Max"

"Chez Max" est un bar de second ordre dont la médiocre renommée est tout de même parvenue aux oreilles des Falkampfts. Il s'agit donc d'un bar situé à la périphérie de la Petite Amsterdam où de piètres effeuilleuses s'offrent en spectacle. Ce n'est pas à proprement parler un lieu de prostitution. Il n'est cependant pas rare que des clients raccompagnent les hôtes du bar chez elles avec la bénédiction du patron. Depuis le changement de propriétaire, ce dernier ne se nomme pas Max mais Sven Grabb. C'est un petit homme rondouillard, chauve, aux yeux porcins. Il est sujet à de subites pertes de mémoire mais quelques billets ou des menaces bien senties lui permettent de dépasser son handicap.

Pour peu qu'on sache le prendre, Grabb finira par se souvenir de Sophia Gamini et s'aidera de son registre pour les détails. "Elle a travaillé chez moi du 27 juin au 20 juillet. Comme entraîneuse. Et puis elle partie tout d'un coup, comme ça, sans prévenir. Notez, je vais pas m'en plaindre. C'était la pire des entraîneuses que vous pouvez imaginer. A la fin, il se passait pas un soir sans qu'elle s'engueule avec un client. Mes filles, c'est pas des putes. Mais si un gars demande un rendez-vous, où est le mal? Eh ben la miss Sophia, elle supportait pas qu'on lui fasse la moindre proposition. Vous voyez le genre? Ca la foutait plutôt mal. D'ailleurs les autres filles l'aimaient pas. A part une, Amanda... Celle-là, par contre, elle me manque."

Chez Max, les Falkampfts n'en apprendront pas plus concernant Sophia Gamini. En revanche, ils feraient bien de s'intéresser à cette Amanda qui manque tant à son ancien patron. Amanda Rirg fut

entraîneuse Chez Max pendant un peu plus d'un an. Elle fut engagée le 18 juillet 2071 et rendit son tablier tout dernièrement, à la fin août.

Les Falkampfts pourront obtenir son adresse de Grapp, ou en demandant l'information à la Falkhouse. Le casier judiciaire d'Amanda est vierge.

Amanda Rirg

Amanda Rirg habite un petit 2 pièces dans une rue assez calme, à 10 minutes de l'Hôpital Central.

Quelle que soit l'heure (légale) à laquelle les personnages-joueurs sonnent à sa porte, ils trouveront Amanda au milieu des cartons. En effet, elle est en passe de déménager pour rejoindre l'homme qui doit l'épouser (un employé de bureau d'un secteur voisin) et qu'elle a rencontré Chez Max.

Amanda est une femme approchant la trentaine, brune, plutôt jolie. Dans un premier temps, elle sera très méfiante à l'égard des Falkampfts. Sa carrière d'entraîneuse est un passé qu'elle souhaite oublier le plus vite possible et les questions des personnages-joueurs ne vont pas l'y aider. Mais dès l'instant où elle aura compris que ces derniers n'ont rien à lui reprocher, elle se fera plutôt coopérative.

Elle se souvient naturellement de Sophia. La nouvelle de sa mort l'attristera d'ailleurs beaucoup, sans vraiment la surprendre ("Sophia était sur la mauvaise pente").

Selon Amanda, Sophia était une paumée, agressive plus par peur que par timidité. "Elle se défendait en attaquant. A mon avis, elle avait peur de s'attacher à quelqu'un et repoussait tout le monde. J'ai bien essayé de l'aider mais..."

Si on lui demande si Sophia se droguait à l'époque, elle répondra par l'affirmative. "quand elle était en manque, elle était plus agressive que jamais.

Elle se prostituait à l'occasion, pour acheter ses doses, mais elle ne supportait pas qu'on la prenne pour une pute. Alors ça faisait des problèmes. La plupart des filles Chez Max acceptent de suivre des clients, à la fermeture. Les types le savent et n'arrêtent pas de faire des propositions. Moi, je me contentais de dire non. Sophia, elle, se mettait en colère.

Je crois qu'elle souffrait beaucoup." Si on lui demande des détails sur les circonstances du départ de Sophia, Amanda dira : "Un soir, fin juillet, un gars lui a proposé de la rejoindre chez elle à la fermeture. C'était une fois de trop. Elle a jeté son verre à la tête du gars et a claqué la porte. Je ne l'ai jamais revue. De toute façon, Grapp l'aurait renvoyée et elle le savait."

Grosso modo, c'est tout ce que Amanda Rirg a à révéler. Et si les Falkampfts n'ont plus de questions à lui poser, elle leur serait reconnaissante de partir avant que son fiancé ne vienne la chercher.

TROISIEME ACTE : PATIENCE ET LONGUEUR DE TEMPS...

Temps mort

A ce stade du scénario, les Falkampfts se trouvent donc avec deux cadavres sur les bras et pas l'ombre d'une piste permettant d'identifier le coupable. A vous, meneur de jeu, de voir combien de temps vous allez laisser les personnages-joueurs dans l'expectative. La seule chose dont ils peuvent se douter est d'avoir affaire à un malade particulièrement friand de jeunes et jolies prostituées rousses aux yeux verts. Faute de mieux, ils peuvent :

- faire le tour de la Petite Amsterdam avec la photo de Sophia Gamini. Au bout du compte, ils recueilleront quelques témoignages confirmant que Sophia se prostituait, était droguée au dernier degré, et était par conséquent prête à suivre n'importe qui pour gagner les moyens d'acheter son poison. Aucune autre information.

- enquêter dans l'espoir de découvrir que Sophia Gamini et Sarah Margenstern se connaissaient ou avaient une relation commune. En vain.

- attendre. Pourquoi pas?

- interroger les fichiers d'autres Falkhouses afin de vérifier si les cadavres d'autres prostituées répondant au même signalement que Sophia et Sarah n'auraient pas été découverts ailleurs dans Berlin. Bingo.

Si les personnages-joueurs ne songent pas à faire cette dernière démarche, une journée et une nuit passent sans que rien n'arrive. Enfin, le lieutenant qui supervise l'enquête s'inquiète. Il convoque les Falkampfts, exige un rapport précis tant de leurs découvertes que de leurs activités. Découvrant que ses subordonnés sont dans une impasse et se contentent, plus ou moins, d'attendre la suite des événements, l'officier leur passe un savon et les envoie sans plus attendre consulter le fichier de la division. A tout hasard. En substance, le lieutenant veut bien qu'une enquête soit au point mort, mais seulement après que les enquêteurs ont tout tenté. Ce qui se défend comme point de vue.

Troisième, quatrième et cinquième cadavres

En général, un Falkampft accède aux dossiers courants d'une Falkhouse d'un autre secteur sur simple demande. La procédure normale veut que la demande du Falkampft soit appuyée par un officier (inspecteur, lieutenant, capitaine) ou un magistrat instructeur. Cette procédure n'est appliquée d'ordinaire que pour les dossiers les plus sensibles ou lorsqu'une fuite risque de compromettre une opération en cours. Il arrive cependant que certains fassent preuve de mauvaise volonté. Ainsi, tout le monde sait que les flics du XXIV (Teltow) n'aiment pas ceux du XVIII. De fait, les informations circulent assez difficilement entre les Falkhouses de ces deux secteurs et chacun met un point d'honneur à ce que la procédure normale soit toujours respectée dans ses moindres détails.

Tôt ou tard, donc, les personnages-joueurs en viendront à faire une demande d'information auprès d'autres Falkhouses. Logiquement, ils devraient commencer par contacter les Falkhouses des secteurs périphériques. Les Falkampfts du XVIII entretiennent d'assez bons rapports avec ceux de Kreis Bernau et de Sakrower. Les contacts sont plus rares et moins aisés avec ceux de Hennigsdorf et Köpenick. Quant aux Falkampfts de Teltow, ils détestent leurs collègues du secteur XVIII. Selon ces données, à vous d'évaluer les difficultés que rencontreront les personnages-joueurs. Dans le meilleur des cas, un coup de téléphone suffit. A l'inverse, Teltow ne lâchera pas le moindre renseignement sans une demande écrite en bonne et due forme.

Certaines Falkhouses possèdent des informations capitales pour les personnages-joueurs ; d'autres n'ont rien à leur apprendre. L'un dans l'autre, il ne faudra pas moins d'une demi-journée aux

Falkampfts pour avoir connaissance de la mort d'Ann Lovenian, Emerald Wish et Martine Brum. Le corps d'Ann Lovenian été découvert sur un chantier de Kreis Bernau ; celui d'Emerald Wish fut découvert dans Hennigsdorf, à la frontière du secteur XVIII ; enfin, le cadavre de Martine Brum fut trouvé baignant dans la Spee, à Köpenick.

La mort d'Ann Lovenian remonte aux alentours du 20 juillet ; celle d'Emerald Wish date de début août ; celle de Martine Braum remonte à la mi-août. Toutes les victimes répondent au même profil. Ce sont des prostituées de bas étage, rousses, yeux verts, ayant entre 20 et 30 ans, mesurant environ 1,75m, jolies. Elles ont été attachées, violées, étranglées. Cela pourrait être un hasard mais toutes ont eu les cheveux coupés.

S'ils cherchent des renseignements complémentaires dans les fichiers de la Falkhouse XVIII, les personnages-joueurs découvriront qu'Ann Lovenian, Emerald Wish et Martine Braum travaillaient toutes trois dans la Petite Amsterdam avant de disparaître. En outre, l'analyse du sperme recueilli sur les trois cadavres correspond à celui trouvé sur les corps de Sophia et Sarah.

Maintenant, les Falkampfts peuvent être certains d'avoir affaire à un tueur en série. Ils tenteront sans doute de découvrir (dans les archives, par exemple) d'autres crimes qui pourraient lui être imputés. En vain, ils ont connaissance de tous ses méfaits. De même, ils auront peut-être l'idée de comparer la date supposée du premier crime avec les sorties de prisons ou d'hôpitaux psychiatriques. Nous savons que c'est inutile mais permettez tout de même aux joueurs de cocher Criminologie.

Dès qu'il sera mis au courant des derniers éléments de l'enquête, le lieutenant des personnages-joueurs organisera pour eux une entrevue avec les Falkdoks psychologues de la Falkhouse. C'est l'occasion pour vous, meneur de jeu, de glisser habilement dans l'aventure un résumé du chapitre de ce livret consacré aux tueurs en série.

Par la même occasion, les Falkdoks livreront leurs premières conclusions concernant le tueur. Selon eux, le tueur frappera à nouveau. La fréquence des précédents crimes laisse présager que le tueur sévira à nouveau avant 10 jours.

Sa prochaine victime et son prochain meurtre ressembleront en tous points aux autres. Comme il ne se sent pas menacé, le tueur ne changera probablement pas ses habitudes (même quartier, même processus d'enlèvement, etc.).

Fausse alerte

Il est temps que les Falkampfts retournent à leurs moutons. Le problème est qu'ils ne possèdent toujours pas le moindre élément pour identifier le tueur. La première mission des Falkampfts est de protéger les populations.

Ainsi, au terme d'un conseil de guerre réunissant les persos et tout ce qui compte dans la Falkhouse, il sera décidé de renforcer les patrouilles dans la Petite Amsterdam et de mettre en garde toutes les prostituées de ce quartier répondant au profil des victimes. Il faudra non seulement les inciter à la prudence mais, si possible, les convaincre d'interrompre leurs activités jusqu'à l'arrestation du tueur.

Pour y parvenir, les personnages-joueurs se verront adjoindre une dizaine de Koss. La Falkhouse ne peut se permettre de détacher plus d'hommes pour cette opération. On espère simplement que le bouche à oreille fera le reste chez les prostituées.

Les personnages-joueurs se verront fixer le programme des prochains jours par le Kommissar Koenig en personne. Il s'agit de silloner la Petite Amsterdam du matin au soir, de visiter les hauts lieux de la prostitution et tous les lieux fréquentés par les prostituées, et de mettre tous les indices de la Falkhouse sur le coup. Il n'est naturellement pas question d'aborder toutes les rouquines du quartier. Mieux vaut tenter de convaincre les personnalités locales qui, elles, bénéficient d'un véritable crédit. Vous, meneur de jeu, pouvez vous contenter de décrire succinctement ces journées, les agrémenter de quelques anecdotes ou bien les mettre en scène dans le détail. Donnez tout de même aux Falkampfts l'occasion de renouer de vieux contacts, faites leur rencontrer des personnalités marquantes. N'oubliez pas qu'un Falkampft passe 70% de son temps dans la rue ; vos parties doivent illustrer cette partie de la vie des personnages-joueurs.

Quels que soient la bonne volonté et le zèle des Falkampfts et des Koss qui les assistent, cette opération n'aura que peu d'effets. Rares sont d'abord les prostituées à prendre la menace au sérieux. De plus, la plupart des proxénètes n'acceptent pas de voir leurs filles prendre des jours de vacances ou refuser des clients. Au bout de deux jours, Koenig mettra un terme à l'opération : la Falkhouse a fait son travail d'information. Et même si presque personne n'a changé ses habitudes, on ne parle plus que du tueur dans la Petite Amsterdam. Ainsi, c'est au soir de ce deuxième jour de ballade au pays de la prostitution qu'un coup de téléphone va relancer l'action.

Les personnages-joueurs s'apprêtent à retourner à la Falkhouse quand le Central les prévient qu'une prostituée, une certaine Emily, vient d'appeler. Elle serait suivie depuis deux ou trois jours par un homme. En ce moment même, l'homme serait en bas de chez elle à faire le pied de grue plus ou moins discrètement. Suit naturellement l'adresse de la prostituée. Il ne s'agit peut-être que d'un canular, mais comment ne pas aller vérifier ?

Mario Firelli

Mario Firelli est un proxénète notoire. Arrêté il y a un peu plus d'un an, il continua comme la plupart de ses collègues à bénéficier des services de ses "employées". L'une d'elles, Emily, cessa pourtant au bout de quelques mois d'envoyer ses subsides. Recemment évadé, Mario retrouva facilement la trace d'Emily. Celle-ci se prostituait toujours. Mario en déduisit, avec raison, qu'elle avait un nouveau souteneur. C'est lui qui espionne la pauvre Emily dans l'espoir d'identifier et d'éliminer son rival. Mario est armé d'un cran d'arrêt et d'un Hyams Contact 12mm.

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
13	10	12	14	13	12

Compétences : Arme de poing (60%), Discrétion (35%), Corps à corps (50%).

Les Falkampfts localiseront facilement Mario. Ce dernier se cache bien en bas du domicile de Emily, sur le trottoir d'en face, à la faveur d'une entrée d'immeuble. Il porte un grand imperméable et une casquette pour cacher ses yeux : il est non seulement en cavale mais ne veut pas être reconnu par son ancienne protégée. Mario, quant à lui, est aux aguets. Il ne tardera pas non plus à repérer les Falkampfts. Bien décidé à ne pas retourner en prison, il prendra

Falkampfts. Bien décidé à ne pas retourner en prison, il prendra aussitôt la fuite et vendra chèrement sa peau s'il est rattrapé. Vous pouvez un peu corser la chose en associant Mario à quelques hommes de main. A vous de voir si Mario bénéficie d'un véhicule pour faciliter sa fuite. Que les Falkampfts parviennent à arrêter Mario importe assez peu. Qu'ils lui mettent la main dessus ou non, ils auront bientôt la preuve que le tueur est un autre.

DERNIER ACTE : FREDERICK WOLF

Sybil Novak

Pendant que les personnages-joueurs cavalaient après Mario Firelli, Frederick Wolf a bien failli faire une nouvelle victime. Comme de coutume, il sélectionna soigneusement une jolie rouquine parmi les prostituées de la Petite Amsterdam et tenta de la faire monter dans sa voiture. Cette fois, son choix se porta sur une certaine Sybil Novak. Malheureusement pour lui, Sybil compte parmi les quelques prostituées que les avertissements de la police ont inquiétées. Prise d'un sinistre pressentiment, elle refusa de suivre Frederick. Celui-ci insista et, devant les refus répétés de Sybil, devint violent et voulut l'entraîner de force. Sybil se débattit. Dans la bagarre, elle perdit sa magnifique perruque rousse. Profondément troublé, Frederick lâcha prise aussitôt et prit la fuite au volant de sa voiture.

Moins d'une heure plus tard, Sybil était à la Falkhouse. Lorsque les Falkampfts rentrent, l'interrogatoire de Sybil est déjà commencé par un des flics de garde. Il ne sera que trop content de laisser les personnages-joueurs prendre la déposition de la prostituée. Celle-ci racontera son histoire en détail. Elle n'a pas eu la présence d'esprit de relever le numéro de la voiture, mais elle est en mesure de faire une description précise de son agresseur. Au cas où les Falkampfts douteraient de ses dires, elle porte sur les bras et le visage les preuves de son agression. Sybil ne souhaite pas porter plainte.

