

D'AUTRES MONDES
D'AUTRES GALAXIES

UNIVERSUM



"UNE
POLICE
FORTE
POUR LA
JUSTICE
ET LA
LIBERTE"



TOUT CE QU'UN BON
OFFICIER DE POLICE
DOIT SAVOIR SE
TROUVE DANS CE
LIVRET.

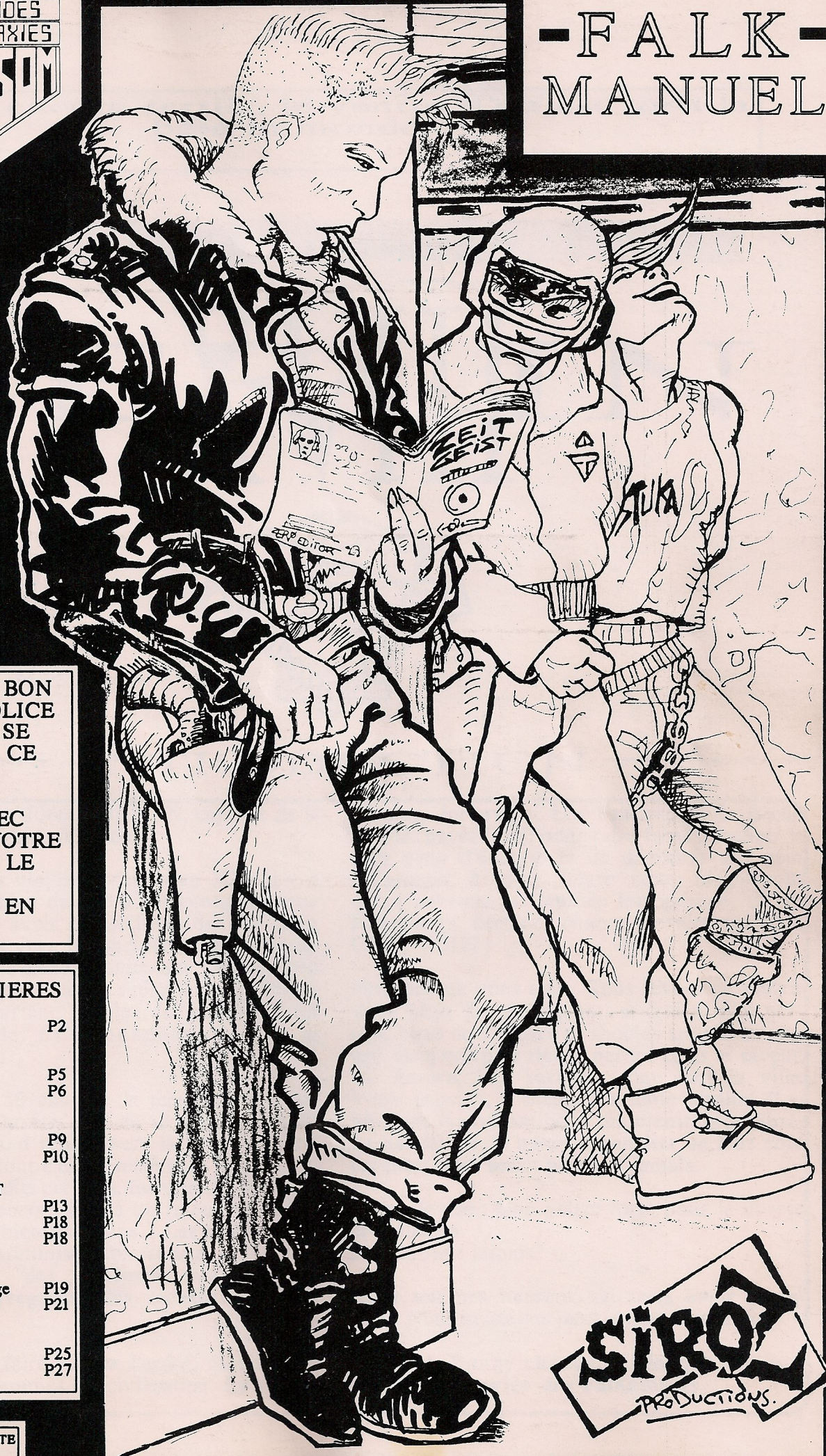
LISEZ-LE AVEC
APPLICATION, VOTRE
AVENIR DANS LE
CORPS DES
FALTKAMPFT EN
DEPEND !

TABLE DES MATIERES

HISTORIQUE	P2
TERRE 2066	
I. Europa	P5
II. Le reste du Monde	P6
BERLIN	
I. La ville	P9
II. Ses cultures	P10
DIVISION FALKAMPFT	
I. Les Polices Fédérales	P13
II. La Police des Marches	P18
III. Le SAD	P18
LES REGLES	
I. Création d'un personnage	P19
II. Le combat et les armes	P21
LES VEHICULES	
Les poursuites	P25
Vos véhicules	P27

CECI EST LA PROPRIETE
EXCLUSIVE DE LA
DIVISION FALKAMPFT /
BERLIN

-FALK- MANUEL



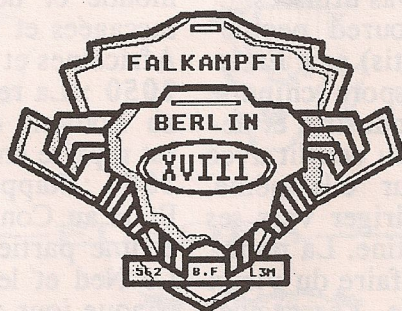
SIROZ
PRODUCTIONS

"Il est encore fertile, le ventre d'où est sorti la bête immonde..."

(B. Brecht)

SALE TEMPS POUR UN FALKAMPFT

BERLIN XVIII



INTRODUCTION

Nous sommes en 2066, à BERLIN, capitale de la Démocratie Fédérale d'Europa.

A visionner les vieilles archives en 2D d'il y a cent ans, on a bien du mal à y reconnaître cette ville qui, après avoir été déchirée dans sa chair par les Ursiens vers la cinquième décennie du siècle dernier, s'étend maintenant sur un peu moins de la moitié de la superficie du Center German. Et pourtant, en bien des points elle est restée pareille. Et Cependant, elle est si différente.

Cela fait bien 50 ans que la terre est devenue folle, qu'elle n'arrête plus de se déchirer et de stagner. Le grand retour vers la période noire. Et presque partout c'est la misère, la violence, la peur. Les pays dits civilisés, Europa, Australie et USA résistent encore face à un retour au chaos, mais pour combien de temps ? Les technologies se perdent, l'Administration résiste et tous se raccrochent à des systèmes morts-vivants, tentant de sauvegarder des sociétés vouées à l'échec.

La police doit faire régner l'ordre, sauvegarder les dernières gemmes de civilisation. Le métier

est dur, éprouvant. Les Falkampfts de Berlin sont là, payés (mal) pour faire face. Canaliser le trop plein d'énergie et de désespoir qui peut enflammer à toute heure cette Mégalogopolis qu'est devenue la Capitale Européenne. Et ces Falkampfts, dernière chance, dernier rempart, C'EST VOUS !

Personne ne vous aime. Tous rêvent de s'offrir votre peau. Les délinquants se croient tout permis, ivres de violence et shootés au dernier degré. Ils n'ont plus rien à perdre et ils le savent. No Future. Les barbares sont dans la ville. Votre mission, à mener en toute légalité (Les lois sont la civilisation) : maintenir l'équilibre, ne pas laisser la balance pencher de leur côté car alors, tout serait perdu, à jamais.

Votre devise : Une police forte pour la liberté et la justice.
Ne l'oubliez jamais.

Nous sommes heureux de vous avoir parmi nous. Nous ne serons jamais trop nombreux.

Sur ce, Bonne chance...Et longue vie au service des Falkampfts

HISTORIQUE

1995 : Création de la Confédération Européenne.
1996 : Grave crise économique suivie de troubles sociaux importants. La misère s'attaque au monde occidental.

1999 : L'Islamisme embrase tout le monde Musulman. La guerre sainte est déclarée contre tous les impies. L'Ursia est pour le moment le plus grand des satans. Suite à une agression envers ses possessions dans le Pacifique, les Etats-Unis d'Amérique entrent en conflit plus ou moins larvé et non déclaré avec les ennemis du Bloc Rouge. Europa a peur et ne veut pas suivre.

2001 : L'apartheid se finit dans un bain de sang. Multiplication de guerres "d'indépendance" sur le continent Africain et en Asie du sud-est. La Chine tombe à bras raccourci sur l'Ursia, les armes nucléaires ne sont toujours pas utilisées.

2003 : Le pourcentage de "coloured people" (noirs, latins, asiates et surtout métis) aux Etats-Unis dépasse les 50 % . La diaspora chinoise tient les rênes de l'économie, de l'industrie et devient les records de diplômes. Fin du conflit avec l'Ursia. L'Amérique se replie sur elle-même, laissant tomber Europa pour se diriger vers ses voisins d'Amérique Centrale et Latine. La population, très mélangée, n'a plus que faire du vieux continent et se veut d'avant-garde. Les racines seront définitivement coupées.

2015 : Début de la Guerre Sans Fin entre l'Ursia et Europa. La Chine mange la Sibérie tandis qu'Europa s'empare du Bloc-Est.

2017 : L'Ursia crée le No Man's Land, bande de 400 km de large saturée de gaz mortel afin de bloquer les avancées européennes, musulmes et chinoises. L'Afghanistan et le Pakistan subissent des tirs nucléaires. Personne ne réappuie sur les petits boutons rouges. Berlin devient le centre d'Europa.

2025 : Le monde est pris de folie. Plus d'économie internationale. Des guerres sans cesse. Une instabilité politique généralisée.

2026 : Soulèvements populaires en Europa, Ursia et Chine pour exiger la paix immédiate. Certains sont matés dans le sang.

2027 : Lois d'applications militaires. La chasse aux traîtres, aux lâches et aux indignes se fait virulente. Europa se dote d'une nouvelle constitution pour temps de crise et tend à basculer du côté des totalitaires.

2032 : Guerre

2037 : Sang

2040 : Haine

2043 : Fin de la "Guerre Sans Fin". Début de la "Guerre du No Man's Land". Les bouleversements entraînés par le dernier conflit sont innombrables. Déplacements massifs de population, désertification de vastes territoires, appauvrissement généralisé, instabilité et insécurité plus que croissantes dans les Etats.

2044 : Le monde est vraiment coupé en deux. D'un côté le "havre de paix" du nouveau monde et de l'Australie, de l'autre les terres saccagées et le retour à la barbarie des plaques Africaines et Eurasiates.

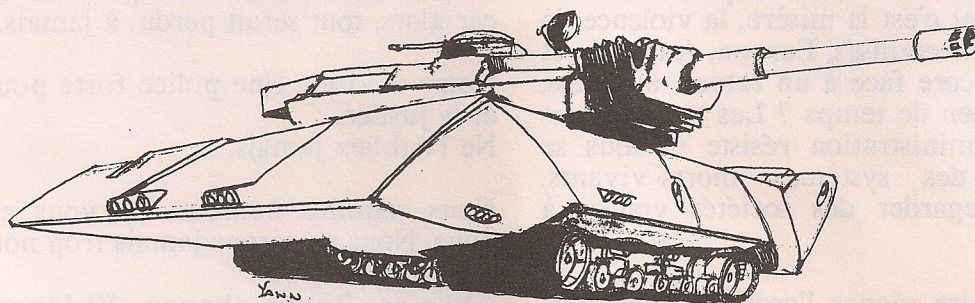
2050 : La reconstruction tend à traîner. Retour au Pouvoir de la loi. La démocratie, bafouée, est reprise en main par les Magistrats.