La première chose à faire est naturellement de conduire Sybil auprès d'un criminaliste pour établir le portrait-robot du suspect. Le mieux serait tout de même qu'un des personnages-joueurs s'en charge. Si le calendrier de ce scénario est respecté, il est tard et la plupart des criminalistes sont rentrés chez eux maintenant. Pour établir un portrait-robot, il est nécessaire de réussir un jet de Criminalistique. Les indications de Sybil étant très précises, accordez un bonus de 25% à ce jet. Ceci fait, Sybil n'est pas encore rentrée chez elle. En effet, les Falkampfts seraient bien inspirés de lui faire consulter les photos des meurtriers violeurs recensés. C'est long. Et pendant que Sybil s'use les yeux à regarder des centaines de photos, les personnages-joueurs ont tout le loisir de scanner le portrait-robot, de l'introduire dans le fichier et de laisser travailler l'ordinateur. Peu à peu, une série de candidats est retenue en vertu de leurs ressemblances avec le suspect ; reste encore à soumettre les portraits des candidats au témoin. Tout cela est malheureusement inutile puisque que Frederick n'a jamais eu affaire à la justice. L'aube se

lèvera sans qu'il soit identifié.

Appel à témoin

Le lendemain matin, les personnages-joueurs n'ont pas beaucoup dormi. Néanmoins, ils ont rendez-vous avec leur lieutenant, le Faltfur et les Falkdoks psys aux alentours de 9 heures. On demande d'abord aux Falkampfts de faire le rapport des événements de la nuit précédente. En définitive, l'opération de prévention dans la Petite Amsterdam a porté ses fruits. L'arrestation de Mario Firelli est anecdotique mais le témoignage de Sybil Novak est capital. Malheureusement, tout porte à croire que le tueur n'a jamais été arrêté. Selon les Falkdoks, son dernier échec ne va pas le décourager. Au contraire, ses pulsions devraient gagner en force. Sa réaction devant la perruque confirme qu'il attache une grande importance à la rousseur de ses victimes. Il a été trompé et doit maintenant nourrir un ressentiment encore plus fort à l'égard de ses victimes potentielles. Il frappera à nouveau, et bientôt.

Le portrait-robot, ainsi qu'un texte de mise en garde et un appel à témoin, sont envoyés dans toutes les rédactions du secteur XVIII. Les radios locales transmettent l'information presque aussitôt. La chaîne TV Kriminal Kanal est ensuite la première à réagir, vers la mi-journée. Enfin, XVIII Sector Zeitung prendra le relais dans son édition du soir.

Bref, les Falkampfts rejouent "Chronique d'une mort annoncée" et l'enquête est au point mort... Laissez vos joueurs réfléchir quelques instants à une possible solution. Si leurs cogitations n'aboutissent pas, Van Burden aura la bonne idée : pourquoi ne pas demander l'aide des médias ? Pour lancer un appel à témoin, il est nécessaire d'obtenir l'autorisation du Kommissar et du Procureur divisionnaire. Koenig donnera son aval dans l'heure et se chargera de convaincre le magistrat. Vers midi, les Falkampfts disposent de tous les papiers officiels nécessaires. Aussitôt, les salles de rédaction du secteur XVIII reçoivent le portrait-robot du suspect et un communiqué. Un numéro de téléphone accompagne bien sûr le communiqué : il s'agit d'une ligne directe, passant outre le standard de la Falkhouse et aboutissant sur le bureau des personnages-joueurs.

Les radios locales seront les premières à réagir. Mais elles ne peuvent que diffuser le communiqué et leur impact est nul. En revanche, à la mi-journée, Kriminal Kanal diffusera le premier flash en édition spéciale d'une longue série consacrée au tueur. Dès lors, le téléphone des personnages-joueurs va se mettre à sonner et les témoins commenceront à se présenter à la Falkhouse. Malheureusement, les Falkampfts ne pourront rien tirer des témoignages ainsi recueillis. Pour l'essentiel, ils auront affaire à des personnes qui se trompent de bonne foi ; sans compter les farceurs, les paranoïaques, les mythomanes et autres individus désireux de nuire à leur prochain. Il faudra attendre l'édition du soir du XVIII Sector Zeitung pour qu'un témoin capital se présente : Amanda Rirg. Selon elle, le suspect ressemble beaucoup à un habitué de "Chez Max". De surcroît, elle croit se souvenir que c'est avec lui que Sophia Gamini eut sa dernière altercation.

Final

Grâce au témoignage d'Amanda, identifier le suspect n'est plus qu'une question d'heure. Il suffit pour cela de retourner "Chez Max" et de rafraîchir la mémoire de son gérant. Gapp ne mettra pas longtemps à se souvenir de Frederick Wolf et révélera son nom. Mais il jurera, sans mentir, que Wolf n'a pas mis les pieds au bar

Fin alternative

Les personnages-joueurs ont le droit d'avoir le nez creux et d'aller soumettre le portrait-robot du suspect à Amanda Rirg. Dans ce cas, oubliez le prochain sous-chapitre et rendez-vous directement au Final. Trouvez un moyen quelconque de les récompenser pour cet efficace raccourci.

Les joueurs n'auront aucun mal à obtenir l'adresse de Wolf et le numéro d'immatriculation de sa voiture. S'ils décident de se rendre directement au domicile de ce dernier, ils seront rejoints là-bas par un Falkrichter muni d'une commission rogatoire.

Chez Wolf : l'appartement de Wolf est un petit studio, assez sale et pauvrement meublé, non loin de Zehlendorf. Les chevelures des victimes s'y trouvent ainsi que des tas de documents (coupures de presse, photos, etc.) consacrés à "Pauvre Marion" et à son actrice principale. Plus de preuves qu'il n'en faut pour obtenir un mandat d'interpellation et lancer un avis de recherche contre Frederick Wolf.

Si tout va bien, cette aventure devrait se conclure par l'arrestation de Frederick Wolf. A vous de voir comment les choses vont se passer. Les Falkampfts peuvent d'abord surprendre Wolf chez lui, prostré dans le noir et ruminant son prochain meurtre. Les Falkampfts peuvent également trouver l'appartement désert. Dans ce cas, Wolf est en chasse. Les Falkampfts ont alors le choix entre deux solutions. Premièrement, planquer devant chez lui : c'est assez hasardeux car chaque heure qui passe augmente les chances que le tueur découvre l'appel à témoin dont il est l'objet et décide de ne pas rentrer chez lui. Deuxièmement, rester à l'écoute de radio-flic en espérant que les nombreuses patrouilles dans la Petite Amsterdam finiront par le repérer ou repérer son véhicule. Si les personnages-joueurs retiennent cette dernière option, ce scénario trouvera sa conclusion au terme d'une course poursuite homérique dans les rues de Berlin.

Frederick Wolf

Frederick Wolf est un homme de taille moyenne. Cheveux roux, yeux noirs. Il est d'ordinaire vêtu d'un jean, d'un pull et d'un blouson de cuir brun. Il porte des chaussures de ville et conduit un vieux break beige (type das Boot). Sauf avis contraire du meneur de jeu, il n'est pas armé (la cordelette qu'il utilise pour attacher ses victimes ne compte pas).

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
14	12	15	10	16	12

Compétences : Discrétion (35%), Corps à corps (70%), Conduite (85%).



Fire & Forget

Scénario de Berlin XVIII pour 3 à 4 falkampfts qui n'ont pas froid aux yeux (ni au reste d'ailleurs). Ce scénario est construit comme un thriller américain de base. Il ne faut pas y chercher une profondeur psychologique quelconque. En tant que maître de jeu votre but est seulement d'amuser les joueurs, pas de leur faire découvrir quoi que ce soit de nouveau. Le tout vous est servi prêt à jouer, y compris le final entre le grand méchant et les joueurs, dans un bâtiment labyrinthique comme il se doit.

Lights, camera, tape rolling, GO!

Introduction

Il existe des jours dans le secteur XVIII où les falks ne sauvent pas le monde. Si, si, je vous jure, des jours où les patrouilles sont monotones et le café encore plus froid que d'habitude. Des jours où tous sont persuadés qu'il ne se passera rien. Bien entendu ils ont tort. Mais ceci est une autre histoire. Ou plutôt un autre paragraphe (le suivant).

Rassemblés dans le bureau de leur chef de secteur les joueurs sont frigorifiés. En effet, un interrogatoire musclé de la veille a eu pour seul effet de casser la fenêtre qui donne sur la rue. La température de la salle ne doit pas dépasser les zéro degré. Les falks ne sont finalement pas les plus mal lotis puisqu'un motoradfarrer a porté plainte, sa moto ayant été quasiment détruite par une machine à écrire lancée de ce même bureau. Cela a créé tout un chambardement lorsque le responsable des motards a voulu casser la figure au lieutenant responsable de l'interrogatoire. Coups de gueule. Coups de poings. Et c'est finalement la machine à café qui a rendu l'âme, descellée par la projection d'un motard dans le couloir. Résultat des courses, une ambiance déplorable entre falks et motards, du café froid (la machine crache toujours un jus noirâtre appelé café mais ne daigne plus chauffer le liquide) et une température dans le bureau de briefing qui le fait ressembler à la plus fraîche de toutes les salles de la morgue.

Le responsable du briefing est absent et les joueurs doivent patienter pendant au moins une demi-heure avant que cela ne leur semble bizarre. Le lieutenant Meister n'est pas du genre à faire des heures sup' et il est de notoriété publique qu'il fait passer sa vie privée avant celle de la falkhouse. Il n'en reste pas moins un falk digne de respect dont les états de service sont irréprochables. La photo de sa petite famille est le seul aspect remarquable de son bureau. On y voit une jolie petite brune entourée de deux enfants en bas âge (environ deux ans), une fille et un garçon, certainement des faux jumeaux.

Au bout de trois quarts d'heure, le capitaine responsable du secteur passe dans le couloir et interpelle les joueurs en ces mots:

"Qu'est-ce que vous attendez ? Le dégel (il éclate d'un rire gras) ? Qui est votre chef de briefing ?" Il attend la réponse puis reprend "Meister ? Il a pas une horloge dans le bide je vous l'accorde, mais il est rarement en retard. Vous vous occupez de ça où vous attendez que j'veus sorte un ordre de mission en trois exemplaires ?". Aux joueurs d'acquiescer et d'agir avec initiative au plus vite.

Un coup de téléphone à son domicile ne donne rien. Etrange, surtout du fait que sa femme ne travaille pas. Peut-être est-elle partie faire des courses... Les joueurs peuvent donc commencer à enquêter dans les bureaux. D'autant qu'ils doivent apprécier d'enfin quitter cette glacière.

L'histoire en résumé

Le lieutenant Meister était un être humain comme tous les autres et vivait en bon père de famille dans un immeuble normalement réservé aux fonctionnaires de la ville (pour les falkampfts, mais aussi pour les postiers ou pour les gratte-papier en

tous genres). Sa femme était légèrement envahissante et voyait avec méfiance les heures supplémentaires réalisées par son mari au début de leur relation. Meister s'est donc de plus en plus détaché de son métier de falk et s'est rapproché de plus en plus de son rôle de mari. Le summum de son détachement vis-à-vis de son métier est arrivé lorsque ses deux enfants (des faux jumeaux) sont nés, il y a de cela quatre ans. Meister est devenu pour tous ses collègues un falk "rangé" qui n'espérait plus qu'une chose: vivre assez vieux pour finir ses jours avec sa femme et ses enfants. Il n'était cependant pas devenu un mauvais flic, il était simplement prompt à quitter son uniforme à la fin de son service et très peu enclin à arriver à l'heure.

Mais un terrible événement fit exploser la train-train quotidien de ce berlinois moyen (sous tous rapports). Sa femme fut horriblement assassinée à son domicile et ses deux enfants ne furent jamais retrouvés. Il ne prévint pas la police lorsqu'il découvrit le massacre et préféra conduire l'enquête lui-même, sans rien dire à personne. Ses retards furent de plus en plus fréquents, mais ce que tous ignoraient c'est qu'il passait le plus clair de son temps à amasser des preuves visant à démasquer le coupable de la mort de sa femme. La mort en question remonte désormais à deux ans. Temps qu'il a passé à mentir à tous et à toutes.

N'ayant pas de famille proche, la disparition de la femme de Meister passa totalement inaperçue. Elle n'avait pas d'amis et les rares personnes qui la connaissaient reçurent une petite visite de Meister qui leur précisa qu'ils déménageaient pour un autre secteur. Dire que cela était passé totalement inaperçu aux voisins de Meister serait faux. Ils s'étonnèrent que la femme du falk ne soit plus là, mais que voulez-vous, aucun n'a pris soin de venir prévenir un falk. Meister, après tout, en était un et il savait certainement bien ce qu'il fallait faire. Bien entendu, faire comme s'il ne s'était rien passé était une erreur, mais Meister commençait petit à petit à devenir complètement fou. Il continuait à parler au cadavre et avait même été obligé de l'embaumer de façon artisanale afin que l'odeur n'attire pas l'attention des voisins déjà inquiétés par cette disparition. Quelques semaines après, il commença à complètement péter les plombs et passait des soirées entières à dîner aux chandelles avec, devant lui, le cadavre pomponné de sa femme. Les repas en question n'étaient constitués que de plats surgelés et toute la maison commença petit à petit à ressembler à une ruine. La seule chose que Meister ne négligeait pas, c'était son hygiène corporelle. Il savait que tant qu'il resterait propre et apparemment en bonne santé mentale, personne ne s'inquiéterait de quoi que ce soit.

Dans les mois qui suivirent, il tenta vainement de retrouver la trace du meurtrier et du kidnappeur. Sans résultat bien entendu. Pour la gouverne du maître de jeu, la famille de Meister fut victime d'un tueur psychopathe qui, après avoir tué la femme, viola, tortura, tua et mangea les enfants. Leurs corps ne furent jamais retrouvés et le tueur jamais capturé puisqu'il émigra rapidement vers la France. Mais Meister fut encore plus marqué par la disparition de ses enfants que par leur mort éventuelle. Le simple fait de ne pas savoir ce qui leur était arrivé entraîna chez lui une dangereuse spirale vers la folie pure et dure. Au lieu de devenir tueur, il devint "vigilante" et commença à tuer pour sauver Berlin de la pourriture qui le menaçait.

Au début (il y a donc environ un an et demi), il se contenta de tuer les dealers de came et les putes trop peu argentées pour loger dans un eros center. Il régla ensuite leur compte à certains criminels à leur sortie de prison. Pour lui, la seule forme de justice était la mort et personne ne devait survivre après avoir commis un crime, même après avoir purgé une peine de prison.

En bon collectionneur, il conserve toujours depuis tout ce temps un exemplaire du rapport traitant de chacune de ses victimes. Il peut donc ainsi contempler à loisir le travail accompli et se rendre compte que ce n'est qu'une goutte d'eau parmi l'océan des criminels du secteur XVIII.

Ce qui a changé, depuis hier soir justement, c'est que Meister a subitement décidé que ce qui augmentait la criminalité du secteur XVIII n'était autre que les falks eux-mêmes. Leur laxisme, leur vulgarité et leur incompétence laissaient des centaines de criminels en liberté. Ils devaient être punis. Tous. Jusqu'aux derniers.

L'enquête à la falkhouse

Les joueurs peuvent d'abord penser que Meister est chez lui et qu'il suffit de s'y rendre pour dénouer toute l'affaire. Cette partie de l'enquête sera donc peut-être chronologiquement déplacée après celle qui concerne l'immeuble de Meister. Qu'à cela ne tienne, je vous la livre tout de même ici et maintenant.

Dans un premier temps, les joueurs peuvent vouloir interroger les collègues proches de Meister. En fait, la seule chose remarquable c'est que Meister n'a pas de collègues proches. Plusieurs se souviennent de son mariage et de sa très charmante femme. Certains peuvent même la décrire, mais personne ne l'a vue depuis au moins trois ans. Aucun n'a entendu sa voix depuis deux ans (et pour cause). Les quelques personnes qui téléphonent occasionnellement chez lui tombent toujours sur un répondeur, enregistré avec la voix de Meister lui-même. Personne ne s'est rendu chez lui depuis deux ans. Si les joueurs obtiennent ces témoignages avant de se rendre chez lui, cela ne fera que renforcer leurs chances de se rendre à son domicile. S'ils obtiennent ces renseignements après s'y être rendus, ils seront rassurés: tout concorde avec ce qu'ils peuvent avoir deviné.

S'ils se renseignent plus en détail sur la façon dont Meister travaillait, ils peuvent s'apercevoir que chaque fois qu'il est sur une enquête quelconque, il demande aux informations de la falkhouse les fiches de criminels qui n'ont de toute évidence rien à voir avec l'affaire en question. Une recherche plus approfondie permet de se rendre compte que toutes les fiches demandées par Meister correspondent aux victimes de ce dernier (je vous rappelle qu'il garde un double de ces fiches chez lui chaque fois qu'il tue une nouvelle victime).

Chercher un point commun entre tous ces criminels ne donne pas grand-chose, Meister tuant un peu au petit bonheur la chance. Il est tellement désorganisé de ce point de vue-là que les fausses pistes pourront être nombreuses si vous voulez vraiment faire craquer vos joueurs.

En fin de compte, rien de particulier ne pourra être découvert en ce qui concerne le simple fait de coincer Meister. Son passé pourra être mis à nu mais pas son présent. Et encore moins son proche avenir.

Un secrétaire en stage peut tout de même indiquer un fait important aux joueurs, mais encore faut-il que les falks pensent à interroger même le plus petit "va-chercher" de la falkhouse. Pour ne pas éveiller l'attention, c'est au plus jeune et au moins expérimenté de tous les falks que Meister a demandé les renseignements les plus étranges de sa carrière. Se faisant passer pour un membre du SAD, Meister n'eut aucun problème pour faire cracher à la console où était installé le jeune stagiaire les fichiers de tous les falks ayant été l'objet de remarques de la part de leur supérieur. Rien de bien grave bien sûr (retards, trop grande consommation de matériel appartenant à la ville, passage à tabac, etc.) mais juste ce qu'il faut pour que Meister voit en ces hommes la lie de toute la falkhouse; les cibles de ses prochains crimes. Le jeune stagiaire pourra même ressortir les fiches de tous les falks incriminés, mais uniquement si on lui demande gentiment, sans en lui intimer l'ordre. Evidemment, il n'est pas certain que les joueurs lui parlent gentiment et un ordre écrit peut lui faire peur et ainsi lui faire cracher le morceau (mais encore faut-il se douter qu'il cache quelque chose).

L'enquête dans l'immeuble de Meister

Cette partie de l'enquête est séparée en deux paragraphes distincts: l'appartement lui-même et les voisins de ce falk au-dessus de tous soupçons. Bien que les joueurs n'aient normalement pas le droit d'entrer de force chez Meister, ils peuvent supposer qu'il lui est arrivé quelque chose et forceront donc sans aucun doute la porte de l'appartement. Ne les empêchez pas d'agir de cette façon.

L'appartement: La porte est facilement enfoncée, d'autant qu'elle n'est même pas dotée d'une serrure trois points. L'appartement est en désordre (c'est le moins que l'on puisse dire) et il semble qu'il soit inoccupé depuis quelques jours (peut-

être même une semaine). Une armoire cache assez maladroitement une porte qui donne sur la chambre du couple. Elle n'a pas changé depuis le jour du meurtre. Les tâches de sang caillé datent de deux ans et ne sont donc pas obligatoirement visibles (en tant que tâche de sang, parce que les tâches elles-mêmes sont pour le moins visibles). Le corps de la femme de Meister est gentiment couché dans le lit et porte une robe de soirée. En regardant rapidement le corps on peut penser qu'elle vient de mourir ou qu'elle est évanouie. En fait, elle est embaumée et le simple fait de la toucher ou de respirer près d'elle indique tout de suite son état. Par contre, il faut être médecin pour savoir à quand remonte le décès. Les joueurs ne trouveront aucune trace des enfants, à part de nombreuses photos, qui ne montrent que des enfants en bas âge d'environ deux ans. Le reste de l'appartement doit être fouillé de fond en comble pour livrer quoi que ce soit. Après une perquisition minutieuse, les joueurs trouveront une grande pochette où Meister range les fiches signalétiques de toutes ses victimes. De retour au falkhouse, les joueurs pourront interroger les pupitreurs qui ont donné ces fiches à Meister (voir à ce sujet le paragraphe précédent). Aucune trace par contre des fiches des falks "corrompus" (en fait Meister s'est enfui de sa maison car il pensait qu'une fois les premiers falks exécutés, son appartement serait vite fouillé). Il avait raison, sauf que c'est son absence qui fut remarquée et par les crimes commis.

Les voisins: Pour tous les nouveaux locataires (ceux qui ont emménagé depuis moins de deux ans), Meister est un voisin comme les autres, peut-être un peu trop à cheval sur le règlement, mais rien de bien grave. Pour les autres, Meister est un nom que l'on ose à peine prononcer. Tous se souviennent de sa femme et de ses enfants, et les excuses données par Meister pour expliquer leur disparition n'ont convaincu personne. Pourquoi personne n'a prévenu les autorités compétentes? Parce que l'on accuse pas sans arrières-pensées un falk d'avoir tué sans femme et ses enfants. Et ses arrières-pensées sont plutôt négatives. Donc, personne n'a rien dit. D'autant que, finalement, les voisins n'ont jamais eu à se plaindre de Meister. Il restait un voisin exemplaire, digne de la meilleur pub pour la police du secteur XVIII. A partir du moment où les joueurs arriveront chez lui, Meister ne fera plus aucune apparition à cet endroit et il n'est donc pas utile que les joueurs planquent dedans (ou à côté). Essayez donc d'empêcher les joueurs de le faire, histoire qu'ils ne ratent pas le reste du scénario à attendre bien sagement dans leur voiture que Meister revienne chez lui.

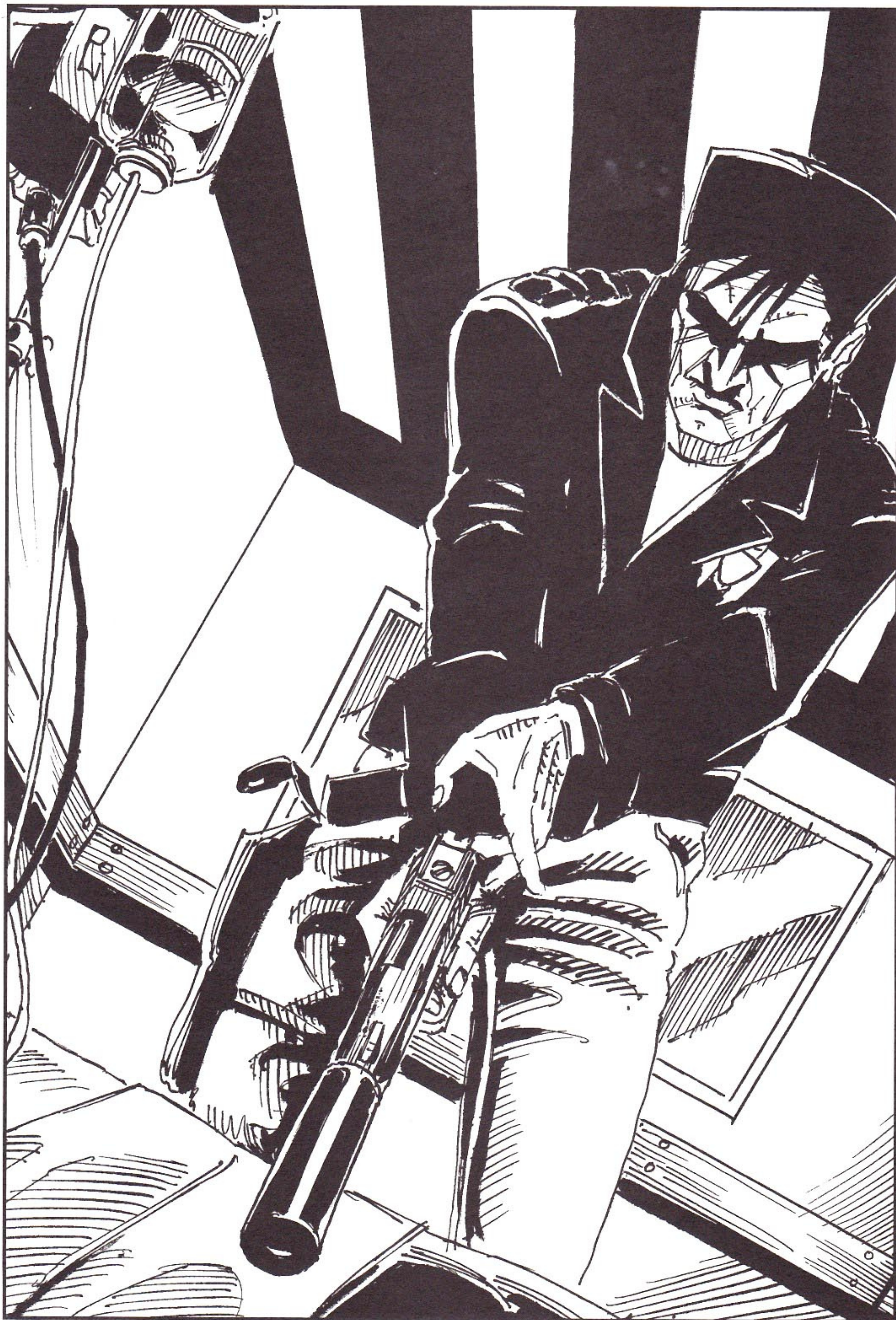
Quelques meurtres

Durant tout ce temps, les joueurs peuvent penser que le temps s'est arrêté et que rien ne presse. Ce n'est pas le cas. A partir du moment où Meister a décidé de ne pas se présenter au commissariat, il sait que tout va aller très vite et il faut qu'il nettoie la ville encore plus vite que prévu (au départ, il devait simplement continuer à tuer sans quitter son travail, mais il supportait de toute façon de moins en moins la compagnie de ceux qu'il appelle désormais "ceux qui ont échoué"). Il va donc tuer rapidement et avec précision, en se faisant toujours passer pour le falk qu'il n'a jamais cessé d'être dans sa tête tout au moins.

La petite liste ci-dessous va donc se dérouler sans anicroche tant que les joueurs n'interviendront pas. Notons d'ailleurs que la liste des fiches sorties de l'ordinateur du stagiaire concordent justement avec la liste des meurtres. Prenez aussi soin de remarquer que le tueur fait l'immense erreur de tuer les falks par ordre alphabétique. Sa trop grande droiture sera certainement le grain de sable qui va le faire chuter vers sa perte. What goes up, must go down...

Jour J, 9 heures du matin: Les joueurs attendent en vain Meister et décident donc d'enquêter à son sujet. Les joueurs pourront être prêts à enquêter environ trente minutes plus tard.

Jour J, 13 heures: Samantha Aschberg est tuée par un chauffard lors d'un contrôle routier. La mort d'un falk lors d'un contrôle routier n'est pas un fait rare et personne ne pensera à le faire remarquer aux joueurs, à moins que ces derniers en fassent expressément la demande. En toute logique, les joueurs ne seront pas



encore assez renseignés sur Meister pour penser à un crime. Le chauffard était bien entendu Meister mais personne ne l'a reconnu. Le collègue de Samantha est gravement blessé et est dans le coma.

Jour J, 17 heures: Meister a le culot de venir à la falkhouse. Il est remarqué par plusieurs falks et prend même la liberté de tuer Martin Chulthez dans les douches pour homme. Le commissariat entier est bouclé mais Meister parvient à s'échapper à temps. Les joueurs peuvent intervenir s'ils sont sur place. Note importante: pour le bon déroulement du scénario, Meister devra pouvoir suivre, même s'il peut tout de même être blessé dans l'altercation.

Jour J, 21 heures: Mark Bleinder, Falk réputé pour sa très faible conscience professionnelle est abattu alors qu'il vendait un petit stock de préservatifs à un groupe de prostituées. Aucune de ces dames ne souhaite porter plainte et encore moins prévenir qui que ce soit. A moins que les joueurs ne soient déjà en possession de la liste des cibles potentielles, ils risquent bien de passer à côté de ce meurtre qui ne sera de toute façon connu que le lendemain, lorsqu'une patrouille de falks trouvera Bleinder bien sagement affalé près d'une poubelle dans une ruelle sordide.

Jour J, 21 heures 45: Soudainement paranoïaque, Meister se rend compte qu'il a pu être remarqué lors de son premier meurtre par le collègue de Samantha. Il passe alors tous les hopitaux en revue afin de trouver celui où a été amené Frank. Les joueurs peuvent peut-être le croiser s'ils enquêtent dans les hopitaux (ou si, par exemple, ils reviennent de la morgue après y avoir amené un corps de falk ou le cadavre momifié de la femme de Meister).

Jour J, 22 heures: Arthur Frank sort du coma. C'est le collègue de la première victime. Il a vu Meister et souhaite en parler. Il ne sait pas très bien s'il a rêvé ou pas (se faire tuer par un autre falk est une chose qu'il n'arrive pas à admettre). Si les joueurs sont à son chevet et qu'ils lui parlent de Meister, il ne comprendra pas bien pourquoi mais leur dira qu'il pense que Meister est responsable de la mort de sa coéquipière. En fait, il n'est pas souhaitable que les joueurs soient à son chevet lorsqu'il se réveille. Mais si les joueurs insistent, récompensez-les en leur donnant ces news toutes fraîches.

Jour J, 22 heures 30: Meister finit enfin par trouver l'endroit où a été hospitalisé Frank. Il ne le considère pas comme un criminel mais comme un témoin gênant. Il se présente à l'accueil comme le lieutenant Meister et monte dans la chambre afin de tuer Frank avec un automatique muni d'un silencieux. Tout se passe comme prévu, à moins que les joueurs ne soient là. Le combat peut s'engager immédiatement mais Meister devra survivre, une fois de plus. Pour la plus grande joie des petits et des grands (mais surtout pour celle du maître de jeu).

Jour J, minuit: Karl, le "va-chercher" qui a fourni sa liste de victimes à Meister prend soudainement conscience que toutes les victimes de la journée étaient sur cette série de fiches. Il en sort un double et tente de prévenir les joueurs tandis que les autres falks présents se moquent de lui. Il se décourage quelques minutes plus tard et rentre chez lui. Il laisse cependant le double des fiches sur son bureau, dans une pochette marquée "Affaire Meister".

Jour J+1, 0 heure 50: Les joueurs sont envoyés d'urgence sur un pillage de banque qui tourne mal. Les pillards tiraillent à tout va sur trois ou quatre voitures de patrouille. Les balles volent bas et cela devrait donner un peu de peps à ce scénario finalement très pauvre en combats.

Le pillage nocturne

Lorsque les joueurs sont envoyés d'urgence sur les lieux de l'altercation, ils doivent se dire que ce n'est pas vraiment le moment de les déranger et qu'il serait plus simple d'envoyer quelques bleus sur ce travail très peu intéressant. Mais il n'en est rien. Le secteur de la banque s'est transformé en véritable kill-zone et ce n'est pas moins de deux voitures de falks qui brûlent devant le bâtiment. La première est tombée dans une embuscade tendue par les trois individus qui faisaient le guet en dehors de la banque. Les deux falks sont morts sur le coup. La deuxième voiture est encore à peu près intacte mais de l'essence s'est écoulé du réservoir percé et a pris feu. Un falk est mort à l'intérieur (ou très gravement blessé) et l'autre est planqué à l'intérieur. Deux balles dans une jambe l'empêchent de fuir. Il résiste tant qu'il peut, à quelques mètres seulement de la banque mais commence à manquer cruellement de munitions. Pour ce qui est des bonnes nouvelles, deux volkroppers sont déjà sur le carreau et cinq falks sont planqués dans la rue, à quelques 20 mètres de l'endroit où les robbers sont retranchés. Ils sont encore cinq à l'intérieur et sont fortement armés (voir leur fiche dans le paragraphe "les personnages du scénario"). Cet armement de guerre est très peu fréquemment utilisé par les ennemis de l'ordre et de la loi, mais à ce moment du jeu il faut faire avec. Aux joueurs d'assurer un minimum ou d'attendre assez longtemps pour qu'une unité d'élite fasse son apparition.

En théorie cette unité arrivera dix minutes plus tard, mais les joueurs peuvent tenter de prendre la banque d'assaut en passant par l'arrière. De ce côté-là, il n'y a qu'un truand et il est plutôt mal armé et pas vraiment expérimenté. Une fois encerclés (et une fois les joueurs dans la banque elle-même, les robbers seront bien plus enclins à se rendre) Seul le chef résistera jusqu'à la fin. Si les robbers sont tous des truands "normaux", le chef est un leader politique d'extrême droite et mourir en martyr ne le dérange pas.

Cette partie du scénario ne devra pas être bâclée puisque ce sera la seule partie d'action de toute l'aventure. Vous pouvez même sortir le velleda et les figurines afin de rendre l'ensemble plus "tactique". Attention de ne pas massacrer tous les joueurs s'ils sont vraiment mauvais. Un mort ou deux devraient par contre leur apprendre à vivre et à adopter des tactiques de combat plus sérieuses.

Jour J+1, 1 heure: Les joueurs sont témoins de l'agression d'un falk par un tireur embusqué. La victime est tuée sur le coup, la balle ayant traversé de part en part la tête du falk. Le criminel n'est autre que Meister et la victime a pour nom Ernest Erhnam. Le meurtre a lieu pendant un pillage de banque nocturne et les joueurs peuvent penser qu'il s'agissait d'un complice des pillards (même s'ils le nieront avec véhémence).