2054 : Rapport économique sur la situation des Etats au Congrès. La Britany, le Nortland, l'Ost et une partie de la basse Oslavie sont sinistrés. Le Ned et le Center German voient se grossir chaque jour un peu plus le flux de ceux qui désertent leur terre pour se jeter sur les lumières de la ville. La Francie, déserte sur 78% de son territoire et grenier à blé de toute la Confédération n'a pas souffert. Le Médi Oriental et le Médi Occidental sont dans leur moyenne habituelle : basse, très basse.

2061 : Pour lutter contre la très forte dénatalité issue des guerres et de l'évolution des mœurs, les moyens de contraception sont interdits pour une période de 10 ans. Il en va de la survie d'Europa. Tout trafic sera sévèrement puni.

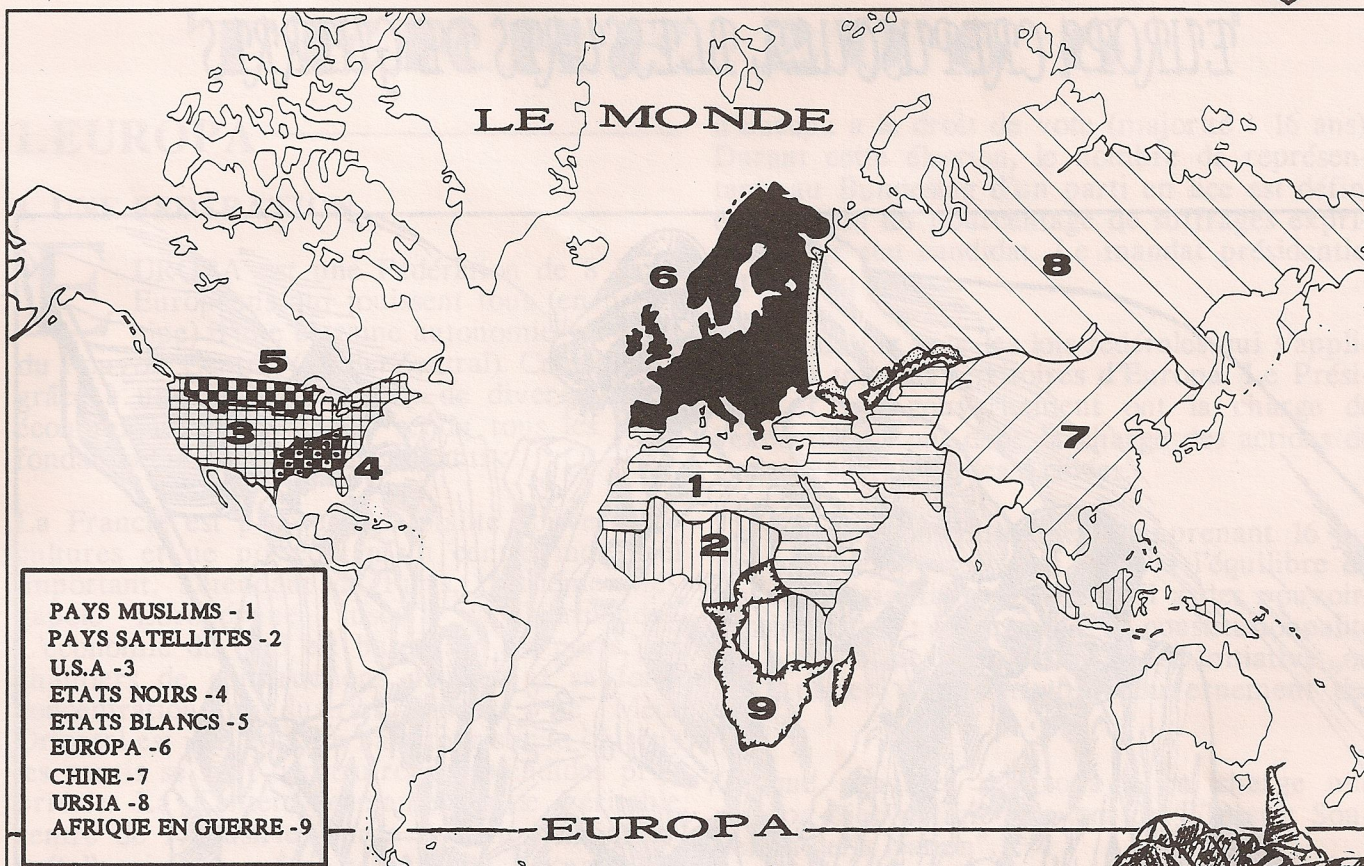
2065 : Un hiver d'une année s'abat sur l'hémisphère nord. -10 est une température où il fait bon vivre. La neige et la glace ne fondront qu'au bout de 9 mois, laissant dans leur sillage inondations et raz de marées.

2066 : ?



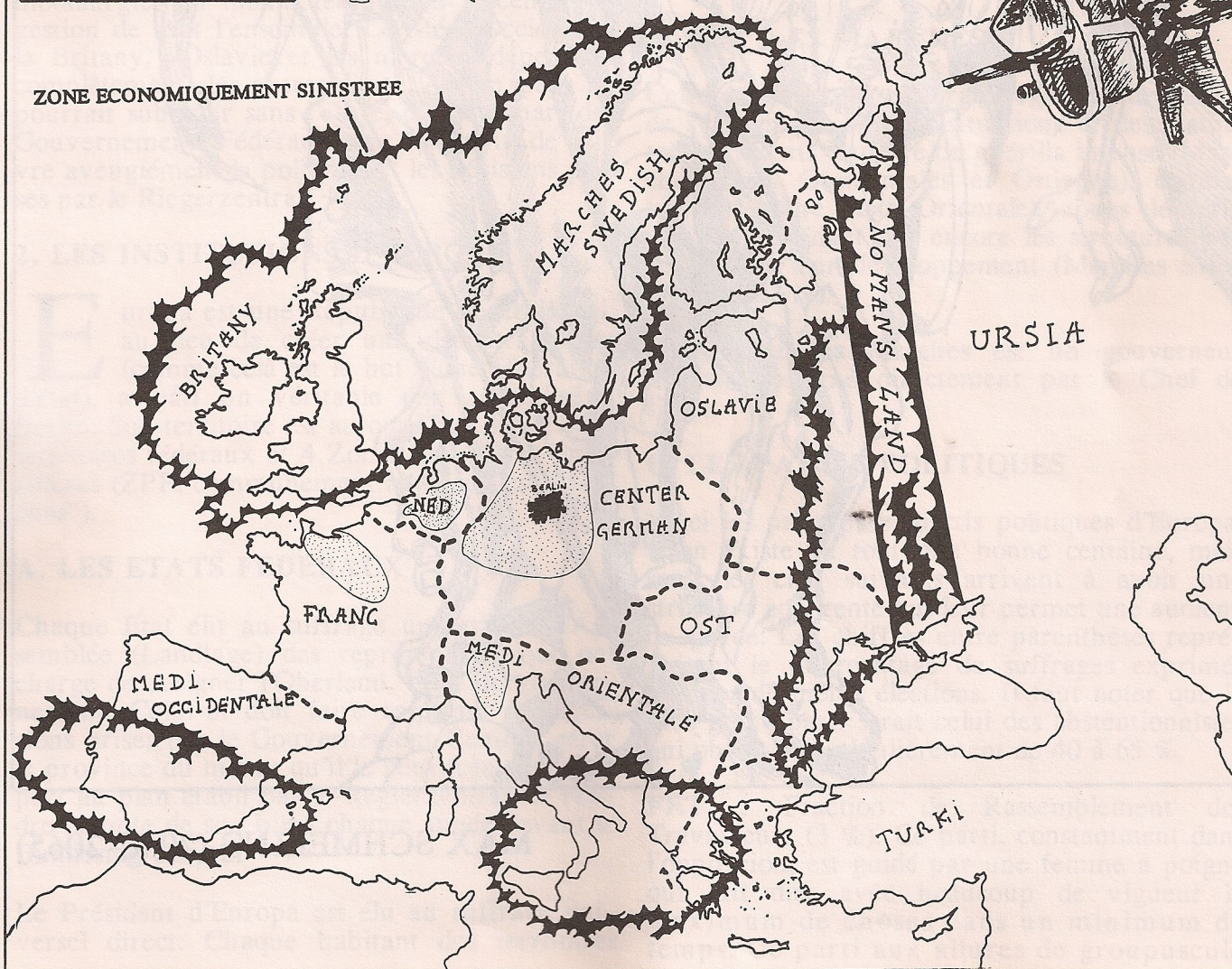


LE MONDE



- PAYS MUSLIMS - 1
- PAYS SATELLITES - 2
- U.S.A - 3
- ETATS NOIRS - 4
- ETATS BLANCS - 5
- EUROPA - 6
- CHINE - 7
- URSIA - 8
- AFRIQUE EN GUERRE - 9

ZONE ECONOMIQUEMENT SINISTREE



"EUROPA CREPUSCULA, BLESSURES DE GUERRES"



MAX SCHMELING (2040-2065)



TERRE 2066

I. EUROPA

1. UNE FEDERATION

EUROPA est une Fédération de 8 Etats Européens qui jouissent tous (en principe) d'une certaine autonomie vis à vis du Pouvoir Central (RegierZentral). Cependant, grâce à une politique habile de diversification économique, ce dernier a rendu tous les Etats fondamentalement interdépendants :

La Francie est presque en totalité couverte de cultures et ne possède qu'un centre industriel important, s'étendant de Paris, troisième Mégapole Européenne, jusqu'à la Normandie. L'économie du Ned est basée sur ses ports, ses chantiers de constructions navales et sa forte concentration d'industries lourdes. Le Medi Oriental est une énorme base touristique où tous les nantis se font construire de splendides propriétés. La Center Germanie est le véritable centre de l'industrie lourde (chimie, raffinerie, métallurgie) en même temps que le centre de gestion de tout l'ensemble. Le Médi Occidental, la Britany, l'Oslavie et les marches dépendent complètement des autres Etats. Aucun pays ne pourrait subsister sans l'autre, et, la plupart des Gouvernements Fédéraux sont contraints de suivre aveuglément la politique et les décisions prises par le Riegerzentral.

2. LES INSTITUTIONS D'EUROPA

Europa est une République Fédérale qui, au lieu de créer une décentralisation (comme cela est le but d'une fédération d'état), a bâti un véritable état centralisé à Berlin. Son territoire est aujourd'hui divisé en 8 territoires fédéraux et 4 Zones Pionnières Prioritaires (ZPP, communément appelées les "Marches").

A. LES ETATS FEDERAUX

Chaque Etat élit au suffrage universel à l'Assemblée (Landtage) des représentants qui ont charge de désigner l'Oberland, Chef du gouvernement. Celui-ci doit faire respecter les décisions prises par le Gouvernement Central, gérer la province du mieux qu'il le peut (ceci par rapport au plan établi par le Regierzentral) et rendre compte de son bilan chaque année devant le Bundestag Central.

Le Président d'Europa est élu au suffrage universel direct. Chaque habitant des territoires

d'Europa a le droit de vote (majorité : 16 ans). Durant cette élection, le nombre de représentants au Bundestag d'un parti en lice est défini en fonction du pourcentage de suffrages exprimés pour son candidat. Le mandat présidentiel est de cinq ans.

Le Bundestag vote les lois fédérales qui s'appliquent à tous les territoires d'Europa. Le Président et son gouvernement ont la charge de l'exécutif. Ils ont donc la charge des actions de Police Fédérale et des Armées.

Le tribunal constitutionnel (comprenant 16 juges nommés pour 9 ans) veille à l'équilibre du pouvoir législatif et exécutif. Il a des pouvoirs considérables : il juge de la constitutionnalité des partis et des lois sur sa propre initiative...on peut parler d'un véritable gouvernement des juges.

Chaque province d'Europa a en charge une mission bien définie relevant de "l'Interêt Souverain de la Nation".

B. ZPP (LES MARCHES)

Cette définition assez large, regroupe beaucoup de régions qui ont des situations et des statuts très différents : guerre de guérilla intense (Marches Médi Occidentales et Ostienne), combat larvé (Marche Médi Orientale), zones déshéritées ne possédant pas encore les structures nécessaires à leur développement (Marches Swedishs, Britany).

L'Oberland des Marches est un gouverneur militaire désigné directement par le Chef de l'Etat.

C. LES PARTIS POLITIQUES

Voici les principaux partis politiques d'Europa. Il en existe en tout une bonne centaine, mais seuls les cinq suivants arrivent à avoir une structure cohérente qui leur permet une audience élevée. Les chiffres entre parenthèses représentent le pourcentage de suffrages exprimés lors des dernières élections. Il faut noter que le plus grand parti serait celui des abstentionnistes qui obtiennent régulièrement de 40 à 65 %.

FRT : Fraction de Rassemblement des Travailleurs (3 %). Ce parti, constamment dans l'opposition, est guidé par une femme à poigne qui sait dire avec beaucoup de vigueur le maximum de choses dans un minimum de temps. Ce parti aux allures de groupuscule

fanatique, mais inoffensif, espère en une révolution soudaine qui permettra de reconstruire une société plus juste...

URE : Union Republicaine d'EUROPA (27 %). Principal parti de la vie politique d'Europa, il est pratiquement au pouvoir une fois sur deux. Ni franchement innovateur, ni honnêtement conservateur, la politique de ce parti est basée sur le pragmatisme, tentant de suivre les évolutions de mentalités sans pour autant les précéder. Ce sont en général de bons gestionnaires sans grande envergure internationale.

CDE : Centre pour la Démocratie d'Europa (22 %). Second parti de la nation, régulièrement élu après la fin d'un mandat URE. Ils se veulent vifs, actifs, rapides et efficaces, mais leur propre politique intérieure se rapproche beaucoup de celle de l'URE. Cependant, ils sont résolument tournés vers l'étranger et le commerce extérieur...C'est sous leur régime que la politique des Marches a été instaurée. Ils rêvent d'un pays fort, craint et respecté, n'hésitant pas à doter l'armée de crédits monstrueux.

FE : Fédération d'Europa (14%). Pour eux, la vieille Europa tombe dans la décadence. L'insécurité est partout et le chômage gangrénise peu à peu tout l'Etat. Ils prônent un Etat Policier-puissant et un espace vital suffisant, permettant à Europa de retrouver ses gloires passées. Ils veulent englober tous les pays de l'Est au sein de protectorat ainsi qu'une bonne partie des pays Muslims.

MI : Mouvement Impérialiste (7%). L'Europe a de grandes traditions progressistes, et il ne faut pas la laisser sombrer dans le chaos engendré par une pseudo-démocratie, qui n'est qu'un rideau de fumée pour masquer les manigances bourgeoises. En fait, les dirigeants de ce tout petit parti veulent instaurer un grand Empire D'EUROPE afin de faire cesser les agressions terroristes périphériques.

II. LE RESTE DU MONDE—

1. LES PAYS MUSLIMS

Confédération d'Etats Islamiques, les pays Muslims sont unis par la Chari'a, lois islamiques inspirées du Coran. Tous appliquent strictement ses règles dans la vie publique comme dans les comportements privés, appliquant les lois du talion (mort, lapidation, amputation). Cheik Ibn Mawdüdi, le l'Ayatollah Rouge, est le maître à penser de tous ces pays. L'urgence d'établir un pouvoir islamique par la force, par une guerre sacrée intérieure contre

les pouvoirs précédemment en place et, sous formes révolutionnaires mondiales, contre les soutiens impies de ces derniers, s'est fait sentir de plus en plus fortement au cours de ce dernier siècle; l'Etat Islamique, souveraineté politique exclusive de Dieu face à la tyrannie des sociétés arabes occidentalises, marxises et matérialistes, a enfin pris place. Les pays Muslims sont revenus à la grande tradition, plus proche d'un mode de modernisation autochtone empreint de culture populaire que d'un mythique retour au Moyen-Age antimodernisateur.

UN MONDE A L'AGONIE

Arnie mate au travers des vitres cradingues de son loft de La Petite République les tanks de l'armée qui bloquent la rue. Encore un exercice de défense. Et dire qu'Alko, son boy-friend attiré, doit encore 4 années de sa vie à la nation. Il en a déjà fait 2 et tous les trois ans, il doit repartir. La guerre est toujours là, insidieuse, pestilentielle. Le taux de désertion est tellement important que ces sales cochons de flicards peinent, dans l'océan organique berlinois, à récupérer les Verrater, ces "mauvais citoyens". Quand ils mettent la main dessus, c'est aller-simple, direct et sans retour, dans les Marches, aux premières lignes. On ne plaisante pas avec la défense d'Europa. Jamais. Combien sont morts, combien vont crever, un bras entre les dents, les tripes autour du cou ? En criant : "Maman"! Pour oublier, la jeunesse s'en donne à coeur joie. Ce ne sont que fêtes, débauche, orgies d'alcool et de décibels. La fuite en avant. La misère suit son petit bonhomme de chemin, le chômage touche 40% de la population active et tous les gouvernements ne peuvent rien y faire. Les Démocrates régissent tout. Au nom de la Liberté et de la Justice, Europa est saignée à blanc, contrôlée, matraquée, soumise. Utopia n'est pas loin avec son Grand Frère à moustaches. Arnie est membre des Scars. Ceux qui refusent. Et ils commencent à être nombreux. Un véritable Scars se reconnaît à ses cicatrices. Adeptes de l'automutilation, il n'a cesse de se découper en petits morceaux et d'apposer sur les plaies vives du SO4 qui fait gonfler les chairs. Beaucoup disparaissent car les conditions hygiéniques sont franchement déplorables. Mais, c'est leur choix. C'est au monde qu'ils s'adressent. Ils sont le miroir d'un monde stagnant, condamné à mourir étouffé par lui-même, d'un monde suicidaire qui n'arrive pas à appuyer sur la gachette, sur ces petits boutons rouges générateurs d'Apocalypse qu'il a créé de ses propres mains pour se détruire. Il a peur maintenant. Tant de temps pour perdre sa mortelle arrogance et connaître la peur. La peur qui semble l'avoir paralysé à tout jamais.

Chacun a gardé ses particularités propres mais tous sont unis par leur rejet du communisme et de l'école capitaliste, soumise servilement aux mécanismes économiques. Cela fait bien longtemps que le Djihad a été promulgué et les anciennes Républiques d'Ursia musulmanes ont rejoint le giron d'Ibn Mawdüdi, suite à une guerre qui n'a toujours pas pris fin.

2. U.S.A : DECADENCE ET GRANDEUR

Le Président DING WAT SOING, est le maître incontesté des Etats-Unis d'Amérique, malgré quelques problèmes avec la confédération indépendante noire du Sud (Louisiane-Mississippi-Alabama et Georgie) et d'autres plus importantes avec les Frangs-Tireurs Révolutionnaires (race blanche) des Etats-Protectorat du Montana, Dakota, Minnesota et Wisconsin.

Cependant, à l'intérieur des terres, l'ordre, la loi et la paix sont respectés...L'économie a su retrouver un second souffle et les Etats-Unis

fonctionnent dans une autarcie idyllique. L'armée est une grande institution, et les Dragons du Présidium sont craints et respectés. Ce sont les Triades de l'Ordre qui font régner la loi à l'intérieur des Mégapoles de New-York, Los Angeles et San Francisco.

Cependant les Etats Unis ne sont qu'une puissance régionale et ont perdu, à cause de leur retranchement et de plusieurs guerres civiles entre les minorités, leur prépondérance au niveau international.

3. URSIA : VIOLENCE GLACEE

Luttes pour le pouvoir, tensions intérieures entre les minorités, effondrement d'un système qui vivait seul et de façon autonome, impérialisme maladif et guerres sur tous les fronts contre les pays Muslims, la Chine et Europa, aveuglement des militaires et totale incompréhension entre eux et le pouvoir politique, telles sont les causes de la décadence de ce qui fut l'une des plus grande puissances



mondiales, l'ex-URSS devenue l'Ursia.

Tentatives de révolutions noyées dans le sang, militarisation du pays, la partie occidentale de l'Ursia est maintenant aux mains d'un directoire de militaires paranoïaques dont l'un d'eux, Wladimir Ivanovitch Olgapov, se prend réellement pour le dieu de la guerre. C'est lui qui a créé le No Man's Land et fait pilonner les États du sud s'étant joints aux pays Muslims. Leur unique but est d'envahir Europa, pour s'emparer des territoires fertiles et des structures de production (C.F guerre des marches) ou simplement pour gagner une guerre qu'ils ont déjà perdue.

Au centre de l'Ursia, c'est le règne de l'anarchie totale. Seuls, à l'est, quelques hommes de bonne volonté se sont regroupés (Scientifiques, Politiciens, Militaires) et rebâtissent un pays basé sur l'idéologie Marxiste. Ils ont à faire face à de grands problèmes comme la nourriture et l'approvisionnement en matières premières... Les gisements de Sibérie sont encore difficiles à exploiter...

4. L'AUSTRALIE, EDEN

L'Australie est une grande et belle nation. Restée à l'écart des guerres qui ont déchiré la surface du globe, elle a continué de prospérer économiquement et technologiquement.

L'économie a été tout d'abord très secouée par l'isolement qu'a subi le continent : dans les premières années, la pénurie était omniprésente. Mais, grâce à un plan de restructuration audacieux et perspicace, l'Australie a su sauvegarder son niveau de vie. De grandes parcelles du désert ont été rendues cultivables, et des villes se sont bâties à l'intérieur des terres rendues hospitalières.

Le pays est aujourd'hui le siège de la technologie de pointe. L'armée a été la première bénéficiaire, et, dispose d'une flotte aérienne redoutable, de véhicules sophistiqués et surpuissants. C'est une nation forte, et ce, malgré le peu de soldats.

La vie courante est devenue agréable et les entreprises de services offrent le plus grand confort à la population. L'Australie est de surcroît la seule puissance spatiale du moment, possédant déjà une base d'observation orbitale et un projet de centre construit sur la lune. Elle suit une politique de repli face au reste du monde (excepté avec les USA) et ne veut en aucun cas se mêler des diverses menaces qui scouent les autres États.

DUR LABEUR DANS LE NO MAN'S LAND

Les guêpes, dans leur gaine de métal, se mirent à siffler de partout, déchirant nos tympanes et l'air saturé de palduz B. Ca avait l'air magique, ces corolles de gerbes orangées s'élevant dans le vert pomme ambiant. Drôle de couleur pour un gaz aussi pourri. Un masque ne sert à rien, cette saloperie s'infiltre par tous les pores de la peau et sème ses "fleurs de la mort" qui vous éclatent la barbaque en l'espace d'un clin d'oeil. Il faut une "combi", rien ne doit être au contact extérieur. autrement, on explose. comme une grenade offensive. Le soutien aérien n'arrivait pas. Coincée par les tirs de mortiers adverses, cherchant à se faire la plus minuscule possible, à faire corps avec le sol boueux qui vous absorbe petit à petit, notre compagnie se faisait massacrer sans pouvoir lever l'auriculaire. La chair humaine voltigeait de partout et nos "Combi" étaient presque toutes maculées de restes humains, derniers souvenirs des copains. A cet instant nous maudissions l'aviation plus que tout. Les Tigres devaient finir leur koffe au mess, parlant chiffon tranquillement au chaud pendant que nous, brave chair à canons, tentions de résister... de voir au moins encore une fois le jour se lever. Nous comptions aussi sur la compagnie D qui devait théoriquement nous rejoindre sur la côte 758. Nous en étions bien loin. La Guerre Sans Fin était finie et pourtant on ne la voyait toujours pas, la fin. Pas une semaine sans qu'on ne se retrouve dans le No Man's Land à agresser ou tenter de briser les agressions. Le NML en fait, ça doit être utile quelque part. Ca fait zones de combats délimitées. On s'échauffe jusqu'au prochain grand jour où on se remettra tous franchement sur la gueule. Un rugissement salvateur vint nous remonter le moral? en formation de trois, ils étaient là. les Tigres...