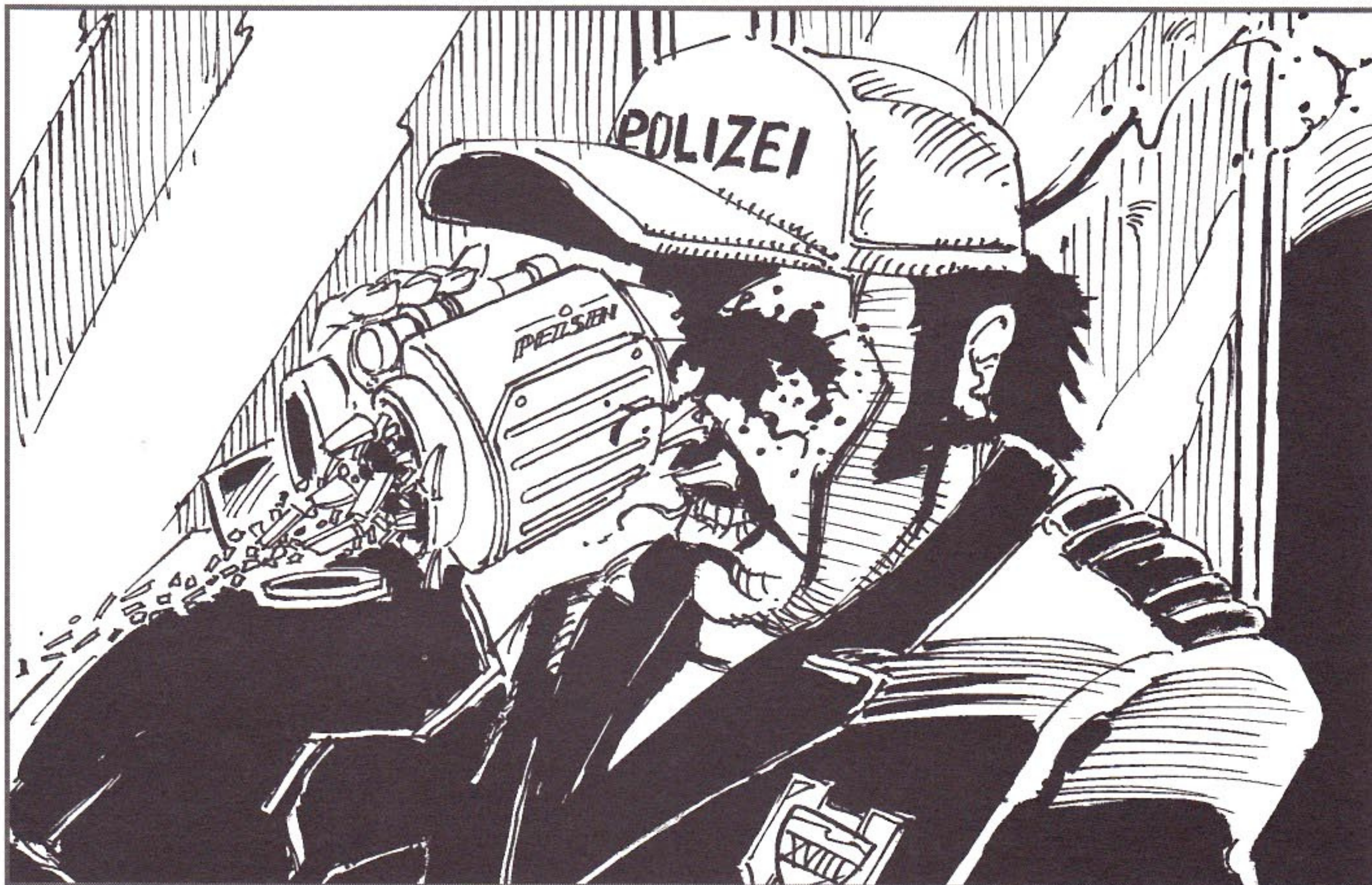
Jour J+1, 2 heures 30: Meister suit Arnold Feibber jusqu'à l'eros hotel et le traque dans les couloirs de l'immense édifice. Arrangez-vous pour que les joueurs arrivent peu de temps après le début de la course poursuite. Veuillez alors consulter le chapitre appelé "Final à l'eros center".

Des menaces

Tant que les joueurs ne se font pas remarquer de Meister, ce dernier continue son jeu de massacre sans s'occuper d'eux. A partir du moment où ils se seront mis sur son chemin, Meister ne tardera pas à commencer à les menacer de mort. Ces menaces le guideront peu à peu vers une violence qu'il pense pouvoir éviter (pour lui, les falks "purs et durs" ne peuvent qu'être d'accord avec lui). La petite liste d'événements ci-dessous s'ajoute à celle plus conséquente fournie au chapitre précédent.

Heure H: Moment où les joueurs prennent conscience que le criminel recherché n'est autre que Meister. C'est aussi le moment où ce dernier les prendra la première fois pour cible, mais uniquement en self-defense et pour pouvoir s'échapper.

Heure H +15 minutes: Meister tente d'entrer en contact avec les joueurs. S'il n'y parvient pas, il tentera sa chance un peu plus tard. Quel que soit le moyen de communication qu'il emploie pour leur parler, il ne laissera jamais aucun message et ne se présentera pas. S'il parvient à leur parler, il leur dira son nom et les sommerá de ne pas l'empêcher de faire son travail. Il se proposera de les rencontrer dans quelques jours et leur donnera même rendez-vous chez lui où, dit-il, sa femme leur préparera la meilleure choucroute de tout le secteur XVIII. S'ils lui annoncent que sa femme est morte ou s'ils le traitent de meurtrier (ou pire



encore, de criminel), il se contentera de ricaner et leur raccrochera au nez, non sans leur avoir indiqué préalablement qu'ils sont impurs et qu'ils seront "nettoyés" avant longtemps.

Heure H +1 heure: La famille proche des joueurs reçoit des menaces de mort anonymes. Meister pète les plombs mais se rattrape bien vite. Il laisse tomber ce procédé quelques coups de fils plus tard. La famille des falks étant habituée à ce genre de pratiques, il se peut même qu'ils ne disent rien aux personnages. Quoi qu'il en soit, Meister ne recommence pas et niera jusqu'à la fin avoir passé ces coups de téléphone. Meister, à partir de ce moment, perd pied et ne sait plus très bien de quel côté de la loi il se trouve. Il voudrait continuer à être droit et juste mais commence à penser comme un truand. Il ne sait plus à quel saint se vouer. Ses actions seront désormais beaucoup plus erratiques, moins calculées.

Heure H +3 heures: Meister prendra comme cible un des joueurs et viendra lui tirer dessus à bout portant à un moment où il s'y attend le moins. En tant que maître de jeu, votre rôle est de jouer Meister de la façon la plus crédible possible. Il doit à la fois être froid et calculateur et, soudainement, devenir agressif et tremblant. Ce changement d'attitude devrait laisser au joueur concerné le temps d'agir. Notez bien que cette rencontre peut très bien se terminer sans aucun blessé d'un côté comme de l'autre. Meister est peut-être fou (certainement même), mais il ne veut pas mourir tant qu'il n'a pas terminé son "oeuvre".

Si les falks sont des truffes

Bien entendu si les falks piétinent ou s'ils prennent leur temps, ils risquent de passer complètement à côté de l'aventure. Pour ne pas cependant les frustrer totalement, il serait bon que Meister n'arrive pas à l'eros center plus de 15 minutes avant les joueurs, histoire que la poursuite ne soit que plus palpitante. En fait, si vous êtes un maître de jeu cruel, ne tenez pas compte de ce que je viens de dire, mais dans tous les autres cas souvenez-vous que dans tout bon thriller qui se respecte le grand final doit être un combat entre les joueurs et le grand méchant. Toujours. Même si les joueurs sont des truffes.

Final à l'eros center

Le nom suivant sur la liste correspond à Joseph Klunt qui est actuellement en planque à l'eros hotel (décrit ailleurs dans cette extension). Il s'est fait engagé comme agent technique dans cette grande entreprise et fait tout son possible pour être le plus proche de son rôle que possible. Il ne soumet des rapports à ses supérieurs qu'une fois par semaine et il ne sera pas possible de le prévenir en restant calmement le cul planté sur sa chaise. Même si les joueurs ne le connaissent pas personnellement, ils peuvent demander sa fiche et ainsi le repérer (relativement) facilement dans tout le personnel de l'endroit.

Malheureusement pour les joueurs, le tueur sera déjà dans la place quand ils arriveront sur les lieux. Il sera à peu près trois heures du matin (ou plus tard s'ils ont complètement foiré le scénario. Voir cependant à ce sujet l'encadré "Si les falks sont des truffes").

Bien que toute cette dernière partie du scénario devra être résolue en prenant en compte la description détaillée de l'eros center, n'oubliez pas que le tueur est dans l'endroit et que d'un moment à l'autre, il peut se passer un événement surprenant qui déconcertera vos joueurs.

Citons par exemple les petits problèmes suivants:

- Une prostituée et un client sortent en hurlant d'une chambre. Le tueur vient de les braquer, voire de tirer un coup de feu dans leur direction. Ils sont paniqués et leur état d'esprit risque de faire boule de neige. Déjà d'autres filles se mettent à hurler et à déboucher dans le couloir. Toute bataille rangée est impossible sans toucher des innocents. Les joueurs vont devoir faire preuve d'autorité pour calmer tout ce petit monde.

- Une balle perdue fait sauter l'éclairage de l'endroit (par exemple, des quelques pièces contiguës à l'action, plus rarement de tout l'étage). L'obscurité doit inciter les joueurs à faire très attention et vous pouvez même vous amuser à les faire jouer indépendamment les uns des autres (à moins qu'ils ne soient très près). Balles perdues et falks à l'hosto en perspective, sans compter les innocents qui peuvent débarquer à l'improviste histoire de brouiller les pistes.

Les poursuites et les tirs dans les cages d'escalier sont aussi de très bons amuse-gueule. Les angles de tir sont souvent complètement foireux et une telle altercation n'aura pas grande chance de toucher qui que ce soit.

Un truand venu passer un bon moment à l'eros center croit que les falks sont après lui et tente de s'enfuir en couvrant sa retraite de quelques tirs de pistolet automatique. Les joueurs peuvent peut-être croire que c'est le tueur, que c'est un complice ou que c'est un truand annexe. Quel que soit le résultat, ils devront tout d'abord se mettre à couvert puis réfléchir (et pas le contraire).

Pour ce qui de la mise en place de l'ensemble, le joueur devra placer sur le plan l'endroit où se trouve Klunt, l'endroit où se trouve Meister et l'endroit où arrivent les joueurs. Klunt sera considéré comme un employé de l'établissement et pourra être reconnu par nombre de pensionnaires de l'endroit. Meister s'est introduit dans l'endroit en montant avec une fille. Il a pris soin de la ligoter dans sa chambre avant de sortir baguenauder dans l'immeuble. S'il se rend dans des endroits interdits au public, il peut être interpellé par un employé de l'endroit.

Si les joueurs arrivent en vue de Klunt avant que Meister ait tenté quoi que ce soit, le falk sous couverture feindra de les connaître et ira même jusqu'à les fuir car il ne veut pas que sa couverture soit annulée. Il ne se rendra compte de son erreur que lorsque Meister ouvrira le feu contre lui. Les joueurs auront donc bien du mal à protéger un individu qu'ils n'arrivent même pas à approcher et qui semble les fuir comme la peste.

Quoi qu'il en soit, je souhaite bon courage aux joueurs tout en précisant à l'attention du maître de jeu que le final ne sera achevé que lorsque les renforts seront là (une bonne demi-douzaine de voitures tous gyrophares allumés) et que les joueurs blagueront une dernière fois avec les quelques blessés graves que le combat n'aura pas manqué de créer. Et n'oubliez pas de faire dire à Klunt, sauvé in extremis de l'emprise du tueur psychopathe: "Je suis trop vieux pour ces conneries".

Les personnages importants de ce scénario

Si les caractéristiques de ces personnages sont trop fortes ou trop faibles pour votre groupe de personnages, n'hésitez à modifier leurs valeurs (ou leur équipement).

Job Hansel, le "va-chercher"

22 ans, 1,75m, cheveux blonds

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
13	11	15	10	9	11

Compétences: Corps à corps (28%), Intimidation (28%), Interrogatoire (18%), Armes de contact (26%), Commando (26%), Arts martiaux (26%), Discrétion (36%), Armes de poing (40%), Armes d'épaule (20%), Armes lourdes (20%), Bricolage (30%), Médecine (22%), Conduite (32%), Pistage (32%), Baratin (32%), Séduction (22%), Discussion (22%), Commandement (32%), Médecine légale (30%), Criminalistique (50%), Criminologie (50%), Mécanique (40%), Electronique (40%), Informatique (100%).

Armement: Marxmen 12.35.

Armure: Aucune.

Complètement complexé par les autres falks plus "virils" que lui, Job n'ose même pas répondre lorsqu'on lui pose une question. Il comprendra toute l'affaire certainement bien avant les joueurs, mais ne leur fera part de ses suppositions que s'ils se sont comportés vraiment gentiment avec lui. C'est un bon technocrate

mais un mauvais falk et nombreux sont ses collègues qui le menacent de l'envoyer se faire tuer sur le terrain. Le fait de survivre à ce scénario lui donnera un peu plus d'assurance et ce PNJ peut être réutilisé ultérieurement si le maître de jeu désire aider les personnages trop peu compétents en informatique.

Notez qu'une option amusante du scénario consiste à faire tuer le "gentil" Job par Meister, peu de temps après qu'il a prévenu les joueurs de ce qui se tramait (ou même avant, mais cela est encore plus vicieux). Cela ne rajoute rien à l'intrigue mais peut permettre de créer une ambiance encore plus glauque.

Ludwig Meister, "vigilante"

34 ans, 1,82m, cheveux bruns

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
14	14	10	16	14	18

Compétences: Corps à corps (38%), Intimidation (38%), Interrogatoire (28%), Armes de contact (108%), Commando (78%), Arts martiaux (58%), Discrétion (98%), Armes de poing (102%), Armes d'épaule (82%), Armes lourdes (52%), Bricolage (32%), Médecine (36%), Conduite (76%), Pistage (66%), Baratin (50%), Séduction (20%), Discussion (20%), Commandement (30%), Médecine légale (20%), Criminalistique (20%), Criminologie (20%), Mécanique (20%), Electronique (20%), Informatique (20%).

Armement: Marxmen automatique, poignard, Guelter PM 31.

Armure: Blouson de cuir.

La vie de Meister a déjà été décrite dans le scénario et je me contenterai donc de vous préciser la façon dont il utilise le matos qu'il possède. Même s'il n'est pas un vrai "super-flic", il prévoit toujours tout à l'avance et n'est jamais pris au dépourvu.

Lorsqu'il utilise son fusil, il prend soin de changer de place entre chaque tir, histoire que l'on ne puisse pas le repérer. Lorsque la place le permet (donc par exemple lors de l'attaque de la banque), il utilise d'ailleurs un silencieux qui possède aussi la capacité de réduire la lumière provoquée par l'arme lors d'un tir. En combat rapproché, il préfère le PM pour les attaques censées disperser les touristes et le pistolet lorsque le combat devient plus sérieux. Au cas où il ne serait pas repéré, il pourrait aussi sortir d'un coin sombre (toujours derrière sa victime) pour la labourer de coups de couteau. Ce n'est peut-être pas bien efficace, mais ça a le mérite d'être discret. En cas de combat dans l'obscurité, il utilisera son PM pour arroser tout ce qui bouge, puis se postera dans un coin avec une arme blanche.

Il n'utilisera jamais l'ascenseur et fera toujours bien attention de ne pas marcher sur une surface qui pourrait faire du bruit. Un bon moyen de l'immobiliser est donc de casser du verre autour de lui. Evidemment, si cela tourne mal pour lui il n'hésitera pas à foncer droit devant lui en tirant avec son PM pour couvrir ses arrières. Il transporte ses munitions dans un grand sac de sport porté en bandoulière (n'oubliez pas qu'il n'y a que dans les films américains que les armes ne se vident pas) et possède une réserve importante d'armes et de munitions dans le coffre de sa voiture.

Joseph Klunt, falk sous couverture

27 ans, 1,71m, cheveux bruns

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
16	14	10	12	12	19

Compétences: Corps à corps (64%), Intimidation (34%), Interrogatoire (24%), Armes de contact (32%), Commando (62%), Arts martiaux (62%), Discrétion

(42%), Armes de poing (84%), Armes d'épaule (24%), Armes lourdes (24%), Bricolage (44%), Médecine (38%), Conduite (48%), Pistage (48%), Baratin (98%), Séduction (78%), Discussion (58%), Commandement (58%), Médecine légale (50%), Criminalistique (50%), Criminologie (50%), Mécanique (70%), Electronique (80%), Informatique (40%).

Armement: Marxmen 12.35.

Armure: Aucune.

Joseph est un falk discret. Il ne veut pas faire de vagues et n'apprécie d'ailleurs pas les falks "gros bras" avec des flingues qu'il estime pas assez subtils. Il se croit très malin et impossible à repérer tant que ses victimes ne le voient pas en conversation avec des falks en uniforme (ou au moins des falks pas assez discrets). C'est surtout pour cela qu'il fuira lorsqu'il verra les joueurs arriver. Il n'a jamais été pris sous un feu nourri d'arme automatique et acceptera toute l'aide qu'on pourra lui apporter dans un cas similaire. Joseph est célibataire et habite un petit studio de la falkhouse. Il ne pourra malheureusement pas être averti avant de partir à son boulot (à l'eros center). Selon l'endroit où vous le placerez au début de l'épilogue, il pourra être électricien, balayeur ou garçon d'étage. Peu importe du moment qu'il trouve sa place à l'eros center.

Les volkrobbers de nuit

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
13	10	10	13	10	10

Compétences: Corps à corps (30%), Intimidation (30%), Interrogatoire (20%), Armes de contact (36%), Commando (26%), Arts martiaux (26%), Discrétion (26%), Armes de poing (66%), Armes d'épaule (26%), Armes lourdes (26%), Bricolage (26%), Médecine (20%), Conduite (30%), Pistage (20%), Baratin (30%), Séduction (20%), Discussion (20%), Commandement (20%), Médecine légale (20%), Criminalistique (20%), Criminologie (20%), Mécanique (20%), Electronique (20%), Informatique (20%).