BERLIN

BERLIN, NEBULEUSE ET BLAFARDE

"Berlin. Masse grouillante de viande humaine s'étendant sur plus de 160 000 km², parsemée de ghettos, de chancres industriels, de quartiers tous plus hétéroclites, de zones militaires barbelées, mégapole aux allures de Rome décadente n'attendant que l'allumette qui purifiera cet océan sans fin de malheur, de violence, d'angoisse, d'espoir à tout jamais perdu, Jérusalem de tous les paumés, de tous les oubliés, de tous les laissés pour compte de la société, Mecque ultime, dernière chance d'Europa."

Alcid STRUPFHURMANN in "J'ai fait un rêve" - Editions Loser.

BERLIN (Fiche technique)

Capitale économique et politique
d'Europa
Première concentration industrielle
Première ville d'Europa (Mégalopolis)
Région militaire 4. Prioritaire.

Superficie : 160 408 km²
Population : 80 450 300 h dont
29 % Center Germans
22 % Oslaves et Ostiaques
21 % Turkishs
10 % Swedishs
7 % Britons
6 % Médis et Francs
5 % Danishs

Criminalité : 435 052 agressions
(moyenne de 11900 par jour)
9 422 viols
4 728 assassinats
Secteurs : 70

I. LA VILLE DE BERLIN—

1. BERLIN, TOUR D'APPROCHE—

Berlin est une ville aux dimensions phénoménales, formant un carré presque parfait de 400 km de côté d'où sortent de larges autoroutes 20 voies s'enfonçant, telles les tentacules d'un monstre marin, à l'intérieur d'Europa et drainant tout vers la capitale. Elle est divisée en 70 secteurs administratifs quadrillés et entourés par un réseau complexe

de forteresses et postes militaires. Malgré l'insoutenable pression qui y fait rage, les murs de la cité renferment une vie dense, folle, démesurée, à l'échelle de cette Mégapolis outrancière.

2. BERLIN MILITAIRE

Quinze forteresses cernent la ville. Y sont amassées sept divisions d'infanterie, quatre divisions blindées et une division de Falkrieiks. Le responsable de la région militaire 4, Willy Kurt, est un homme d'âge mûr. Il répond à toutes les caricatures du vieux militaire de carrière, vétéran de plusieurs campagnes d'Ursia. C'est l'un des hommes les plus puissants de la ville, car les Forces Armées qu'il dirige, régulièrement entraînées au combat urbain durant des exercices qui bloquent des secteurs entiers, sont capables de prendre possession de la ville et des centres importants en moins de vingt minutes.

Séquelles de la Guerre Sans Fin, Berlin ressemble par bien des côtés à une ville en état de siège. Interminables convois blindés sillonnant les autoroutes, manoeuvres constantes...



3. BERLIN INDUSTRIEL

Berlin est le premier centre industriel européen. Elle compte plusieurs centaines d'usines, employant chacune des dizaines de milliers d'ouvriers et de cadres. Les usines ne s'arrêtent jamais de tourner tant le besoin en équipement lourd est important en Europa, notamment dans les Marches. Tout au long de l'année, ces usines recrachent, dans l'atmosphère saturée de la ville surpeuplée, des dizaines de substances toxiques (ceci malgré les filtres) en sus des gaz automobiles. Certains quartiers les bordant sont constamment en état d'alerte. Les autorités ont dû instaurer une solution de secours pour pallier au rapide empoisonnement de la ville. De nombreuses usines de retraitement de l'air ont été construites, en moins d'un an, dans tous les secteurs stratégiques. Elles ont pour but de "recracher" de l'air pur, après avoir absorbé les restes d'atmosphère viciée. Afin de soutenir cet effort, de grandes zones dites écologiques ont été plantées à la place de bâtiments insalubres (les pièges à Deuz).

4. BERLIN ARACHNEENNE

Berlin est dotée d'un immense réseau autoroutier souterrain et aérien à l'image de sa démesure. Ses autoroutes comptent chacune 10 voies dans chaque sens. Les 4 premières sont réservées aux véhicules particuliers, les trois suivantes aux camions, celles d'après aux transports en commun et taxis, et les 2 dernières sont les voies destinées à l'armée, à la police et aux secours de toutes natures. Les inconvénients majeurs de ces autoroutes ? Les embouteillages permanents et le bruit assourdissant qui s'en dégage.

Un système de bus classique, le réseau de SPI (Métro Grande Vitesse), assurant la liaison du tout Berlin (300 km / h), et l'inextricable toile d'araignée formée par les tubes souterrains de secteurs, viennent compléter l'infrastructure des transports.

5. URGENCE

Malgré toutes les précautions prises pour rendre la circulation fluide, les embouteillages et les encombrements de toutes sortes, souvent dûs à de trop fréquents accidents, sont légion. Les distances entre un centre hospitalier et le lieu où les secours doivent être portés étant souvent très grandes, il existe un service hélicoptéré des hôpitaux et des pompiers. Les pilotes de ces engins sont d'une grande qualification et suivent un entraînement permanent qui leur permet de ne pas se crasher lorsqu'ils zigzaguent entre les bâtiments.

II. CULTURE

1. LES NARCO-GANGS

Héroïne, Marijua', PCP, substances halucinogènes et Drogues design fabriquées en laboratoires (plus de 231 types recensés à l'heure actuelle), Crack (cocaïne base qui rend accro plus vite que tout, n'étant pas chère et produisant de suite un manque psychique et physique), tels sont les produits de grande consommation commercialisés par les Narco-Gangs, dans tout le pays et bien au-delà. Ils sont partout et, si la guerre a fait bien du mal, leur commerce pourrait le monde à la vitesse grand V. Le cancer qu'ils inoculent à une frange de la population de plus en plus nombreuse risque bien dans quelques années de faire de la planète un bubon obsédé par sa dose.

Les montagnes de fric qu'ils retirent de leur business leur ont permis d'entrer par la grande porte dans le club très select des puissants, écrasant au passage la famélique Cosa Nostra et tutti quanti. Mieux armés que la police, entraînés à la guérilla active, ils se considèrent comme intouchables. Extraordinairement violents, ils n'ont peur ni de la torture ni du meurtre. les règlements de compte se font en public et la stratégie est toute simple. Je m'approche de ma cible et, à moins d'un mètre, je l'abats de deux-trois balles dans la tête. Les ghettos des grandes villes, de plus en plus nombreux, sont remplis de jeunes que la pauvreté et les privations ont immunisés contre l'espoir et la peur. Leur seule voie pour en sortir est le commerce de la drogue et la violence qui l'accompagne. Tous le comprennent très vite.

Un gang peut compter jusqu'à 400 membres répartis en Sets de 20 à 30 gang-bangers. Le recrutement se fait très tôt, dès l'âge de 10 ans. Les aspirants Gang-Bangers sont d'abord chargés de tous sortes de travaux pénibles et dégradants. Ensuite, ils se mettent à dealer au coin des rues. Enfin, ils passent le rituel, changeant selon les gangs, mais, toujours extrêmement violent (une bastonnade par les 4 plus méchants éléments par exemple). Il existe toutes sortes de gangs qui se mènent une guerre sans merci afin de détenir le monopole. A Berlin, les plus connus sont les "Bloody Kings" Danishs, les "Assh'in" Turkishs, les "gang Rippers" et "Vickings" Swedishs. Tous ces gangs occupent des blocs entiers d'immeubles, complètement retranchés et pouvant soutenir un siège. les membres d'une même bande se reconnaissent à leurs couleurs ou à des signes convenus, tel une lettre de l'alphabet muet formée avec la main. Leurs territoires sont parsemés de codes ésotériques uniquement lisible par les initiés.

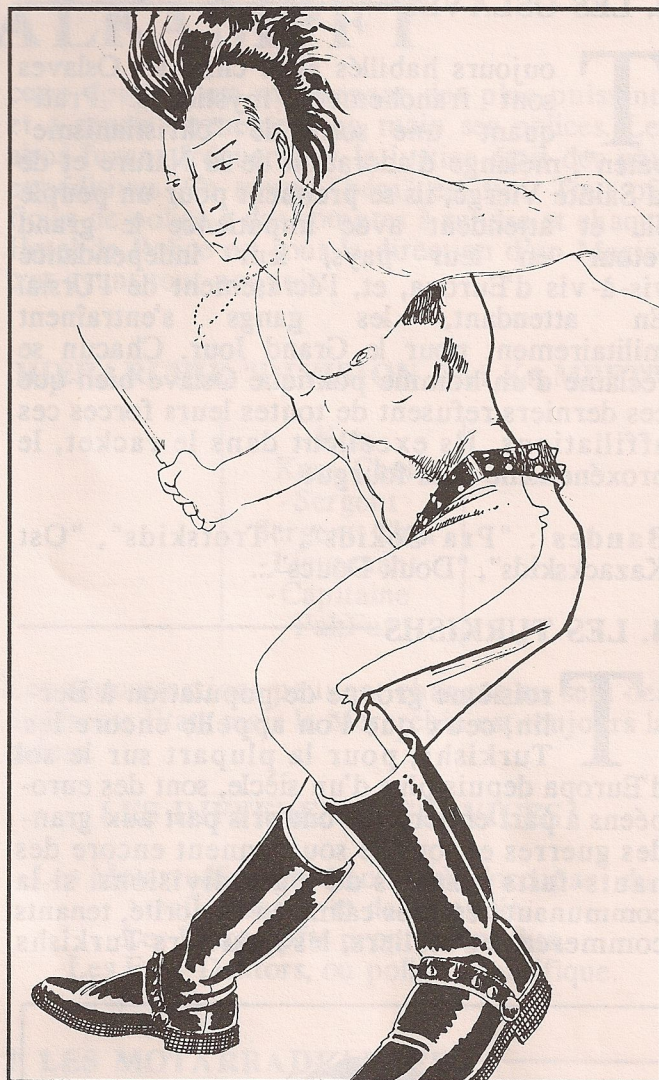
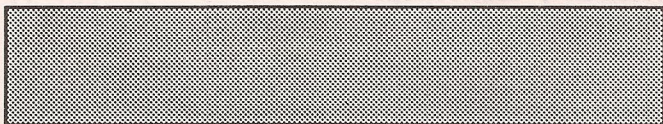
Les chefs, rarement âgés de plus de 25 ans, sont quasi-intouchables. l'argent, c'est le pouvoir. Ils ont à leur service des comptables experts en blanchissage de l'argent, des conseillers juridiques qui savent comme personne détourner les lois et noyer le poisson dans l'eau et possèdent même des entreprises achetées en sous-main.

"SI LA POLICE GAGNE LES BATAILLES, ELLE EST POURTANT EN TRAIN DE PERDRE LA GUERRE."

2.LES DEUZS (SWEDISHS ET DANISHS)—

Fanatiques, rusés, fourbes et extraordinairement violents, les Deuzs viennent des Marches du Nortland décimées par la pauvreté, les épidémies et la guerre. Misérables entre les misérables, ils méprisent tout ce qui n'est pas comme eux, en particulier les Turkishs et les Ostiaques. ce sont sûrement les plus sanguinaires de tous, s'adonnant régulièrement aux joies du PCP, drogue qui rend fou furieux à trop forte dose.

Bandes : "Göteborg Drakkar", "Bull Shit Sved", "Vickings", "Vigilants", "Gang Rippers"...



BERLIN SECT. 18, 17H09 MGM

De lourds nuages noirs, relents des déjections industrielles, s'amoncelèrent au dessus du Mur, construction érigée par ceux qui avaient un jour voulu briser à jamais l'espoir européen. Adossé contre l'un des dernier pans restants, Mus', artiste selon lui, voyou et membre des "Rollin'Rockets" depuis déjà 4 ans en réalité, pesta. La lourde caisse qui venait de faire son apparition dans le parc dévasté, il la connaissait bien. Wokdor, "Sergent Karl Wokdor! Vaurien!", en était le propriétaire. Le vent, glacial, se mit à hurler. Mus' attendait. "Ninj" et "Joop" n'étaient pas loin.

Wokdor arma son Marxmen et le posa sur le tableau de bord. Ses machoires étaient tellement contractées qu'il en manqua d'avalier un bout de son cigarillo puant. Devant lui, à droite, une sale petite frappe fumait son clope comme si de rien n'était. L'obscurité tombait à vue d'oeil avec son vieux manteau tout mité. A Berlin, il faut s'habituer, la "nuit chimique" peut descendre à toute heure, sur n'importe quel secteur. Le pied effleurant à peine la pédale d'accélération, les

yeux scrutant attentivement les alentours, Wokdor sentait le danger. On n'est pas l'un des as des Falkampfts, toujours en première ligne, sans disposer d'un 6ème sens pour ce genre de chose.

La voiture l'avait dépassé. Ninj' exultait. On va s'offrir un flic aujourd'hui. Une sale vache de cochon de flic. Joop s'élança, courant accroupi derrière la caisse. Ninj' le couvrait. Mus' calculait. Joop sentit son plaisir montait au paroxysme. Plus qu'1 mètre et il voyait déjà la cervelle liquéfiée de Wokdor collée au plafond de la "De Meuer" Wokdorienne. L'espace d'un dixième de seconde, le sergent put saisir une expression de contentement sur le faciès de Mus'. Il ne lui fallut pas plus de temps pour écraser littéralement la pédale d'accélération tout en se baissant pour mettre sa boîte crânienne à l'abri. La "De Meuer" bondit tel un puma acculé. La vitre arrière explosa. Guelter automatic. Mus' n'eut pas le temps d'éviter le véhicule. Il retomba un peu plus loin, pantin désarticulé. Wokdor roula par terre, Marxmen au poing...

(à suivre)

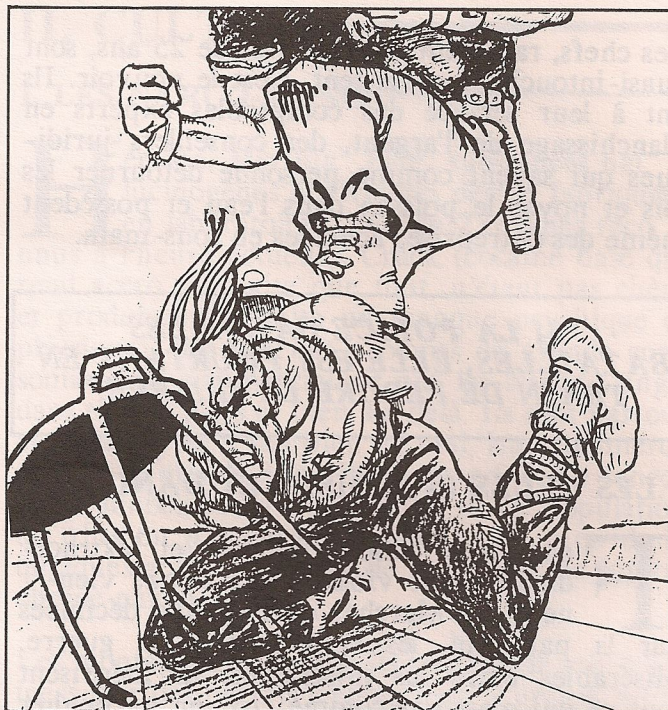
3. LES OSLAVES

Toujours habillés avec chic, les Oslaves sont franchement mystiques. Prati quant une sorte de "christianisme païen", mélange d'adoration de la Nature et de la Sainte Vierge, ils se prennent pour un peuple élu et attendent avec impatience le grand retour en leur pays, leur indépendance vis-à-vis d'Europa, et, l'écrasement de l'Ursia. En attendant, les gangs s'entraînent militairement pour le Grand Jour. Chacun se réclame d'un homme politique Oslave bien que ces derniers refusent de toutes leurs forces ces affiliations. Ils excellent dans le racket, le proxénétisme et la fourgue.

Bandes : "Pra Gokids", "Trotskids", "Ost Kazackskids", "Douk Doucs"...

4. LES TURKISHS

Troisième groupe de population à Berlin, ceux que l'on appelle encore les Turkishs, pour la plupart sur le sol d'Europa depuis plus d'un siècle, sont des européens à part entière. Ils ont pris part aux grandes guerres et tous se souviennent encore des hauts-faits d'armes de leurs divisions. si la communauté est très calme en majorité, tenants commerces et ateliers, les quartiers Turkishs



n'en restent pas moins très chauds. Les dérivés de Cannabis y sont quasiment vendus dans les échoppes tandis que la radio n'arrête pas de passer Hasinna Rahkna-Schmidt, la grande chanteuse Musulopéenne.

Bandes : "El Rukhns", "Evren Spirit", "Assh'in", "Eur'Akbar"...



5. PORNOGRAPHIE ET PROSTITUTION -

De véritables chaînes proposant toutes une gamme de Peep-Shows, salles de projection, Sex shops et Eros Center (contrôle médical très stricte du personnel) ont été créées. Par ailleurs, de petits artisans subsistent et distribuent une version non édulcorée de sado-masochisme, Snuff Movies et autres perversions.

6. LA RELIGION

Après une chute importante de toutes les religions, mise à part la Musulorpa chez les Turkishs, et, une multiplication de Sectes, on assiste en ce moment à un certain regain d'intérêt pour les dogmes catholiques et protestants. Ceux-ci ont été obligés, face au désintérêt général, de se vendre avec toutes les techniques modernes de commercialisation. Dans cet état d'esprit, les grandes messes des Télévangélistes sont retransmises en EuropaVision et il faut payer pour pouvoir y assister LIVE. De même, il faut raquer pour s'acheter des places de paradis à différents tarifs (suivant l'emplacement), des porte-bonheur et toutes sortes de gadgets "saints".



DIVISION FALKAMPFT

INTRODUCTION

La police d'Europa se subdivise en trois grandes catégories :

- **Les POLICES FEDERALES**, qui font régner l'ordre et la loi chacune dans leur Etat et non au-delà.

- **La POLICE DES MARCHES**, corps d'élite menant de front le maintien de l'ordre dans les Marches et la sécurité militaire.

- **Le SAD** (Service Action Défense), pouvant mener ses enquêtes sur tout le territoire et agissant aussi à l'étranger. Il fait office de police des polices.

En principe Berlin XVIII propose aux joueurs d'incarner un policier, et, un Falkampf (ou Falkdoktor) en particulier. C'est-à-dire un policier qui agit à l'intérieur de Berlin pour le respect de l'ordre et de la sécurité. Il est possible que des personnages étant Falkampf soient au début de leur vie des Falkrieks ou des Sad-Man, et, dès lors, ils choisiront leurs compétences dans ces deux autres catégories détaillées dans le chapitre création.

Le maître du jeu, peu aussi créer un scénario qui mettra en jeu d'autres personnages, dans d'autres villes, ou bien au front, avec des Falkrieks...

I. LES POLICES FEDERALES

Rechercher, interpellier et présenter à la justice les auteurs de crimes et délits commis en zone urbaine, exécuter les délégations et réquisitionner sous ordre des magistrats, telles sont les missions des polices confédérées. Elles ont aussi un rôle préventif et dissuasif à assurer et s'occupe de faire régner l'ordre et la tranquillité publique. Qu'elles s'appellent "**Division Falkampf**", "**Polizia**" ou "**OrgaPol**", leur première devise est "Une Police Forte Pour La Justice et La Liberté".

L'organisation au sein de ces polices est quasiment la même d'un Etat à l'autre. Ayant été, par nécessité vitale, de type militaire lors de la période de guerres incessantes avec l'Ursia et le pays Muslim qui dura 28 ans ("La Guerre sans fin"), elles sont revenues dans le giron de la Loi. Le pouvoir judiciaire, bafoué durant tout

cette époque, est maintenant des plus puissants et a repris fermement en main ses polices. Les abus furent fréquents et la justice était des plus expéditives. Ce temps "béni" est fini. Tout officier de police a des comptes à rendre et chaque Hotel de Police est sous la direction d'un Magistrat ayant tout pouvoir.

HIERARCHIE "DIVISION FALKAMPFT"

- Koss
- Koss-Chef
- Sergent
- Sergent-Chef
- Lieutenant
- Capitaine
- FaltFur

Les dénominations peuvent changer au sein des différents Etats mais la hiérarchie est toujours la même.

LES DIFFERENTS SERVICES

- Les Motarradfahrrers (motards), s'occupant du trafic routier et des convois.
- Les Falkampfts proprement dits.
- Les Falk-Doktors, ou police scientifique.

1. LES MOTARRADFAHRERS

Prevenir, éduquer, réprimer les infractions, porter aide et assistance, réguler le trafic, tel est le devoir des Motarradfahrrer. Ils assurent de plus la sécurité lors des déplacements officiels. Ce service n'ayant que peu à voir avec les 2 autres, les rapports qu'ils entretiennent sont souvent très tendus. Un certain mépris est même de rigueur.

2. LES FALKAMPFTS

Les Falkampfts sont les policiers de Center German. On peut les définir comme un corps de police spécialement entraîné pour les actions urbaines, puisque principalement basés à Berlin (160 000 km²). Ils sont vêtus d'un uniforme bleu électrique sur lequel sont ajustés un gilet pare-balles, des genouillères et des protège-coudes. Ils portent une casquette ou un casque lourd et sont armés de pistolets-mitrailleurs Guelter PM31 ainsi que de matraques. Arrivés au grade de sergent, ils abandonnent leur uniforme et s'occupent des investigations. Ils ont dès lors suivi un

entraînement intensif qui leur donne tous les moyens de pouvoir agir correctement face aux Volkraubers qui pullulent dans la ville...

Un sergent de police s'équipe lui-même, et la seule chose qu'il se doit de porter est un insigne de métal. La plupart des sergents ont une préférence pour le blouson de cuir noir et le Marxmen au canon d'acier.

3. LA PSYCHOLOGIE FALKAMPFTIENNE

A Berlin, juste entre l'enfer et la mort, les Falkampfts ne lésinent pas pour arrêter la spirale infernale de la criminalité, et de la violence qui s'y est installée. Pourtant, ralentis par la justice, l'administration et haïs par la population, ils auraient tendance à croire leur combat perdu d'avance. Certains sont même tentés par des activités d'origine illégale, fermant les yeux pour améliorer leurs conditions de vie...etc

Heureusement, le système de prime sur arrestations est un outil de motivation de première bourre et ils apprennent très vite à jongler avec tous les interdits qu'ils ont à subir. Un gros bonnet sous les verrous peut rapporter jusqu'à trois ans de salaires...



Sergents désabusés, flics solitaires aux méthodes musclées fermant souvent les yeux sur le menu fretin, qui ne leur rapporte rien, pour bloquer à coup sûr les Volkraubers un peu plus élevés dans la hiérarchie; ou encore, équipes soudées montant Opérations Coup de Poing sur O.C.P pour faire tomber par pans entiers cette mafia berlinoise si particulière qui pourrit peu à peu Berlin la nébuleuse. Chacun est libre d'utiliser ses méthodes propres.