Armement: Divers (Orki 23, Heavy Scott Spécial, Dagon 12mm, Hyams Contact 12mm) (+ grenade défensive pour le chef).

Armure: Gilet pare-éclats (+ casque lourd pour le chef).

Tous sont des truands normaux à part leur chef qui est un dangereux militant d'extrême droite totalement suicidaire et paranoïaque. C'est lui qui a ouvert le feu sur la première voiture des falks et il sera certainement le dernier à mourir, non sans avoir préalablement lâché la grenade dégoupillée qu'il tient dans sa main gauche. Malgré son appartenance politique, c'est un grand brun aux cheveux longs (1,88m), plus proche du hard-rocker que du skinhead. Les autres truands sont des nabots qui sont légèrement terrifiés par ce qui est en train de se passer. Ils tiendront cependant la banque tant que leur chef ne sera pas descendu.



LES OMBRES DU PASSÉ

Un scénario complexe et politique pour des Falkampfts de qualité, prêts à plonger dans les arcanes des partis qui se disputent le destin d'Europa... ou tout au moins celui du secteur XVIII.

Où on apprend que les communistes n'ont pas tellement changé en cent ans, que les députés ont des manières parfois sanglantes de se disputer des sièges au Bundestag, que les partis "alternatifs" savent se servir de concepts aussi "ringards" que la jalousie et le meurtre et qu'on ne trouve pas toujours ce qu'on croit dans les égouts.

Où on se rend compte que le NEANT est dur à cuire et que les ombres du passé ont parfois du mal à vous lâcher...

Prégénérique :

La voix sensuelle et professionnelle de Karla Liebernich, l'hôtesse radio du Falkhouse du secteur XVIII, résonne dans la voiture de patrouille.

"Contrôle à toutes les patrouilles... Contrôle à toutes les patrouilles... Ça chauffe près d'un entrepôt de matériel d'entretien du U-Bahn, près de l'Express XVIII... Participants non identifiés..."

Nos Falkampfts foncent vers le lieu du "crime". Là, sous un enchevêtrement de ponts et d'échangeurs, se trouve une série de hangars industriels, pour la plupart abandonnés. Devant l'un d'eux, curieusement peint en bleu vif avec ce qui semble être de grosses fleurs oranges (non, les Falkampfts ne sont pas sous l'influence de substances illégales) une vingtaine de personnes sont en train de hurler et de s'empoigner. Au moment où les Falkampfts débarquent, un coup de feu déchire l'atmosphère...

C'est un homme d'une cinquantaine d'année, un Heavy Scott Spécial à la main... qui vient de tirer. La balle s'est enfoncée dans une des grosses fleurs oranges du mur, ratant à quelques centimètres près une jolie fille musse habillée d'un jean et d'une tunique violette... et qui se met à hurler. L'homme se prépare à tirer de nouveau... Il vaut mieux pour elle que les Falkampfts l'arrêtent... d'une manière ou d'une autre.

Autour d'eux, la situation reste confuse. Il semble qu'une quinzaine d'hommes, de quarante à cinquante ans, s'en prennent à un groupe de cinq jeunes, tous habitants du hangar, avec une forte envie de les lyncher. Heureusement, seul deux d'entre eux sont armés. Le premier est celui qui a tiré sur la fille, l'autre se retournera contre les Falkampfts en les traitant de... nazis, oui, vous avez bien entendu.

Pour une fois qu'on se marre...

Faisons confiance à nos hommes pour pacifier la situation. Une fois les deux psychopathes mis hors d'état de nuire, nos Falkampfts s'apercevront qu'ils se retrouvent au beau milieu d'un méli-mélo politique.

Le hangar appartient aux Endstation Liberty, un groupe de théâtre à tendance politico-ironisante affilié à l'ANE (Alternative Nouvelle pour Europa). Toutes les informations sur ce parti, sur son leader (Elmuth Zigler) et sur les Endstation Liberty vous sont données dans cette extension, dans le chapitre "Les courants alternatifs continuent" qu'il vous faut absolument lire avant de faire jouer ce scénario.

En résumé, et comme les Falkampfts l'apprendront, l'ANE est le parti "gauchiste" de l'éventail politique d'Europa. Les Endstation Liberty, dont la fille rousse fait partie, font partie de la mouvance de l'ANE.

Dans leur hangar, ils font des spectacles satiriques (proches des "guignols" d'aujourd'hui) qui se moquent, sans distinction de parti, des politiques et de leurs magouilles. Leurs spectacles sont très appréciés, le tout Berlin s'y retrouve régulièrement. De plus, une fois par semaine, le spectacle est diffusé en prime-time sur Alter Ego Kanal, une télé assez peu connue qui fait ce soir-là un record d'audience. Les cinq agresseurs, trois hommes et deux femmes, font partie de la troupe. Natalia Ersjinska, la fille rousse, en est la directrice artistique.

Et les agresseurs ? Avant de comprendre quelque chose à leurs discours hystériques, les Falkampfts devront faire preuve de beaucoup d'écoute et de beaucoup de calme. Il semblerait qu'il s'agisse d'un groupe de chauds partisans du FRT (Faction de Rassemblement des Travailleurs), le parti communiste d'Europa. Des communistes un peu "antiques" (d'où le qualificatif de "nazis" attribué aux Falkampfts).

Pourquoi des communistes taperaient-ils sur un groupe de gauchistes... gens, qui par définition, luttent contre les mêmes "pourris" qu'eux ? D'abord parce que communistes et gauchistes n'ont jamais fait bon ménage, et ensuite parce que les Endstation Liberty ont "osé", dans l'émission de la veille, caricaturer les discours communistes et leur langue de bois. N'écoutez que leur colère ainsi que Kurt Stein, leur "leader", ils ont décidé d'aller secouer un peu ces sales anarchistes...

Leurs déclarations passionnelles ("Les Endstation Liberty sont vendus aux fascistes !" ; "Tous les Falkampfts ne sont que des marionnettes aux mains des tyrans !" ; "On n'a pas le droit de se moquer des discours du peuple !") résonneront dans le Falkhouse, où on peut supposer que tout ce beau monde sera emmené. Au bout d'un moment, les Falkampfts arriveront quand même à les faire parler un peu plus calmement.

"Ce qui est tout de même bizarre, affirmeront certains partisans, c'est que Kurt Steiner ait tiré sur la rouquine avec un flingue. Il n'était question que de les secouer, pas de faire de "vraie violence". Il n'était pas question d'emporter des armes... On ne savait d'ailleurs même pas qu'il en avait une..."

I L'art abstrait mène-t-il au crime ?

Peut-être que les Falkampfts auront envie de s'intéresser de plus près à cette affaire... Si ce n'est pas le cas, rendez-vous directement au chapitre II. Après tout, une fois Kurt Stein tué ou emprisonné et tous les autres calmés, l'incident peut être considéré comme classé. Pour un Falkampft zélé, cependant, l'affaire recèle encore des points d'ombre. Pourquoi tirer, et surtout, pourquoi tirer sur Natalia Ersjinska, qui était sans doute la moins dangereuse des cinq ?

Et où Kurt Stein s'est-il procuré une telle arme ? Sans doute pas avec son salaire d'employé-guichetier à la U-Bahn...

Kurt Stein

Si Kurt Stein est vivant, les Falkampfts commenceront sans doute par l'interroger. Quelles que soient les pressions exercées, Kurt répondra que c'était "son idée" que de tirer sur "cette salope qui salit le communisme". Quant à l'arme, il restera parfaitement muet sur sa provenance.

Mais si les Falkampfts ont réagi vite, Kurt Stein est sans doute mort ou gravement blessé et l'enquête devra se faire sans lui...

L'homme a 47 ans, il est guichetier à la U-Bahn, marié, deux enfants tous deux partis de la maison. Le couple habite un appartement de moyenne taille près de Brunnen Platz. C'est en parlant avec Anna Stein, la femme (voire veuve...) de Kurt que les Falkampfts en apprendront plus. Celle-ci, effondrée par ce qui est arrivé, affirmera que son mari est un véritable agneau et que rien n'est plus loin de son caractère qu'un acte violent. Ce qui explique le geste de Kurt, dira finalement Anna, c'est peut-être ce dîner chez Laurenza la veille...

Sandra Fellermann et la filière du FRT

Sandra Fellermann est la femme de ménage, celle qui a découvert le corps. Elle a 37 ans, est veuve (son mari s'est fait égorger par un inconnu) et a trois enfants à charge. Elle vit dans un petit appartement à quelques rues d'une des entrées de Rorsharch. Elle n'a rien à voir avec le meurtre... mais cela, vos joueurs ne l'apprendront que bien plus tard. Votre boulot, en tant que maître de jeu, va être au contraire de leur faire croire que Sandra est franchement louche.

Il faut dire que Sandra a quelque chose à cacher : elle est communiste... Et oui, encore. Cela n'est en rien illégal, mais Sandra a caché son appartenance (elle a sa carte du FRT) à son patron pendant des années. Un député de l'URE avec une femme de ménage communiste, cela la fait mal... Sandra, qui est terrorisée par les Falkampfts, est persuadée que si ils s'aperçoivent qu'elle est communiste, ils vont aussitôt l'accuser du meurtre. Elle sera donc stressée, voire légèrement agressive pendant tout l'entretien. De quoi, évidemment, faire naître des soupçons dans l'esprit des joueurs : c'est le but...

Une perquisition dans l'appartement de Sandra (un trois-pièces pauvre et bien rangé) ou une recherche sur ses antécédents (elle a été fichée au cours de deux manifestations du FRT) leur donneront vite la solution. Sandra a sa carte dans son bureau, ainsi que quelques tracts, ainsi qu'une petite affiche mitée "Gardez espoir, opprimés, les tyrans n'ont qu'un

temps - Votez FRT !" au-dessus de l'antique machine à laver. L'étude de ses fréquentations - voisins, carnets d'adresses, analyse des fiches des membres du FRT avec lesquels elle s'était faite arrêter - montrera qu'elle fréquente un groupe de partisans à mauvaise réputation, les Proletaires.

Les Proletarier sont composés d'une quinzaine de jeunes et moins jeunes excités, farouchement communistes, qui trouvent l'action du FRT trop molle. Ils ont donc participé à des actions un peu plus dures - collages d'affiches sauvages, manifs suivies d'un peu de casse, cassage de gueule de militants du MI (le parti des militaires). Depuis quelques semaines cependant, leur action s'est radicalisée. Leur Q.G. - un petit appartement proche de la cité Rorsharch, encore une fois - s'est trouvé régulièrement attaqué par une bande de militants du MI plus farouche que les autres. Une petite guerre des gangs s'en est suivie et les Proletarier ainsi que les MI se sont procuré des armes...

Cela fait quelques semaines que Sandra Fellermann s'est éloignée d'eux, trouvant que leurs actions devenaient trop violentes. Mais bien sûr, les joueurs ne sont pas forcés de la croire, surtout que la tension et le stress de "Ils vont me croire coupable" ne font rien pour arranger la situation". Et le meurtre de Hermann Jurgensen ?

Les Proletarier n'ont rien à voir là-dedans. Mais encore une fois, les joueurs ne vont sans doute pas le croire.



Les Stein, apprendront les Falkampfts, sont en effet amateurs d'art abstrait... un art qu'ils trouvent révolutionnaire et allant contre le régime établi. Laurenza, de son vrai nom Laurenza Schmidt, est un peu leur égérie : la jeune femme est peintre ("de grand talent") affirmera Anna et organise régulièrement des dîners chez elle pour ses amis et certains de ses admirateurs. Pour les Stein, ces dîners sont des soirées inoubliables où ils se frottent, pour la seule fois de leur vie, à quelques-uns des gens "branchés" de Berlin...

Or la veille, au cocktail, un idiot s'est mis en tête de regarder la diffusion des Endstation Liberty sur Alter Ego Canal. Les acteurs avaient fait très fort ce jour-là, se moquant des discours ridicules des communistes et même des travers de certains membres de leur propre parti... Kurt, qui était un peu éméché, s'est pris la tête avec un membre de l'ANE. Ensuite, le dîner a lentement dégénéré, chaque dîneur mettant (de l'avis d'Anna) de l'huile sur le feu et Kurt est parti de ce dîner complètement furieux.

Quant à l'arme, Anna ne voit vraiment pas d'où elle sort.

Laurenza Schmidt

La jolie peintre - ses tableaux, genre gros triangles roses sur fond bleu ou gros ronds bleus sur fond jaune, un style à la mode ces temps-ci - confirmera la version d'Anna Stein.

Les dîneurs étaient huit. Les Stein, un critique d'art connu, ainsi que Helen Turrow, un membre très important de l'ANE étaient présents. (reportez-vous au chapitre dont nous vous parlions tout à l'heure, "Les courants alternatifs continuent", pour en savoir plus sur Helen Turrow...)

La discussion a en effet dégénéré on ne sait trop comment, dira Laurenza. Les Endstation Liberty avaient été en effet très virulents dans leur spectacle, faisant même une caricature hilarante d'Helen Turrow (pourtant membre de leur propre parti). Helen avait pris cela avec beaucoup d'humour et avait défendu les Endstation Liberty contre la virulence de Stein. Au moment du café, tout le monde avait erré dans l'appartement et les choses s'étaient un peu calmées.

Et l'arme ? Laurenza deviendra verte quand elle apprendra que Kurt a tiré sur Natalia Ersinjsla avec un Heavy Scott spécial. Elle ira vite vérifier dans un tiroir discret de la commode... pour s'apercevoir que le Heavy Scott qu'elle y dissimulait (elle a un permis) a bien disparu.

Les Falkampfts ont donc découvert ce qui avait énervé Kurt, ils ont découvert la provenance de l'arme... L'histoire est donc réglée.

N'est-ce pas ?

II Un cadavre dans la baignoire

Quelques jours plus tard, Hermann Jurgensen, un des membres le plus en vue du Bundestag, est retrouvé mort dans sa baignoire. C'est sa femme de ménage hystérique qui a appelé le Falkhouse.

Et devinez qui était de garde ?

Les Falkampfts arrivent dans un immense loft luxueux, un peu incongru dans ce secteur dangereux, mais Hermann Jurgensen, semble-t-il, était un amoureux du vieux Berlin.

Hermann est mort tout nu, dans son bain, dans l'eau initialement bleu azur (un bain moussant de haute qualité). Il a reçu 14 coups de couteau, dont au moins trois mortels. Le corps a été retrouvé à 8h30, à l'arrivée de la femme de ménage.

Les recherches médico-légales donneront les informations suivantes : le couteau était sans doute un couteau de cuisine banal, en aucun cas une arme de professionnel. Les coups ont été donnés avec force. Hermann a été surpris, a essayé de se relever, mais le premier coup l'a fait retomber dans son bain. La mort est intervenue entre 23h et 23h30 la veille.

Informations générales : Hermann Jurgensen avait 52 ans, était célibataire et avait des habitudes luxueuses qu'une fortune familiale et ses indemnités de député du Bundestag lui permettaient d'assumer. Il appartenait à l'URE, le parti le plus important du Bundestag. Ses opinions n'avaient rien d'original.

En fouillant son appartement, les Falkampfts s'apercevront rapidement qu'Hermann avait deux maîtresses : l'une d'elle, une blonde très smart en tailleur, dont la photo trône sur le bureau. Puis une autre, plus brune, plus banale mais à l'air sympathique, dont une photo de mauvaise qualité dédicacée avec amour ("A mon Hermann adoré"). Troisième femme dans sa vie : la femme de ménage, qui venait tous les jours depuis cinq ans.

La fouille ne révélera rien d'autre de louche. Bien sûr, le bureau d'Hermann est rempli de dossiers liés à sa fonction de député. Mais allez savoir, pour un Falkampft de base, ce qui est normal et ce qui ne l'est pas dans ce genre de problème...

A noter : Après leur première visite à l'appartement, les Falkampfts seront convoqués par le capitaine Kriegel. Celui-ci leur demandera de porter une attention particulière à l'enquête et de ne surtout pas choquer les parlementaires.

Le Bundestag Petit rappel politique

Le Bundestag est une assemblée de députés élus pour 5 ans au suffrage universel direct. Ce sont les députés du Bundestag qui choisissent le Reigerzentral, (un peu l'équivalent du Premier ministre en Angleterre au XXe siècle), qui gouvernera Europa pendant une durée de 5 ans également.

"Gouverner" est peut-être un grand mot, cependant, parce que ce gouvernement se fait sous la houlette du Bundestag qui, s'il a élu le Reigerzentral, peut également le défaire.

Les différents partis siégeant au Bundestag sont :

- L'URE (Union Républicaine d'Europa)

Le parti le plus important, qui a la majorité en 2070. Son option politique : gérer le quotidien comme il peut et s'accrocher à ses sièges.

- Le CDE (Centre pour la Démocratie Europa) :

L'ennemi de toujours de l'URE. Leurs options politiques ne sont pas très différentes, mais, pour simplifier, le CDE est un petit peu plus "dur" que l'URE et plus tenu par les militaires.

- Le FE (Fédération Europa) : un parti pragmatique, auquel vont souvent les préférences des Falkampfts. Favorable à un état policier fort mais aussi à une action générale de prévention et d'éducation.