Mais, quand les excès de zèle tranchent trop souvent la légalité, le SAD frappe avec virulence. Les Falkampfts s'en méfient comme de la peste et restent prudemment dans les limites de la loi lorsqu'ils sentent les pièges tendus par cette Police des Polices. Celle-ci est toujours là où on l'attend le moins et ses jugements sévères ne donnent pas droit à une seconde erreur.

Un flic de Berlin n'aime ni les truands ni les politiques...Il fait un boulot qui le dégoûte au début, le motive après, et qu'il oublie pour finir. Rien n'est fixe dans la ville. Les chefs passent, les truands prennent la place tachée de sang de leurs prédécesseurs. La population aspire, à tort, toutes sortes de nouveaux produits hautement toxiques dans ses narines réjouies et trouées...Seuls, les regrets et les hommages aux hommes morts en service restent toujours aussi désuets...La larme d'un copain au fond d'un bistrot glauque, devient la plus belle oraison funèbre.

4. CE QU'UN FALKAMPPFT DOIT SAVOIR ET RESPECTER POUR MENER A BIEN SA MISSION

4.1. LES NIVEAUX D'INTERVENTION

NIVEAU A

Situation : Le suspect résiste passivement (refuse de donner ses papiers, proteste...)

Intervention : Utiliser un ton ferme, garder son contrôle. Eviter les insultes qui peuvent aggraver la situation. Dans la plupart des cas la personne obtempère.

NIVEAU B

Situation : Le suspect semble vouloir en venir aux mains (pas d'armes visibles)

Intervention : Appeler des renforts si possible. Utiliser les techniques de combat à mains nues pour le maîtriser si nécessaire.

NIVEAU C

Situation : Le suspect dispose d'une arme et semble vouloir s'en servir.

Intervention : Utiliser son arme en auto-défense ou si la vie de tierces personnes est en jeu.

4.2. PROCEDURE D'INTERVENTION

- INFRACTION

Lorsqu'une personne est en infraction (code de la route, délits mineurs), le Falkampft doit l'appréhender, vérifier son identité et verbaliser avant de la laisser repartir.

- DELIT

Lorsqu'un délit a été observé, le Falkampft doit suivre les étapes suivantes :

- Appeler des renforts, ou le fourgon.
- Arrêter le véhicule (si jamais le suspect est en voiture)
- Intimer au suspect l'ordre de couper le moteur et de sortir de son véhicule. De même pour qu'il s'allonge au sol, face contre terre.
- Lui attacher les menottes dans le dos.
- Le fouiller
- Attendre le fourgon pour l'embarquer.

- ARRESTATION D'UN CRIMINEL EN FLAG

- Sortir son arme du holster.
- S'identifier en tant que policier
- Ordonner au suspect de lever les mains en l'air. Si jamais il les baisse, se préparer à une action défensive. S'il s'enfuit, le poursuivre en maintenant si possible un contact radio.
- Quand la possibilité d'une arrestation sans problème est acquise. S'approcher du suspect, lui mettre les menottes (Nombre de Volkrauber attendent ce moment pour attaquer. Rester sur vos gardes).
- Fouiller le suspect.
- Attendre le fourgon.

- LE FLAG

Infraction en train de se commettre ou qui vient d'être commise.

La procédure de flagrant délit autorise les Falkampfts à arrêter un particulier dans la rue ou un lieu public, à perquisitionner chez un particulier "paraissant avoir participé à l'infraction ou détenir des pièces et objets relatifs aux faits incriminés", et fouiller un véhicule.

Le Magistrat exécutif doit en être averti de suite et c'est lui qui décide de la mise en garde à vue du suspect arrêté.

- LA GARDE A VUE

Jusqu'à 72h selon la décision du Magistrat exécutif. Possibilité de caution.

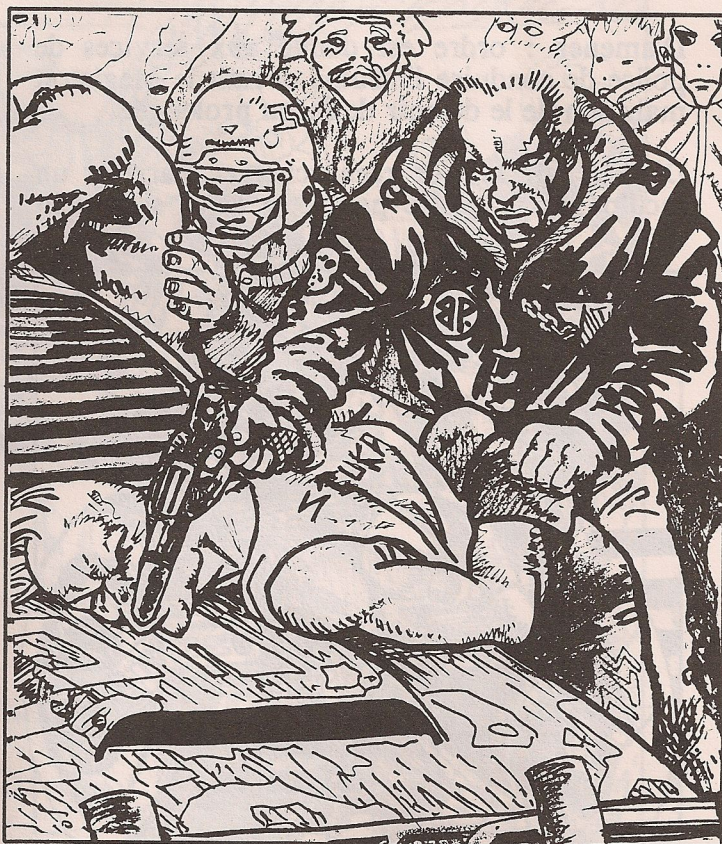
Falkampft à l'ordre de Berlin, le sergent Théo Blansky aimait ça...Sa plaque de fer sur son blouson de cuir scintillait aux feux des néons ...Ses bottes claquaient sur le bitume, ses lunettes noires cachaient ses yeux. La force choc, les mots brutaux et le flingue sécurisant.

Dans la boutique le Volkrauber achetait cash, un F.M de luxe, pour déchirer d'un coup sec le bide rebondit des banquiers. Il fallait que ça saigne, que ça aille vite : dans Berlin quand ça braque il faut que ça crache presto.

Théo Blansky avançait sur le trottoir de la 15^{ème} avenue, à l'heure où les anges embaumés des claques bistres vomissaient en pleurant leurs tripes dans les ruelles détournées. Les gens s'écartaient devant les pas rapides et cadencés du flic solitaire...La vitrine du vendeur d'armes était à quelques mètres... Entre deux putes poudrées des enfants, jouaient.

Vitrine éclatée, cri de frayeur, le Volkrauber se retourne...castagne en l'air : le patron derrière le comptoir. Marxmen au poing, Ultimatum... tir de F.M et tir manqué. Doigt sur la gâchette, détonation, leur d'agonie... bandit à terre.

Théo fit cracher son briquet qui embrasa sa cigarette, tandis qu'il retournait du bout de la botte la poupée de chiffon maculée de sang. Celle-ci, rictus aux lèvres, serrait encore le F.M...



La personne arrêtée est à la disposition des Falkampfts. La garde à vue ne peut-être faite que par un Lieutenant, Capitaine, Fatlfur et Magistrat (jamais par un Sergent, Sergent-Chef et en deça). Toute personne en garde à vue peut faire l'objet d'une fouille corporelle afin de lui retirer les objets utiles à la manifestation de la vérité ou dangereux pour elle-même ou pour autrui. La fouille perquisition (saisie d'objets et de documents), ne peut être effectuée qu'en flagrant délit ou sur demande écrite du Magistrat.

Pour les mineurs de moins de 16 ans, la garde à vue doit être réduite au strict minimum et entourée des précautions destinées à éviter la promiscuité.

- LES PERQUISITIONS

Elles peuvent s'effectuer dans deux cas : Cas du flagrant délit

- Cas de l'enquête avec autorisation signée du Magistrat

Elles ne peuvent être entreprises entre 21h et 6h sauf exception (flag, lieux publics, de débauche, de défonce, de prostitution, état de siège, délit contre la sûreté de l'Etat...). Le perquisitionné doit être présent. S'il n'est pas là, il faut trouver deux témoins étrangers aux services de police pour assister aux fouilles.

- LES MANDATS

D'amener : ordre est donné aux services de police de conduire l'inculpé devant le Magistrat mais non de le détenir de façon prolongée.

D'arrêt : permet de rechercher et d'arrêter un inculpé en fuite. Ne peut être lancé si le délit

est punissable de moins de 4 ans de prison.

Ils autorisent la police à entrer de force dans le domicile de l'inculpé (toujours entre 6 et 21 h). Si il est chez un tiers, il faut un mandat de perqui.

NOTE : Si les Falkampfts ne tiennent pas compte des procédures ci-dessus cités, il y a 1% de (mal)chance cumulatif par nombre de transgressions que cela tombe dans les oreilles du Magistrat ou du SAD.

5. LES FALK-DOKTORS

Les Falk-Doktors sont les policiers travaillant aux services scientifiques. Regroupés au sein du centre "Der Kopft" (le cerveau) ou disséminés dans les commissariats de district, ils ont en général effectué des études supérieures poussées dans des domaines tels que l'informatique, la biologie et la psychologie. Ils sont plutôt la "tête" de la police et, rarement en première ligne, leurs collègues d'autres services les surnomment "Brandfuchs" (bizuths).

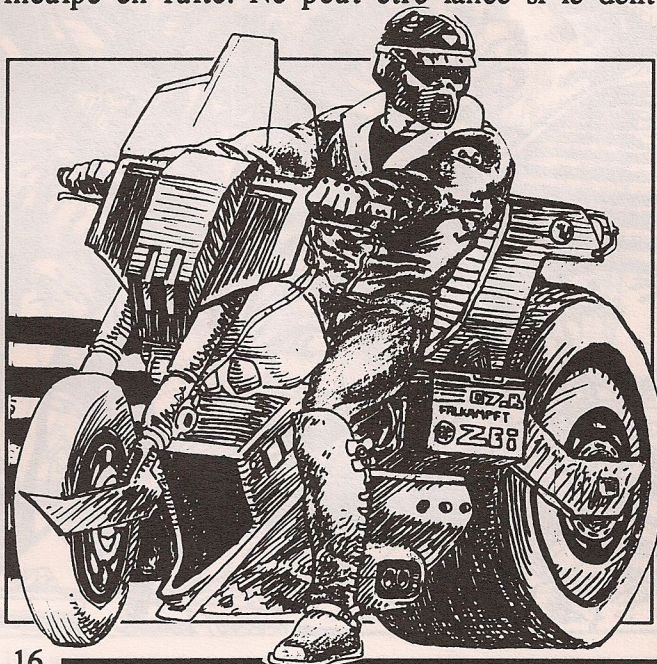
Outre les fichiers répertoriant les principaux criminels, avec leurs antécédents et leurs caractéristiques psychologiques et physiologiques, les services scientifiques disposent d'instruments d'investigation très élaborés. On peut citer, entre-autres, les microscopes électroniques dont le mécanisme permet des grossissements de plus de 100 000 fois et toutes sortes de réactifs chimiques permettant des identifications très précises de matières organiques (sang, cheveux, sperme...). L'usage intensif des détecteurs de mensonges ou des sérums de vérité s'ajoute à la panoplie, loin d'être exhaustive, et rend la vie du criminel moyen très difficile.

UN PEU DE THEORIE

LE CAS DU TUEUR PSYCHOPATHE

Psychopathe veut dire atteint d'une maladie mentale, rien de plus. Les cas de maladies mentales pouvant pousser à commettre des actions violentes, voir des meurtres, restent le plus fréquemment dans le registre des psychoses.