- Le MI (Mouvement Impérialiste) :

Les militaires. Pour simplifier : le retour au fascisme.

- Le FRT (Faction de Rassemblement des Travailleurs) : le parti (ultra minoritaire) communiste Le parti d'où viennent Kurt Stein, sa femme et les autres...

Vous remarquerez que l'ANE (Alternative Nouvelle pour Europa) n'est pas citée dans cette liste. Le parti gauchiste d'Helen Turrow, de Natalia Ersinjsla et des Endstation Liberty n'a pour l'instant pas obtenu de siège au Bundestag, mais les sondages prouvent tous que l'ANE est en hausse dans l'opinion publique - grâce, entre autre, aux pièces satyriques des Endstation Liberty. Aux élections de 2073, les choses vont sans doute changer...

La glorieuse veillée des Proletarier

Les Falkampfts auraient pu choisir un meilleur jour que celui où ils iront rendre visite au Proletarier. Ce jour sera en effet celui que la bande des MI et la bande du FTR auront choisi pour régler leurs comptes une fois pour toutes...

Le premier Falkampft qui mettra le pied dans l'immeuble réveillera un nid de guêpes. Les membres de la bande néo-militaire dissimulés dans l'immeuble (ils se préparaient à fondre sur le Q.G.) croiront que les Falkampfts ont été appelés par les Proletarier et se mettront aussitôt à tirer. Les membres des Proletarier, en entendant le bruit, sortiront de leur niche et se mettront à tirer indistinctement sur les deux partis. Les habitants de l'immeuble, épouvantés, se terreront dans leur appartement... Sauf une femme et ses deux enfants qui traversaient justement le couloir, d'énormes sacs de shopping dans les bras et qui seront pris entre trois feux.

Choisissez le nombre de membres de chaque bande et leur armement selon la force de vos Falkampfts... Juste assez pour qu'ils soient dépassés par les événements... Et bon courage !

Une fois la situation réglée, mettez les cadavres dans les body-bags et les autres au trou. Les interrogatoires des survivants (s'il y en a) liés au meurtre ne donneront rien, mais cela, vous le savez déjà.

A qui profite le crime ?

Avant, après ou parallèlement à cette enquête autour de Sandra Feller mann, les Falkampfts vont sûrement étudier d'autres aspects du meurtre.

Les deux maîtresses d'Hermann Jurgensen (Katarina, la blonde glamour, et Eva, la brune à la photo cachée dans le tiroir) n'ont pas grand-chose à révéler sauf qu'aucune ne connaissait l'existence de l'autre, ce qui pourra créer de jolis quiproquos. Leur interrogatoire servira cependant aux Falkampfts à en apprendre un peu plus sur la vie politique d'Hermann Jurgensen.

Il faut également, pour que les Falkampfts comprennent bien quels remous politiques la mort d'Hermann Jurgensen va causer, que vous leur fassiez écouter les chaînes de télé et lire les journaux (vous trouverez toutes les infos sur les médias dans la nouvelle édition de Berlin XVIII). Entre les news et les interrogatoires, distillez à vos joueurs les informations suivantes :

Comme nous l'avons déjà précisé, Hermann Jurgensen appartenait à l'URE et ses prises de positions politiques n'étaient en rien originales. Sa circonscription comprenait les secteurs XVI, XVII et XVIII de Berlin et son élection, deux ans auparavant, n'avait été marquée d'aucun événement particulier.

Ses ennemis politiques ?

D'abord le candidat du CDE, Klaus Heineman, son rival de toujours. Homme d'une cinquantaine d'année, un peu rassis, il n'a rien de brillant. Les Falkampfts peuvent aller le voir pour avoir un exemple de la manière policée, aimable et creuse dont parlent les hommes politiques, même en 2070. Ce manque de charisme a d'ailleurs joué au fil des années, un mauvais tour à Klaus Heineman : son électorat - et celui d'Hermann Jurgensen, d'ailleurs - a été lentement grignoté par l'ANE.

L'ANE ? Mais oui : ce parti gauchiste auquel appartiennent les Endstation Liberty et Natalia Ersjinska. Celui qui prend lentement de l'influence dans les médias et qui n'a pas encore de député au Bundestag. Eh bien justement, tenez donc, ce parti a beaucoup d'influence dans le milieu urbain et un peu décadent des secteurs XVI, XVII et XVIII de Berlin. Cela fait longtemps que tous les sondages sont d'accord... Evidemment, cette popularité de l'ANE ne sert pas à grand-

chose quand aucune élection n'est en vue. Mais avec la mort d'Hermann Jurgensen, les choses viennent brusquement de changer. Parce qu'il va bien falloir le remplacer, Hermann, et qu'il va donc y avoir des élections anticipées...

Le chef charismatique de l'ANE est le célèbre Elmuth Zigler, chouchou des médias. Sa popularité est forte, et tout le monde sait qu'il ne lui manque qu'un siège au Bundestag pour que l'ANE prenne l'ampleur qu'elle mérite. Le lendemain du crime, tous les journaux titrent donc sur l'ANE: "Elmuth Zigler va-t-il enfin obtenir son siège de député" - "La voie royale pour l'ANE" - "Au secours, les gauchistes reviennent"... selon la couleur politique du journal. Le MI est bien sûr épouvanté par l'idée que la "chienlit" puisse venir au pouvoir, l'URE est en train de dénicher à toute vitesse un nouveau candidat pour remplacer Hermann Jurgensen, le CDE attise ses arguments électoraux...

Les élections anticipées sont prévues dans deux semaines. La campagne va être chaude !

Un cheveu de trop

Peut-être vos Falkampfts vont-ils aller renifler un peu du côté des différents partis politiques et interroger un peu leurs leaders : parfait, cela leur donnera la culture politique dont ils ont besoin pour ce scénario. En tous cas, trois jours après la découverte d'Hermann, le Falkdoctor les appelle : il a trouvé un cheveu blond dans la salle de bains.

Et alors... me direz-vous. Hermann Jurgensen avait une maîtresse blonde (Katarina). Oui, mais ce cheveu blond est en trop : l'analyse ne donne pas le même ADN que celui de Katarina.

Le Falkdoctor, qui est une petite nouvelle d'origine turkish dénommée Amina, plutôt mignonne d'ailleurs, a une théorie un peu bizarroïde que les supérieurs des joueurs n'accepteront peut-être pas comme valide. Elle l'exposera tout de même aux Falkampfts.

Son expérience de criminaliste lui souffle que ce meurtre ne "colle pas". Les coups de couteau désordonnés, le fait que l'arme du crime soit sans doute un couteau de cuisine, tout cela faisait penser à un meurtre d'amateur. Or, et c'est là que cela devient subtil, un amateur, cela laisse des cheveux. Au sens propre : un individu normal perd des dizaines de cheveux par minute et en sème partout... Amina se disait donc, en l'absence de cheveux étrangers dans la salle de bains, que le criminel était sans doute quelqu'un de la maison (Sandra Feller mann, Katarina ou Eva) qui avaient semé leurs cheveux un peu partout.

Or la présence du cheveu étranger prouve deux choses : un, qu'un individu (un homme, d'après l'analyse de l'ADN) s'est introduit dans la salle de bain, deux qu'il... n'a pas perdu beaucoup de cheveux. Et sur ce point, la théorie d'Amina est la suivante : ou l'homme était chauve, ou plutôt et c'est son opinion, l'assassin avait pris la précaution de se coiffer d'un bonnet pour éviter de semer ce genre d'indices. Ce qui impliquerait alors un travail de professionnel. Le meurtrier ne pourrait-il pas être un "pro" qui aurait fait exprès d'utiliser un couteau de cuisine et de frapper plusieurs fois pour faire croire qu'il s'agissait là d'un crime d'amateur ?

Comme la cavalerie, le SAD arrive toujours au bon moment

Les joueurs ont, s'ils croient les élucubrations d'Amina, une nouvelle piste : un assassin blond et professionnel. Mais au moment où ils vont se lancer dans d'improbables recherches, le lieutenant du SAD Helmut Werner fait son apparition.

Il convoquera les joueurs dans le bureau du capitaine Kriegel, et, en sa présence, leur dira que les membres du Bundestag s'inquiètent en haut lieu de la façon détestable dont cette enquête est conduite. Le SAD prend les choses en main.

Pour eux, l'affaire est claire : les communistes ont fait le coup. Sandra Feller mann a introduit l'un d'eux dans l'appartement et celui-ci a tué Hermann. Le mobile ? Chacun sait que les communistes sont

intrinsèquement violents et aiment tuer les députés des partis opposés. Les Falkampfts vont sans doute opposer à cette théorie le cheveu découvert dans la salle de bain (dont l'ADN ne correspond à aucun des membres de Proletarier), ainsi que les suppositions de Sandra. Cela ne servira à rien : Helmut Werner rétorquera que le cheveu peut appartenir à n'importe qui, et pas seulement à l'assassin. En fait, les Falkampfts s'apercevront rapidement que l'homme du SAD aurait peut-être écouté un Falkdoctor expérimenté, mais pas une toute jeune arrivée, femme et Turkish de surcroît.

Helmut Werner clôturera la discussion en disant que Sandra Fellerman, en tant que complice d'un crime atroce, va tout de suite être arrêtée (si ce n'est déjà fait) et transférée dans une cellule de haute sécurité de Das Rad. Il compte demander au procureur de requérir contre elle 15 ans de prison.

Un amateur bien éclairé

Les Falkampfts, s'ils sont honnêtes et si Helmut Werner a été assez désagréable pour leur mettre la haine, voudront peut-être continuer l'enquête... ne serait-ce que pour Sandra Fellermann. S'ils ne le font pas spontanément, faites leur rencontrer un collègue écœuré par ce "procès stalinien" (s'ils ne sont pas assez fort en histoire, faites leur un briefing). Le collègue affirmera avoir appris en haut lieu que le SAD se fout complètement de savoir si Sandra Fellermann est coupable ou innocente, qu'ils l'ont foutue dans une prison connue pour sa dureté pour faire un effet médiatique (genre : à Berlin, les assassins de député ne courent pas longtemps) et qu'ils ont promis de s'arranger pour que le procès la déclare coupable. Quant à "l'assassin", ils vont déclarer que c'est un des membre des Proletarier tué pendant l'assaut de leur Q.G....

Comment avancer ?

En faisant marcher les indices, en fouillant dans les fichiers, en analysant la méthode de ce criminel et en la croisant avec d'autres crimes commis... et en discutant avec Amina qui, vexée que le SAD ne l'ait pas prise au sérieux, sera tout à fait prête à aider les PJ de ses conseils avisés.

Les informations que possèdent les Falkampfts sont maigres : un homme, blond, tueur professionnel, qui dissimule son crime par de fausses techniques d'amateur...

Après quelques recherches intelligentes, donnez leur un début d'os à ronger. Dix mois auparavant, un homme a été retrouvé assassiné dans un appartement du secteur XIV. L'homme était un professeur d'histoire... sans histoires.

Son corps avait été retrouvé percé de multiples coups de couteau, pas un couteau de professionnel, mais un couteau de cuisine. Etant donné l'amateurisme du crime, les enquêteurs étaient persuadés de rapidement trouver le coupable. Mais ce ne fut curieusement pas le cas. Aucun mobile n'avait été découvert et le soi-disant amateur semblait finalement avoir vraiment bien dissimuler ses traces...

Pour étudier cet ancien fait divers, les Falkampfts vont devoir faire leur premier pas en direction du passé...

A la recherche du NEANT

Pour avoir des informations sur un crime, rien de mieux que de s'adresser aux enquêteurs qui s'en sont occupé : leurs collègues. L'occasion pour les PJ de découvrir les Falkampfts du secteur XIV. Amusez-vous à décrire un Falkhouse et des Falkampfts totalement différents de ceux du secteur XVIII : avec plus de crédits, plus de moyens et qui... respectent les règles et remplissent correctement les rapports.

Un Lieutenant les recevra et leur donnera, avec juste quelques tracasseries administratives de base, accès au dossier.

La victime, d'origine francienne, s'appelait François Lameunière et avait 58 ans. Il était professeur d'histoire dans une école privée depuis 15 ans et habitait un appartement assez luxueux dans un bel immeuble.

Laissez vos Falkampfts préférés retourner le dossier dans tous les sens avant d'en arriver à la même conclusion que leurs collègues : aucune idée du mobile ou de la personnalité de l'assassin. C'est alors que le Lieutenant leur affirmera qu'un des Falkampfts qui travaillait sur l'affaire avait une théorie un peu fumeuse sur l'appartenance de François Lameunière à un groupe terroriste disparu pendant le régime des militaires.

Le Falkampft en question, Hans Verdutti, est un Falkampft bedonnant et intellectuel proche de la retraite. Disert et beau parleur, il prendra son temps pour expliquer sa théorie aux PJ.

C'est le moment de reprendre le fameux chapitre "Les courants alternatifs continuent" et de bien potasser tout le passage du groupe alternatif le NEANT (Nouvel Espoir Alternatif Non Trafiqué), puis sur l'arrestation de tous les alternatifs et l'évasion d'Elmuth Zigler, celui qui allait devenir plus tard le leader de l'ANE.

Hans Verdutti était persuadé que la vie actuelle de François Lameunière était trop lisse et avait commencé à fouiller son passé. Il avait découvert qu'en 2040, François Lameunière était entré au NEANT. Le NEANT avait à cette époque été déjà bien décimé et les partisans n'étaient plus que cinq : François Lameunière, David Gaiman, Andreas Steiner, Leslie Vekman et Elmuth Zigler. Les cinq compères sont restés ensemble jusqu'en 2051. François Lameunière et Leslie Vekman s'étaient alors mariés et avaient quitté le groupe. Bien leur en avait pris puisqu'en 2053, leurs anciens amis se faisaient arrêter... Le reste fait partie de l'histoire, avec la tentative d'évasion des 146 subversifs, la mort de 145 d'entre eux et l'héroïque fuite d'Elmuth Zigler, qui fut le seul survivant.

Hans Verdutti sortira de son dossier une photo datant de 2048, sur laquelle posent les cinq jeunes partisans du NEANT. Les jeunes gens, qui ont alors entre 22 et 30 ans, en habits usés, un grand sourire aux lèvres, ont l'air heureux de vivre. François Lameunière est un grand brun maigre; David Gaiman un blondinet au visage androgyne, avec de petites lunettes cerclées de fer; Andreas Steiner un grand baraqué aux cheveux dorés; Leslie Vekman une petite rouquine aux yeux bleus rieurs; Elmuth Zigler un beau ténébreux au sourire velouté qui fera, bien des années plus tard, encore courir les foules...

Pour le vieux Falkampft, la mort de François Lameunière est liée, d'une manière ou d'une autre, à cette époque. Hélas, il s'agit seulement d'une impression... "Et de cette époque, ajoutera le Falkampft, seuls deux personnes pourraient encore nous parler, mais elles sont toutes deux injoignables. La première, c'est Leslie Vekman, mais depuis son divorce en 2059, personne n'en a plus jamais entendu parler. Et puis il y a Elmuth Zigler, bien sûr. Mais qui irait déranger le tout puissant leader de l'ANE ?"

Au plus haut de la gloire...

Elmuth Zigler habite dans une demie sphère.

Une demie sphère tout en métal blanc et en verre miroir, magnifique, tout en haut d'un des gigantesques buildings de Berlin. C'est là qu'habite Zigler, qui rejoint sa demeure par un ascenseur totalement transparent qui court le long de l'immeuble. Des immenses baies vitrées de cette sphère, Elmuth a une des plus belles vues de toute la ville. Sa sphère, divisée en trois étages, sert également de bureau à l'ANE : Elmuth justifie le luxe d'une telle demeure en disant que la sphère, qui sort des planches à dessin du célèbre architecte Zo, est une œuvre d'art et que le changement de mentalités que l'ANE veut faire instituer passe aussi par la découverte des œuvres d'art...

La demie sphère est divisée en trois étages. L'étage du bas est un peu le centre névralgique de l'ANE, d'où Elmuth Zigler organise sa campagne électorale. Helen Turrow, autre membre important de l'ANE, que nous avons déjà rencontrée dans la première partie de ce scénario - elle était au dîner chez Laurenza Schmidt où Kurt Stein s'est mis dans la tête d'aller faire un carton sur les membres de l'Endstation Liberty - aime y rester pendant des heures, prenant parfois directement les coups de fil des partisans de façon à être "branchée directement sur l'inconscient collectif des militants".

Le deuxième étage, contient les appartements privés d'Elmuth Zigler. Les Falkampfts n'auront peut être pas l'occasion d'aller les visiter, mais sachez que s'ils le font, l'appartement est de super luxe et révèle, non pas du "mauvais goût" - Elmuth Zigler a un goût sûr en art et sait s'entourer de belles choses - mais en tout cas un grand goût de la mise en scène théâtrale et une inflation du "moi"... Elmuth Zigler paraît collectionner les photos qui le représentent sur la plupart des murs.

Le troisième étage est la salle de réception. Ronde (forcément), immense, surplombant la ville comme un paquebot, Elmuth Zigler aime y donner des réceptions et recevoir des artistes.