La psychose est une maladie altérant la personnalité à tel point que le psychotique n'a pas conscience de son état et ne peut émettre de jugements critiques sur les actions qu'il pourrait commettre lors de ses crises de démence. Dans le cas le plus grave de la maladie (le dédoublement de la personnalité), heureusement très rare, le malade pourra mener deux vies indé-



pendantes, l'une "normale", et l'autre, durant laquelle il perpétuera ses méfaits, "criminelle". Il n'aura aucun souvenir de ses actes et ne pourra admettre qu'il les a perpétrés. Une inspection au détecteur de mensonges ne révélera rien. Il sera donc ardu d'arrêter un tel personnage et de le faire avouer. La seule méthode fiable est de repérer la fréquence des crises et de tenter de prévoir le lieu d'action. Dans les cas les plus faciles où le tueur psychopathe cherche avant tout à se faire de la "publicité", les investigateurs auront la chance de recevoir des messages (certes énigmatiques) qui pourront leur servir de piste.

Malade, on peut donc reconnaître quelques symptômes qu'une telle personne peut présenter : impulsivité, trouble des relations affectives, agressivité omniprésente, humeur changeante, perversion plus ou moins marquée (sexuelle), toxicomanie voir mythomanie. Dans le cas général, le tueur psychopathe est atteint de schizophrénie. Il est coupé du monde, ne manifeste pathologiquement aucun sentiment, se détache des gens qui l'entourent. Tout cela cache en fait une profonde angoisse qui ne peut s'exprimer que dans des crises violentes pouvant être meurtrières et ne donnant lieu à aucune autocritique. Profondément troublé au niveau des pensées, parfois à celui

du langage aussi, il peut être frappé de délire, d'hallucinations qui lui permettent, quand il en a conscience, de justifier ses actes (Ex.: "La puissance Divine m'a dicté de tuer cette salope").

Ses crimes sont souvent accompagnés de sévices sexuels, viols et tortures et on peut dégager un profil type du tueur psychopathe : de sexe masculin, célibataire, vivant seul, âgé de 30 à 40 ans. Le cas de femmes est plus rare et découle souvent de frigidité. Ses armes préférées sont les armes blanches : rasoir, couteau, corde, tronçonneuse pour les plus sanguinaires. On peut remarquer pour un même tueur d'autres constances que la fréquence des crimes. Celà se fait dans la plupart des cas au niveau de la "population" choisie : petites filles, prostituées ou encore femmes âgées. Le psychopathe s'attaque en général à des cibles dans lesquelles il ne "se retrouve pas". Elles seront de sexe opposé et d'âge ou de condition différents des siens.

Une psychose ne se guérit pas facilement et un internement en hôpital psychiatrique est indispensable (et peut durer des années). On bourre le patient de neuroleptiques qui ont pour effet de le "calmer", de le "stabiliser". Un risque de rechute, même quand l'état paraît satisfaisant, reste toujours possible...



II. LA POLICE DES MARCHES

En plus du rôle judiciaire qu'elle a à jouer, tout comme les Polices Confédérées, la Police des Marches s'occupe de protéger les frontières. Sous le commandement direct du Gouverneur-Magistrat-Soldat (l'Oberland), place très prisée pour laquelle tous les officiels se battent, elle est rompue à toutes les techniques modernes de combat. Entre les agressions Ursiennes et Muslimes, les vents porteurs de Sirup B venants du No Man's Land, la vie est particulièrement dure pour les Falkrieks et, dans certaines Marches telles l'Ost, le pourcentage de civils est tellement faible qu'ils sont quasiment les seuls à les peupler avec les militaires.

Un Falkriek-Kommando comprend 10 hommes sous l'autorité d'un Sergent Des Marches. Guerilla sur tous terrains, puissance de feu (mortiers et canons de campagne) des plus honnêtes, il a pour but de retarder l'envahisseur en lui faisant subir le plus de pertes possibles. Connaissant le terrain, ayant eu le temps de s'y acclimater, il est l'un des pivots de la défense, permettant, par son action, de verrouiller certaines zones jusqu'à l'intervention de l'armée.

HIERARCHIE

- Falk- Makpo
- Sergent des Marches
- Falk- Lieut'
- Falk- Cap
- Colonel
- Gouverneur- Magistrat- Soldat (GMS)

LES DIFFERENTS SERVICES

- Sécurité civile
- Police judiciaire
- Police militaire
- Groupes de combat

III. LE SERVICE ACTION DEFENSE (SAD)

Mission : rechercher et poursuivre des manœuvres d'ingérence étrangère et d'espionnage dirigées de l'extérieur contre Europa, renseigner les autorités sur les éléments qui concourent au maintien de l'ordre, assumer le contrôle et la discipline dans tous les services de police. Pouvant oeuvrer sur tout le territoire et même à l'extérieur, le SAD coordine les différentes

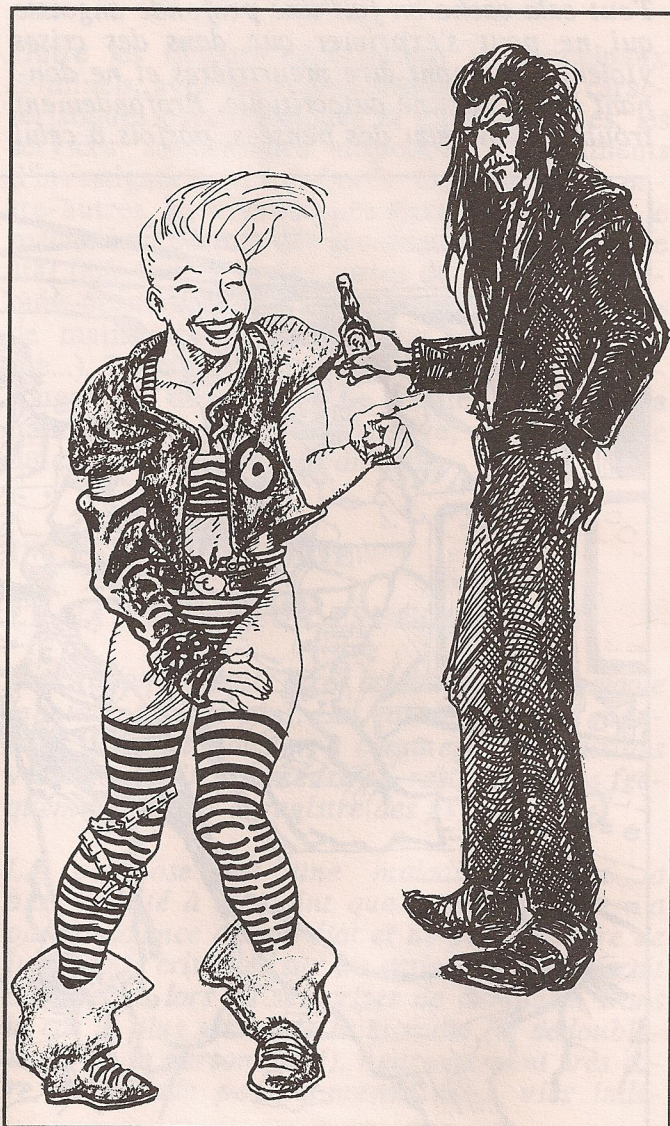
enquêtes sur le plan européen et, suivant la Charte des Polices Confédérées, donne les plans d'ordre pour que des policiers fédérés puisse mener leurs investigations au dehors de leur juridiction. Ces derniers se trouvent placés alors sous le contrôle d'un Intendant à qui ils doivent remettre leurs rapports, devenant pour un temps SAD-Falks.

HIERARCHIE

- SAD- Men
- Lieutenant
- Capitaine
- Commandant
- Intendant
- Coordinator
- SAD Fuhrer

LES DIFFERENTS SERVICES

- Coordination polices
- Police des polices- Renseignements
- Action spéciale
- Contre-espionnage





LES REGLES

Ce chapitre vient compléter les règles de création de personnages et de combats données dans le premier livret.

I. CREATION DE PERSONNAGES

1. AU TOUT DEBUT

Afin de permettre la création de personnage plus intéressants pour les joueurs, nous préconisons l'utilisation d'une nouvelle technique pour définir les 10 caractéristiques :

Chaque joueur repartit 130 points parmi ses caractéristiques, en respectant pour chacune d'entre elle un minimum de 4 et un maximum de 18.

Les personnages des joueurs sont en principe des Sergents de la division Falkampf. Cependant, ils peuvent avoir, lors de leurs débuts dans la police, été incorporés à d'autres services (Tels les Falkrieks) et donc avoir des compétences différentes les uns des autres.

Le joueur lorsqu'il commence à jouer au grade de sergent, doit répartir parmi les compétences qu'il a choisies 550 %, avec un maximum de 80 % pour chacune d'entre elles.

2. LES CARACTERISTIQUES PROPRES A BERLIN XVIII

.INTERROGATOIRE : M+L+I+S

Cette compétence regroupe de nombreuses techniques d'interrogatoire, telle la persuasion, la torture et l'intimidation. Elle permet au Falkampf de savoir faire avouer à une personne où se trouve quelqu'un ou quelque chose ... Un citoyen normal dira tout ce qu'il sait dès qu'un policier aura réussi cette compétence, tandis qu'un chef de terroristes ou de gang devra passer par une phase d'intimidation plus poussée. Le pourcentage d'interrogatoire est diminué de la témérité de l'interrogé.

.CRIMINOLOGIE : I+L+S

Cette compétence coûte 2 niveaux d'expérience pour seulement 5 % mais elle est indispensable pour les Falk-Doktor. Avec "Criminologie", on peut se servir de tous les instruments scien-

tifiques et l'on dispose de bases dans plusieurs domaines scientifiques tels que la Médecine. De plus, on est initié aux grandes théories psychanalytiques souvent utiles pour traquer les détraqués (Grand-papa Freud, Oncle Young). voir Falkdoktor.

.SYSTEME D : I+L+M+H

La compétence système D est une habilité qui octroie la possibilité de se sortir de n'importe quelle situation, sans avoir l'autre compétence requise. Cela va d'une réparation sommaire, une acrobatie chancelante ou l'utilisation d'une machine complexe. Les résultats donnés par la réussite du système D sont toujours précaires et peu durables, mais ils permettent peut-être de rester en vie encore quelques temps.

.CONNAISSANCE DE LA RUE : M+T

Cette compétence, suivant son niveau de pourcentage, permet au Falkampf de connaître certaines personnes des milieux louches, activistes, terroristes, criminels. Cela ne permet pas d'arrêter un Volkrauber, mais de savoir par exemple où il traîne d'habitude, qui sont les personnes qu'il connaît (ses amis et petites amies). La compétence donne aussi une évaluation des chances d'un policier pour trouver un "indic", qui serait susceptible de le renseigner.

.CONDUIRE : 2R+H

Cette compétence est traitée de la même façon que dans le livret de règles, mais les types de véhicules sont diversifiés :

- Voiture-Camion
- Blindé
- Hélicoptère
- Avion
- Supersonique

.COMMANDO : H+R

Cette compétence regroupe une série de techniques qui peuvent se révéler très utiles lors d'arrestations un peu compliquées ou hasardeuses. Un policier avec la compétence Commando est capable de grimper rapidement sur des murs de maisons, de savoir se camoufler habilement (Voir les compétence "SE DISSIMULER"), et de pouvoir tomber de trois mètres sans se faire de mal et surtout sans perdre de phase de combat. C'est-à-dire qu'il peut continuer une action dès qu'il se trouve au sol.