Le staff de l'ANE n'est pas très organisé et les rendez-vous ont souvent lieu dans un joyeux cafouillage. Contrairement à ce qu'ils auraient pu craindre, les Falkampfts obtiendront un rendez-vous avec Elmuth Zigler

assez facilement. En pleine campagne électorale, Elmuth est encore plus aimable que d'habitude... mais il aime tant le contact que, d'une manière ou d'une autre, il n'a pas souvent le cœur de refuser un entretien.

Les PJ seront reçus par Helen Turrow, qui leur fera visiter la demie sphère. Elle essaiera également de leur tirer les vers du nez. Elle est en effet curieuse - et pour cause ! - de savoir pourquoi des Falkampfts viennent là. Elle n'hésitera pas à draguer légèrement un des PJ pour obtenir des informations intéressantes.

Le tour du propriétaire terminé, Helen introduira les Falkampfts dans le bureau d'Elmuth.

Interrogé (quelle que soit la raison que les PJ donnent à leur présence), celui-ci restera charmant et coopératif. Il pourra parler pendant des heures du groupe NEANT, se montrera disert sur la personnalité de chacun et semblera sincèrement ému par la mort de François Lameunière. "Encore l'un de nous qui s'en va" soupirera-t-il. Andreas et David sont tous deux morts dans la fameuse évasion qui a coûté la vie à tant de courageux combattants de la liberté."

Inutile de vous souligner qu'Elmuth, en parlant de cette époque, collera mot pour mot à la version "héroïque" de sa vie. C'est au "mythe", à l'homme public que les Falkampfts s'adressent...

Interrogé sur Leslie Vekman, Elmuth hochera la tête avec un petit

sourire triste. "Elle est venue me voir en 2062, quelques temps après son divorce. Pauvre fille... Elle manquait de tout. Je verse une petite pension à sa cousine, chez qui elle habite."

Elmuth finira par retrouver l'adresse de cette cousine : Margarita Vekman, 23 Brunnen Straße...

Margarita

Margarita Vekman habite une toute petite maison vétuste collée à un énorme immeuble. C'est une femme d'un certain âge, toute petite et toute frêle. Elle sera absolument terrorisée par l'arrivée des Falkampfts... et niera tout en bloc. D'avoir connue Leslie, de l'avoir hébergée, même d'avoir une cousine... Ses dénégations ne sont cependant pas très crédibles et une rapide enquête de voisinage confirmera que Leslie Vekman a habité avec sa cousine pendant des années avant de disparaître il y a de cela trois ans.

Il suffit de suivre Margarita pour s'apercevoir qu'elle part tous les matins de sa maison, un sac rempli de provisions à la main.

Elle marche ensuite lentement jusqu'à un petit square abandonné et fréquenté par les dealers, s'enfonce dans un bosquet (devenu touffu par manque d'entretien) et... dépose le sac sur une bouche d'égout. Il disparaît régulièrement et Margarita ne manque pas de le remplacer chaque matin.

La pauvre femme ne résistera pas longtemps à un interrogatoire un peu intimidant. Sa vérité est la suivante : "Un jour, un homme blond est venu voir Leslie. Il lui a fait très peur et Leslie a commencé à avoir des plaies. Alors elle s'est sauvée dans les égouts et je lui amène de la nourriture"...

Les Falkampfts soulèvent la plaque d'égout. Dessous, un réseau de tunnels noirs et puants.

Elmuth Zigler et Helen Turrow sont deux personnalités importantes de ce scénario. Autant les décrire un peu plus précisément.

Leurs biographies, on ne le dira jamais assez, sont narrées dans le chapitre "Les courants alternatifs continuent".

Elmuth Zigler :

Le leader de l'ANE a 59 ans. Il garde quelque chose du jeune homme enjôleur qu'il a été : de grands yeux gris en amande, un sourire irrésistible et triste.

Le "problème", cependant, ce n'est pas son aspect physique... mais bien son attitude. Elmuth en fait trop. Pour le jouer, prenez l'exemple des acteurs américains qui incarnent un homme d'affaires riche et bien élevé d'une soixantaine d'années dans un mauvais film.

Elmuth a les cheveux gris argent trop bien coiffés, son costume noir est de trop bon goût, il parle en faisant des phrases tellement belles qu'elles n'en sont pas naturelles, son ton est si doux et si policé qu'on dirait... un homme politique, d'ailleurs, c'en est un... Il a l'air de cacher le souvenir de tant d'indicibles souffrances sous son sourire compréhensif et légèrement mélancolique que franchement, ça fait pièce de théâtre.

Vous qui avez lu sa biographie savez pourquoi quelque chose en Elmuth sonne faux. L'histoire de son évasion réussie en 2053 est en effet un pur montage. Pour sauver sa peau, Elmuth avait en effet conclu un marché avec les militaires et, ayant accepté de devenir une taupe, vu les militaires tuer une centaine de ses compagnons pour rendre sa prétendue évasion crédible...

Or c'est autour de cette évasion que s'est construit le "mythe Zigler". Celui d'un héros dont la personnalité est un exemple pour tous. Elmuth n'est pas un salaud. Sa trahison lui a été arrachée sous la torture. Il croit en l'ANE, trop peut-être... un brin mégalomane et un brin mythomane, il s'est mis à croire aussi en son propre mythe. Pourtant, quelque part, son inconscient doit le travailler. D'où cette impression étrange qu'il joue un personnage en permanence...

Helen Turrow :

Helen a 31 ans. Intellectuelle (ethnologue de formation), fille d'un riche industriel, Helen a de la classe et affectionne les beaux vêtements. Avec les PJ elle sera aimable, souriante, attentive... et inquisitrice. Il faut savoir qu'Helen cache en fait sous ses dehors "de luxe", une âme inquiète, ambitieuse et jalouse. Elle souffre de ne pas être à la place d'Elmuth à la tête de l'ANE, elle souffre de ne pas avoir le talent de Ruth Mulback (autre membre important de l'ANE), elle souffre de n'être pas, du moins le croit-elle, reconnue à sa juste valeur. Elle ne supporte pas qu'on se moque d'elle, mais au lieu de réagir immédiatement et violemment, elle sourit aux insultes et laisse sa colère se transformer en une rage destructrice.

Allez, on vous donne un petit indice : c'est elle la méchante du scénario.

Ballade au bout du monde

Les égouts de Berlin ont plusieurs époques : le vieux réseau du XIXe siècle se mêle à celui du XXe, lui-même relié à des larges et modernes tunnels du XXIe... qui sont en train de s'écrouler faute d'entretien.

Ce quartier - il y a des quartiers dans les égouts, comme en haut - est tenu par une tribu de Scars (voir Berlin XVIII seconde édition page 39). Les Scars sont des Punks dégénérés qui hurlent leur haine du monde contemporain en se blessant et s'automutilant... Détestés par tous les habitants de la surface, ils se font régulièrement massacrer. Les Scars sont normalement non violents... Ce n'est pas le cas, cependant, de la tribu installée dans ce quartier d'égouts. En ayant eu marre de se faire massacrer comme du bétail, les Scars se sont appropriés ce domaine et sortent régulièrement dans le quartier piller, voler, violer et tuer afin de se nourrir. Ils n'aimeront pas du tout l'incursion des Falkampfts et leur feront payer cher...

Il faut jouer cette descente aux enfers non comme une guérilla, mais comme un film d'horreur. Dans ce labyrinthe étrange où l'on passe brusquement d'un grand tunnel bien droit doté de trottoirs où circuler à un réseau de mini boyaux glissants datant d'environ deux cents ans, où les chemins se tordent et se croisent de façon inexplicable, où l'eau est glacée, visqueuse et puante... apparaissent soudain, sortis de l'obscurité, des formes de cauchemar, quasi inhumaines, défigurées atrocement par d'énormes plaies et d'hideuses cicatrices. Des formes inhumaines qui, de plus, sont armées de fusils à pompe et de Marxmen dérobés aux Falkampfts qu'il leur arrive de tuer... De quoi s'amuser !

En suivant la densité des Scars - plus il y en a, plus c'est le bon chemin - les Falkampfts finiront par parvenir au "cœur" de leur repaire. C'est une salle ronde, appartenant au réseau du XXIe siècle, qui devait sans doute servir, à une époque lointaine, de centre de commande. Là est installé un véritable petit palais, du moins si l'on considère avec quels moyens il a été installé. Par terre, le sol moelleux est recouvert de chutes de moquettes et de tapis de toutes les couleurs, les murs sont peints en bleu azur et le tout est éclairé, grâce à une déviation du réseau de l'électricité de la ville, par des lampes très "kitsch" volées dans les grands magasins. C'est là qu'en temps normal vivent et dorment, plutôt confortablement, les membres de la tribu. N'y restent, après la bataille qui vient de se dérouler, que les plus vieux ou les plus faibles, abîmés par les innombrables séances d'auto-mutilation.

Parmi ces pauvres créatures se trouve Leslie Vekman.

Au plus bas de l'échelle

Leslie a 55 ans, mais en paraît beaucoup plus. Frêle, la peau des bras et des joues défigurée par les cicatrices, elle ne garde de la photo que ses magnifiques yeux bleus, où luit maintenant un grain de folie.

Leslie est un peu dérangée. Le côté rebelle s'est cristallisé en une volonté d'auto-destruction. Les Falkampfts devront faire preuve de beaucoup de patience, voire demander l'aide d'un psy, pour la faire parler. Leslie refusera d'abord de se souvenir d'autre chose que des derniers mois de vie dans les égouts... lui parler doucement, lui montrer la photo du NEANT, évoquer ses anciens partenaires éveillera ses souvenirs.

Elle commencera par raconter des anecdotes de la lutte révolutionnaire, parlera de François Lameunière avec une certaine tendresse désabusée, puis d'Elmuth Zigler, d'Andreas Steiner... et dès que quelqu'un prononcera le nom de David Gaiman, se mettra à hurler. Les Falkampfts finiront par comprendre, à leur grand étonnement, que David n'est pas mort. David est venu la voir, David lui a fait peur...

Leslie doit sûrement se tromper... on pourrait croire, à essayer de traduire ses paroles désordonnées, que David Gaiman aurait été arrêté avec Elmuth Zigler en 2053... et qu'il ait survécu, avec son ami, à la fameuse "évasion". Un fait, s'il était vrai, qui serait incroyable...

Pourquoi Elmuth n'aurait-il jamais cité le nom de ce second "héros" échappé, lui aussi, aux militaires ?

Pourquoi ce David Gaiman reste-t-il dans l'ombre au lieu de venir recevoir la part d'éloges à laquelle il a droit ? Un second survivant... et c'est une partie du mythe Elmuth Zigler qui s'écroule. Aurait-il menti sur d'autres points ?

Leslie, hélas, ne pourra en dire beaucoup plus (et d'ailleurs elle ne sait rien de plus). Elle mourra d'épuisement quelques jours plus tard.

III Une jeune fille en détresse

Comment être rousse et en danger de mort

C'est alors que va reparaitre sur le devant de la scène une jeune dame que nous avons perdue de vue depuis le début du scénario, Natalia Ersjinska.

Natalia est la directrice artistique des Endstation Liberty, celle qui s'était fait tirer dessus par le militant communiste mécontent. Elle garde des Falkampfts un bon souvenir : même si ceux-ci l'ont (peut-être) un peu bousculée au moment des interrogatoires, leur arrivée opportune lui a tout simplement sauvé la vie.



C'est donc tout naturellement à eux qu'elle va s'adresser pour leur expliquer ses doutes. Après avoir pris rendez-vous, elle s'excusera de les déranger pour quelque chose qui n'est peut-être, chez elle, qu'une soudaine attaque de paranoïa : mais elle a été victime, ses dernières semaines, d'un nombre assez étonnant "d'accidents".

Tout a commencé avec ce coup de feu de Kurt Stein. Une fois l'affaire réglée, elle n'y aurait plus pensé si la voiture anti-gravité qu'elle louait de manière habituelle n'avait pas eu une brusque panne de moteur... elle n'avait du sa survie qu'aux excellents réflexes de son chauffeur. Ensuite, elle avait été bousculée dans l'U-Bahn, à une heure de grande affluence. Elle s'était rattrapée de justesse avant de tomber sur la voie. Et il y avait eu aussi cet étrange court-circuit chez elle...

Ce qui fait beaucoup en quelques jours. Surtout que du coup, elle ne peut s'empêcher de se demander si quelqu'un n'aurait pas "incité" le pauvre Kurt Stein à lui tirer dessus...

Comment enquêter ? Seuls deux "incidents" sont vérifiables dans le récit de Natalia. Celui de la voiture anti-grav et du court-circuit. Pour l'U-Bahn, impossible de savoir. Comment retrouver, parmi les millions de Berlinoïses présents sur les quais aux heures de pointe, des témoins d'un acte qui a pu n'être, pour tout arranger, remarqué par personne ? Impossible.

Par contre, retrouver la voiture anti-gravité et faire examiner le moteur est dans l'ordre du possible. A moins qu'un membre de l'équipe ne s'y connaisse particulièrement bien, autant faire appel à un expert pour étudier la chose. Expert qui dira qu'un branchement auxiliaire a bien été déplacé. Cela peut être une erreur, une maladresse ou un acte délibéré... impossible de savoir.

Quant au court circuit, il est intervenu quand Natalia branchait sa kaffeemachin personnelle dans sa cuisine. Là encore, l'étude par un électricien de la prise donnera un résultat ambigu : les fils se touchent presque, la prise elle-même est en mauvais état. Mais depuis combien de temps ? Natalia affirmera que les prises étaient en parfait état à peine quelques jours auparavant. De nouveau, impossible de vérifier.

Y aurait-il quelque chose de pourri au royaume d'Elmuth Zigler ?

Ne prenons pas, cependant, nos Falkampfts pour des imbéciles : ils considéreront sûrement que tous ces "incidents" ne sont pas le fait du hasard. On veut tuer Natalia Ersjinska. Mais qui, et pourquoi ?

D'abord, la piste pratique. Avant le mobile, l'occasion. Qui a eu l'opportunité de magouiller les fils de la voiture et de la prise de Natalia ? N'importe qui pour la voiture... A condition de savoir quelle voiture "piéger". D'une manière générale, toute cette affaire implique une bonne connaissance de la vie quotidienne de Natalia. L'assassin devait avoir observé Natalia longtemps pour savoir quelle voiture elle avait l'habitude de louer et par quelle ligne d'U-Bahn elle avait l'habitude de passer.

Pour le court-circuit de la kaffeemachin, cette théorie ne fait que se confirmer. Il fallait quelqu'un qui connaisse assez Natalia pour savoir qu'elle utilisait régulièrement sa kaffeemachin, et avec quelle prise... De plus, il fallait que ce quelqu'un s'introduise dans l'appartement sans effraction, à une heure où il était sûr que Natalia n'était pas là.

Or l'appartement et la voiture ont tous les deux été loués au même intermédiaire : l'ANE. Natalia, par les spectacles, est très précieuse au parti et Elmuth Zigler a l'habitude, depuis plusieurs années déjà, de louer pour ses meilleurs employés appartement et voiture afin de leur éviter des frais. Un appartement de fonction, en quelque sorte...

Les Falkampfts se rendront vite compte que n'importe qui, au siège de l'ANE, pouvait obtenir un double de la clé de l'appartement ou de celle

de la voiture de Natalia. Or celle-ci passe souvent à la "demie sphère", est très proche d'Elmuth Zigler, d'Helen Turrow et de tous les cadres de l'ANE. N'importe qui là-bas aurait donc pu être au courant de ses habitudes.

Il ne sera sans doute pas la peine de mettre les points sur les "i" aux PJ. Résumons en effet l'affaire telle qu'ils l'ont ressentie jusque là.

- Un député meurt assassiné, laissant de manière extrêmement opportune sa place toute prête pour Elmuth Zigler.

- Les Falkampfts soupçonnent un tueur blond et professionnel.

- Ils trouvent dans l'ancien groupe d'Elmuth Zigler un homme qui correspond à cette description : David Gaiman.

- Elmuth Zigler était très ami avec cet homme. Il le fait passer pour mort. Seconde affaire :

- Une fille appartenant à l'ANE, parti dirigé par Elmuth Zigler, est victime d'une série de tentatives d'assassinat.

- Ces tentatives ont pu plus facilement être montées par quelqu'un qui soit ou à l'ANE, ou dirigé par quelqu'un de l'ANE.

Cela fait un peu beaucoup, non ?

A ce niveau du scénario, les Falkampfts pensent sans doute que Elmuth Zigler a engagé son ancien ami, David Gaiman, pour assassiner le député de l'URE et que, d'une manière ou d'une autre, il est aussi responsable de ces attentats sur Natalia Ersjinska.

Sans doute est-il temps d'aller enquêter un peu sur le leader de l'ANE...

IV De la réalité des mythes

On ne dérange pas un héros

Dès qu'ils voudront aller s'attaquer de manière "musclée" à Elmuth Zigler (perquisition, interrogatoires, etc.), les Falkampfts se heurteront à une fin de non recevoir claire et ferme de leur hiérarchie.

Non que le capitaine Kriegel, qui est dur mais assez honnête, s'oppose à une enquête sur le leader de l'ANE... mais il veut qu'elle soit faite avec une discrétion exemplaire. Il ne faut pas d'actes (perquisitions, arrestations) qui pourraient être remarqués par les médias. Il ne faut pas déranger M. Zigler avec ces hypothèses tordues. On ne dérange pas un héros, on ne s'aliène pas les médias et les Berlinoïses en souillant la robe du "martyr n°1".

Que les Falkampfts fassent leur enquête, soit. Mais si personne n'en entend parler. S'ils ramènent un commencement de preuve... là, le capitaine les soutiendra et leur donnera les moyens nécessaires.

Comment mener l'enquête sans faire de bruit ? D'abord, grâce à la complicité de Natalia qui sera tout à fait prête à collaborer. Ensuite en s'introduisant dans la demie sphère, au siège, sous un prétexte ou une identité crédible et parler avec les gens pour voir ce qui s'y passe... Ainsi, bien sûr, qu'en espionnant les conversations, en mettant les lignes sur écoute, en fouillant dans les appartements : bref, le manuel du parfait petit espion.

En deux jours, par "ragots" ou en le constatant eux-mêmes, ils apprendront que :

- Elmuth Zigler est un peu mythomane.

- Il ne travaille pas beaucoup, déléguant beaucoup d'activités à Helen Turrow.

- Il est un peu énervé par le show de Natalia Ersjinska depuis quelques semaines : elle n'hésite en effet pas à se moquer de l'ANE, malgré son appartenance au parti, et d'Helen Turrow (qu'elle caricature) en particulier.

- Il répète tellement son passé que parfois il lui arrive parfois de se contredire sur de tous petits événements (si les PJ sont très forts, ils

pourront apprendre que c'est, entre autre, au sujet de la mort de David Gaiman).

- Helen Turrow est maniaque (elle garde tout) et très autoritaire.
- Helen Turrow déteste qu'on se moque d'elle.
- Helen Turrow est très ambitieuse et deux ou trois anecdotes courent à son sujet sur des "croches pattes" qu'elle aurait fait pour obtenir plus de responsabilités.

Deux jours sont passés. Les PJ pensent continuer leur enquête : après tout, on ne peut pas dire qu'ils aient découvert quelque chose de concluant. Plutôt le contraire, même. Une nuit se passe, et le lendemain matin...

Une accusation d'outre-tombe

Le lendemain matin, dans une chambre d'hôtel, on retrouve David Gaiman mort, suicidé d'une balle dans la tête. Il laisse derrière lui une lettre expliquant son geste : rongé de culpabilité, il a préféré mettre fin à ses jours. Il raconte qu'ayant échappé par miracle, comme Elmuth Zigler, aux militaires, il lui a servi toutes ces années d'homme de main. C'est pour Elmuth Zigler qu'il a tué Hermann Jurgensen. Mais il ne peut vivre avec ses remords : c'est un révolutionnaire, pas un assassin et il préfère disparaître...

Ce ne sont pas les PJ, mais d'autres Falkampfts, de garde, qui découvrent le corps et ils n'ont pas l'idée, comme peut-être votre équipe l'aurait eue, de garder l'affaire à couvert quelques temps. Bref, journalistes et médias se jettent sur le suicide de David Gaiman comme des sauterelles et "La Chute de l'Ange" fait bientôt la une de tous les journaux.

Elmuth Zigler est aussitôt arrêté. Il avoue ne pas avoir dit aux médias que David Gaiman s'était échappé avec lui, mais nie en bloc toute implication dans le meurtre d'Hermann Jurgensen et affirme même ne plus avoir revu David depuis des années.

Son accent est sincère... mais ne sait-on pas désormais que c'est un excellent comédien ?

Vos Falkampfts sont-ils satisfaits ?

A partir de là, deux solutions sont possibles.

- Vos Falkampfts arrêtent l'enquête là.

Après tout, l'affaire est réglée : le méchant n°1, l'assassin d'Hermann, est mort suicidé, le méchant n°2, l'instigateur de ce crime, va pourrir en prison jusqu'à la fin de sa vie. Sandra Fellermann sera libérée et recevra même quelques dizaines d'EM comme dommages-intérêts (moins les frais). Tout est bien qui finit bien, même si les PJ ne sont pas pour grand-chose dans ce dénouement.

Sachez cependant que s'ils arrêtent l'enquête à ce point... ils auront raté le scénario. Car Elmuth Zigler n'est pas responsable du meurtre d'Hermann Jurgensen. C'est Helen Turrow qui l'est.

Helen Turrow dont l'attitude noble sera remarquée par tous pendant cet atroce événement. Tout naturellement, elle prendra la tête de l'ANE. Le parti souffrira d'abord de ce scandale, bien sûr, mais bénéficiera aussi grâce à lui d'une énorme couverture média. Dont Helen saura profiter au maximum : on verra sa bobine sur tous les écrans, au regard attristé mais loyal, défendant la mémoire d'Elmuth Zigler en disant que son acte de folie ne doit pas remettre en cause son admirable passé de révolutionnaire et de héros, etc., etc., etc.

Helen Turrow remportera, selon toute probabilité, les élections et deviendra la première députée de l'ANE au Bundestag.

Dans l'intermédiaire, Natalia Ersjinska mourra en glissant sur un trottoir mouillé.

- Vos Falkampfts ne sont décidément pas satisfaits.

Plusieurs petits trucs clochent dans ce dénouement.

- D'abord, la lettre de David Gaiman. Le texte est trop... trop larmoyant, trop explicatif, pas assez sobre. Ça fait un peu "faux".

- Ensuite, l'idée même de ce suicide. Pourquoi David Gaiman décide-t-il soudain de se suicider alors que tout va pour le mieux ? Pourquoi cette soudaine crise de remords ? C'était un dur, David Gaiman. Aurait-il échappé aux militaires pour se suicider ?

- Et puis il y a les "accidents" arrivés à Natalia Ersjinska qui ne sont toujours pas résolus. A moins bien sûr que l'on considère qu'Elmuth Zigler les ait organisés également. Mais rien ne le prouve...

Nous avons "appuyé" de telle manière que, nous l'espérons, les Falkampfts devraient après un minimum de logique penser à Helen Turrow. Après tout, c'est à elle que profite le crime...

Une fois cette idée (qui est la bonne) dans la tête, le reste sera d'une facilité extrême. En fait, Helen n'a pas vraiment bien caché ses traces. Elle pensait que l'évidence contre Elmuth ferait qu'on n'irait pas chercher plus loin...

Helen Turrow

Il y a de cela deux ans, David Gaiman, qui avait disparu on ne sait où pendant des années, a apporté à Helen Turrow les enregistrements des négociations d'Elmuth Zigler avec le colonel Brizak (reportez-vous au chapitre "Les courants alternatifs continuent").

Ces fameuses négociations de 2053, auxquelles David participait, et où Elmuth avait accepté de trahir et de devenir une taupe des militaires contre sa vie.

David espérait, en faisant écouter ces cassettes à Helen, mener un chantage et toucher une grosse somme...

Mais l'écoute de ces cassettes et la soudaine conscience que l'homme qu'elle idolâtrait était un traître ont fait l'effet d'un électrochoc sur Helen.

Au lieu de quitter le parti écœurée, elle a décidé qu'elle aurait aussi peu de scrupules que son chef et qu'elle l'évincerait par tous les moyens. Elle a alors expliqué à David que faire un chantage autour des cassettes n'était pas, paradoxalement, une bonne idée.

Elmuth Zigler était devenu tellement mythomane, tellement convaincu de sa "fausse" histoire qu'il y avait toutes les chances qu'il refuse d'entrer dans le jeu, qu'il refuse de payer... en niant tout simplement l'évidence.

Bien sûr, David aurait alors la possibilité de les rendre publiques... mais cela ne l'avancerait pas à grand chose. Et cela n'arrangerait pas du tout Helen : cela déconsidérerait tellement l'ANE, qui ne serait plus alors fondé sur aucun "passé révolutionnaire", qu'il ne servirait à rien d'en prendre la direction.

Helen Turrow a donc proposé une plus grosse somme à David pour s'allier avec elle. Ensemble, ils ont décidé de faire tomber Elmuth pour le meurtre de son rival, Hermann Jurgensen... ce qui aurait l'avantage d'être crédible et d'ouvrir la voix à Helen pour la place de député.

Curieux, pensez-vous, qu'Helen pense que l'ANE puisse survivre à la découverte que son leader est un meurtrier et non à la découverte que son leader est un traître ?

C'est que tout l'ANE, d'après Helen, est fondé sur une légitimité révolutionnaire. Un meurtre ne serait pas catastrophique pour son image... alors que l'inexistence de cette légitimité révolutionnaire le serait.

De la psychologie politique un peu subtile... mais les événements lui donneront raison. David a donc tué Hermann Jurgensen, a attendu que les choses se tassent, puis a préparé son départ. Il ne voulait bien sûr pas

mourir vraiment : il devait, dans le plan prévu au départ, laisser le mot et disparaître dans la nature en faisant croire qu'il s'était noyé. Sauf qu'Helen, qui ne voulait pas laisser de témoins derrière elle, a profité de sa confiance (ils étaient devenus amants) pour le tuer vraiment et boucler ainsi la boucle...

Et Natalia Ersjinska ?

Une bête histoire de jalousie. Natalia était trop populaire au sein de l'ANE et mettait en danger Helen. De plus, elle se moquait d'elle en direct au cours des shows. Helen a donc profité de l'énervement de Kurt Stein pour le "driver" vers le meurtre, lui montrant où était l'arme de Laurenza Schmidt. La "tentative" ayant échoué, elle avait demandé à David de préparer des accidents. Un assassinat aurait par trop attiré l'attention.

Une erreur stratégique, cette rancune un peu puérile. C'est entre autre ce qui a mis les PJ sur la voie...

Comment la coincer ?

Nous l'avons dit : assez facilement. Il suffit d'avoir l'idée de s'intéresser à elle.

Quelques témoins peuvent affirmer l'avoir vue avec David Gaiman.

Elle a, ces dernières années, sorti de grosses sommes d'argent liquide (pour entretenir David). Une énorme somme a été retirée de son compte le lendemain de l'assassinat d'Hermann Jurgensen.

Les accidents contre Natalia peuvent continuer (ce qui est un indice sûr que le vrai coupable de ces tentatives n'est pas en prison).

Le Falkdoctor peut commencer à avoir des doutes sur le suicide... La position de la main n'est pas vraiment la bonne, etc. Il ne peut rien affirmer, le travail a été très bien fait... Mais il demeure un doute.

Et enfin, grosse erreur (à n'utiliser qu'en cas vraiment désespéré)... les joueurs peuvent retrouver dans ses affaires un certificat de port d'arme pour l'arme avec laquelle David s'est tué.

Le point faible d'Helen, en fait, sera sa nervosité. Elle croira avoir tout réglé avec la mort de David... et la vision de Falkampfts fouinant dans le coin va la stresser énormément. Elle va avoir peur, se contredire, voire devenir violente... pour tout avouer si elle est interrogée par un Falkampft assez sûr de lui pour dire "Je sais que vous êtes coupable..."

Epilogue

Une fois Helen arrêtée, Elmuth Zigler libéré sous les applaudissements hystériques de la foule et le mystère du meurtre d'Hermann Jurgensen enfin résolu, les Falkampfts mettront la main sur un cadeau empoisonné. Dans les affaires d'Helen, il y a bien sûr... les fameuses cassettes de la négociation entre Elmuth Zigler et le colonel Brizak. Il n'y a pas besoin d'écouter bien loin pour comprendre de quoi il s'agit : eh oui, c'est au tour des Falkampfts d'apprendre que le mythe "Elmuth Zigler" ne repose sur rien.

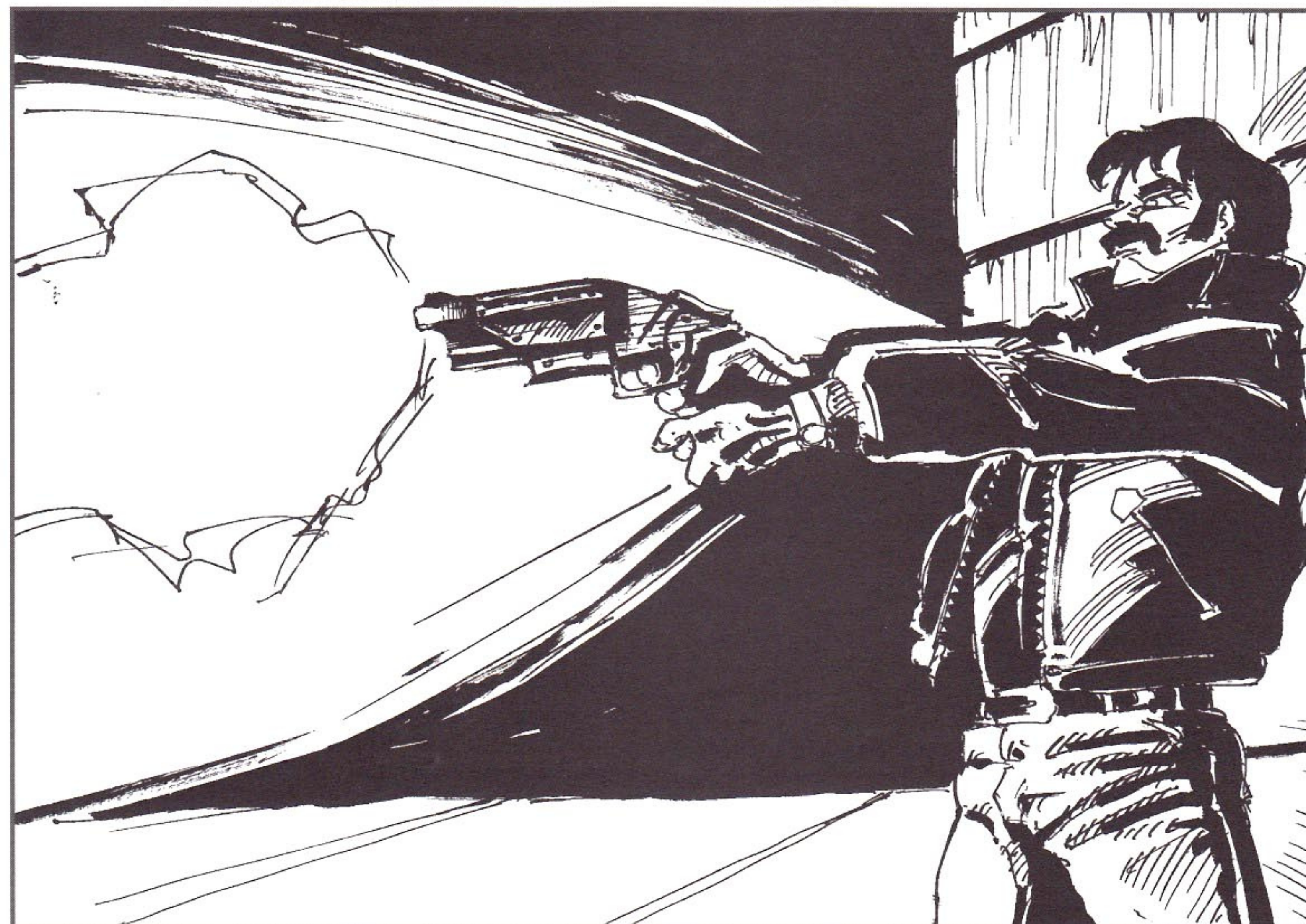
Que vont-ils décider de faire ?

Vont-ils détruire les cassettes ?

Les enterrer dans des archives dont elles ne sortiront jamais ?

Ou vont-ils avoir la cruauté de les donner aux médias au moment où Elmuth Zigler, innocenté, n'a jamais connu une telle popularité ?

Si les cassettes sont divulguées, l'ANE mettra sans doute des années à s'en remettre... ou ne s'en remettra jamais. Mais après tout, qu'importe ? Aux Falkampfts de décider s'ils décident, une seconde fois, de faire "chuter l'Ange"...



DONNER
FÜR DIE LEICHEN
619.412.412

WENDEN SICH AUCH
AN DEN AKTENSTOP
N°47310H

13 APRIL

Le 18 mai 2068

FALKHOUSE
SECTEUR XVIII

NOM : Berlin Confidential

MOBILE : Diffusion d'informations sur le secteur XVIII de
Berlin en 2070

DESCRIPTION DES FAITS :

Le prévenu est accusé d'avoir révélé des informations vitales au bon fonctionnement du jeu Berlin XVIII comme par exemple :

- Un chapitre complet sur les serial killers où il décrit leurs moeurs, leurs caractères, la manière dont les forces de l'ordre les traquent et de multiples autres informations classées "secret défense".
- Diffusion de documents officiels de la police notamment des rapports d'arrestation permettant à chacun d'obtenir des informations jusqu'alors réservées aux falkampfts les plus avertis.
- une description des principaux membres du Falkhouse XVIII qui est indiscutablement une atteinte grave à la vie privée.
- La divulgation de rapports "top secret" de la police sur l'Eros hotel, Interpol, les courants alternatifs, et les principales Mégacorporations de notre planète.
- De plus pour parachever son crime le coupable de cet odieux ouvrage a jugé bon d'y ajouter trois scénarios permettant à ses complices d'utiliser l'ensemble des informations précitées.

Edité par Ideojeux, 1 route de Versailles
91190 VILLIERS LE BACLE

ISBN N°2-908765-57-8 PRIX CONSEILLÉ: 126 FRANCS

AKTENSTOP N°47312B
MAUER SÜD

ZERVALL 510