3. COMPETENCES OUVERTES AUX POLICIERS

Suivant le Corps de Police dans lequel oeuvre le personnage (ou le corps de ses débuts dans la police), voici la liste des caractéristiques qui lui est possible de choisir

.FALKAMPFT

INTERROGATOIRE
COMMANDO
CONNAISSANCE DE LA RUE
ARME A FEU
ARME BLANCHE LEADER
CORRUPTION
COMBAT MAINS NUES
CONDUIRE VOITURE
BLUFFER
SYSTEME D

.FALKDOKTOR - MENSCHWISSEN-

ORDINATEUR
PSYCHOLOGIE
CRIMINOLOGIE
INTERROGATOIRE
ARME A FEU
CONDUIRE
VOITURE
COMBAT A MAIN NUE
MEDECINE (EVOLUEE)
HISTOIRE
MEMORISER

.FALKDOKTOR - WISSENSCHAFTLICH-

ORDINATEUR
ELECTRONIQUE
CONDUIRE VOITURE
MECANIQUE
CONDUIRE HELICOPTERE
MEDECINE
FALSIFICATION
ARME A FEU
COMBAT A MAIN NUE

.FALKRIEK

ARTILLERIE
COMMANDO
ARME A FEU
ARME BLANCHE
COMBAT MAINS NUES
LEADER
INTERROGATOIRE
CONDUIRE VEHICULE BLINDE
ANALYSE DE LA SITUATION
SYSTEME D
MECANIQUE
SURVIE
PISTER
GUIDE



TABLEAU DETERMINANT LA TAILLE ET LE POIDS.
X= MOYENNE REFLEXES/HABILITES
Y= MOYENNE FORCE/CONSTITUTION

X	MASC.	FEM.	Y	MASC.	FEM.
5	140	130	5	55	45
6	145	135	6	60	50
7	160	150	7	65	55
8	165	155	8	70	65
9	170	165	9	70	65
10	175	170	10	75	65
11	180	175	11	80	70
12	180	175	12	80	70
13	180	175	13	85	75
14	185	180	14	90	80
15	190	185	15	90	80
16	195	190	16	95	85
17	200	195	17	100	90

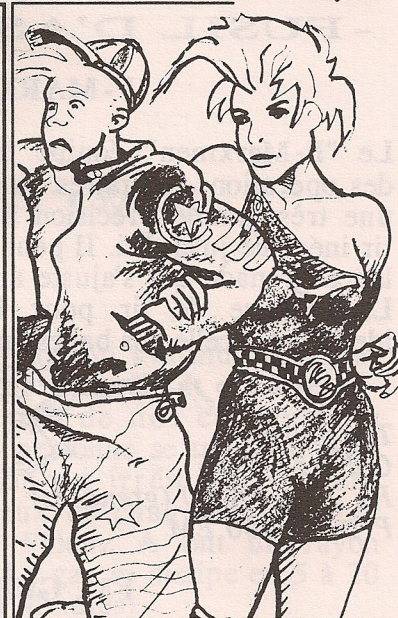


TABLEAU DES PERFORMANCES PHYSIQUES

$X := (F+C+R)/3$

X	SPRINT COURSE		END.
4	46	23	2
5	56	27	4
6	64	30	8
7	72	33	15
8	78	37	20
9	82	40	30
10	90	43	40
11	94	47	50
12	98	50	60
13	102	53	80
14	106	57	100
15	110	60	120
16	114	64	140
17	118	70	160
18	122	77	180

4. TABLEAUX DE DETERMINATION DE LA TAILLE ET DU POIDS DES PERSONNAGES.
VOIR CI-DESSUS.

5. TABLEAU DES PERFORMANCES PHYSIQUES DU PERSONNAGE.
VOIR CI-DESSUS.

6. DETERMINATION DE LA PROVENANCE DU PERSONNAGE:

01-35: CENTER GERMAN
 36-45: MEDI ORIENTAL
 46-50: FRANCIE
 51-65: NED
 66-80: MEDI OCCIDENTAL
 81-91: OST
 92-00: ORIGINES EXTERIEURES.

II. LE COMBAT

1. LES ARMES

Voici une liste des armes les plus fréquemment rencontrées en Europa.

- REVOLVER -

MARXMEN 12.33



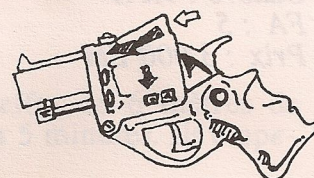
Ce revolver est l'arme préférée, voire fétiche, des Sergents de la division Falkampf. Il est presque uniquement chargé de balles explosives.

Tir/phase : 2
Calibre : 11.02 x 33
FA : 9 (explosives) / 6 (normales)
Prix : 4000 EM.
Magasin : 6

MARXMEN POLICE SPECIAL

Autre produit de la célèbre firme Center German, le "Police Spécial" est destiné à être une arme plus précise, plus maniable et tend peu à peu à remplacer le "Marxmen 12.33". Seuls quelques Sergents peuvent déjà s'offrir ce joujou au prix encore exorbitant.

Tir/phase : 3
Calibre : 9X33
FA : 8
Prix : 15 000 EM.
Magasin : 6

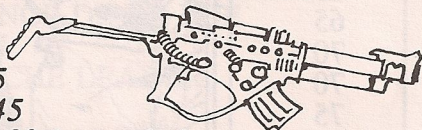


- FUSIL D'ASSAUT -

F-MARXMEN

Le "F-Marxmen" équipe les Falkrieiks lors des opérations militaires. Sophistiqué, il allie une très grande précision à une cadence de tir inégalée jusqu'ici. Il peut être équipé d'un lance-grenade qui s'ajuste au bout du canon. La cadence de tir pour les grenades est identique à celle des balles "normales".

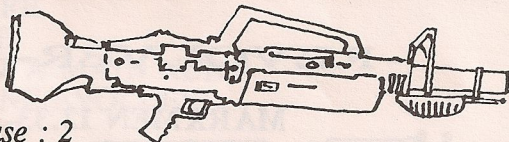
Tir/phase : 5
Calibre : 7x45
FA : 7 / FA 30 (grenades)
Prix : 8 000 EM



FM. GUELTER

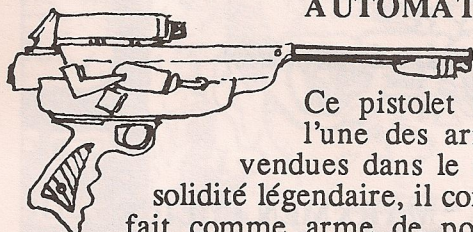
Arme destinée à l'exportation, elle se retrouve quelquefois dans les mains des terroristes fortunés, qui dès lors deviennent très efficaces pour les missions de guérillas. Outre le lance-grenade adaptable, identique au F-MARXMEN, il projette à raison d'un tir par phase des capsules de gaz Palduz B (cf).

Tir/phase : 2
Calibre : 8X32
FA : 6 / 30 (Grenade) / Sp (GAz)
Prix : 12 350 EM



- AUTOMATIQUE -

GUELTER AUTOMATIC PM 2



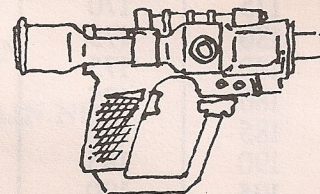
Ce pistolet Guelter est l'une des armes les plus vendues dans le monde. D'une solidité légendaire, il convient tout-à-fait comme arme de poing des commandos Falkrieiks... Quoique les Volkraubers lui vouent aussi beaucoup de fidélité. Son magasin de 18 cartouches donne au tireur une grande autonomie utile aux tirs de barrage.

Tir/phase : 3
Calibre : 9X19
FA : 5
Prix : 3 000 EM

ORKI 23

Ce pistolet est destiné à être une arme à feu de corps à corps. Sa forme exceptionnelle évite au tireur de pouvoir être désarmé, ou gêné dans un close-combat. De plus l'arme possède un mode de feu spécial : en poussant une petite molette, le mode de tir est "inverse" et le coup part lorsque le tireur lâche la gâchette (Idéal pour les prises d'otages...)

Tir/Phase : 2
Calibre : 7.65x 17
FA : 5
Prix : 3000 EM



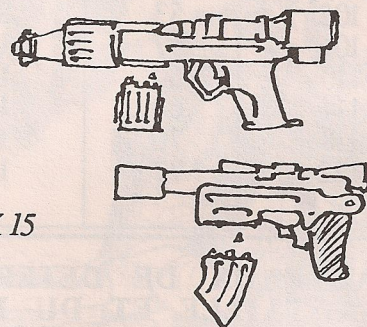
- PISTOLET MITRAILLEUR -

Les PM sont les armes les plus répandues en Europa. Légères, efficaces et parfois terriblement précises, elles ont su envoûter de nombreux particuliers et militaires.

GUELTER PM31 ET PM33

Les "petits" PM, sont faciles d'entretien, et ils peuvent rendre de nombreux services face aux agressions de toutes sortes. Loin d'être aussi efficaces que leurs aînés versions militaires ils ont l'avantage de ne pas être hors de prix.

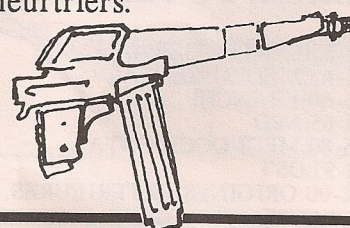
TIR/PHASE :
PM 31 : 4
PM 33 : 5
Calibre : 7.63X 15
FA :
PM31 : 5
PM33 : 6
Prix : PM 31 2500 EM, PM 33 3000 EM



TY MIGALLE

Premier PM à balles hautement explosives, le Mygalle est l'arme parfaite pour la guerrilla Urbaine. Malgré son grand manque de précision, il permet de faire des tirs de barrages nourris et meurtriers.

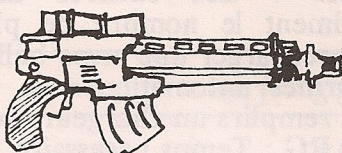
Tir/phase : 6
Calibre : 9X33
FA : 12
prix : 12 000 EM



TY ASSAULT

Ce PM est destiné à être une arme de soutien du fantassin. Il est utilisé pour éliminer un groupe de tireurs embusqués ou arrêter un assaut soudain de plusieurs adversaires. Le tireur doit obligatoirement posséder une seconde arme car le TY ASSAULT utilise toutes ces munitions dans la phase :

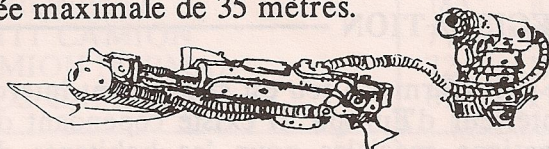
Tir/phase : 18
Calibre : 9X33
FA : 6
Prix : 8 000 EM



- AUTRES ARMES -

MARXMEN FT 44

Le MARXMEN FT est un lance flammes léger qui permet d'arroser copieusement les alentours durant 1 mn (ou 30 fois deux secondes). Il contient un hydrocarbure mélangé au gaz NEOL 222 qui permet d'enflammer l'air à son contact dans un diamètre de 8 mètres à une portée maximale de 35 mètres.



TIR/PHASE : 1

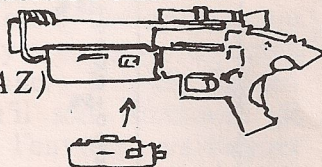
FA : 100 si victime directement touchée, 30 si elle est dans un rayon de 2 mètres, 20 dans un rayon de 4 mètres, et dix au delà...

PRIX : 25 000 EM

ORKI CK SPECIAL

L'Orki ck spécial est un lance-grenade, qui est souvent utilisé pour projeter des capsules de gaz Orki. Les services anti-émeutes en sont équipés. Parmi les capsules de Gaz les plus fréquemment utilisées il y a les Lacrymo, fumigène, Sédatifs et quelquefois Polduz A.

Tir/phase : 1
Fa : 30 (grenades) / Sp (GAZ)
Prix : 5000 EM



LAG-24



Mitrailleuse lourde, le Lag 24 est une arme de campagne uniquement utilisée par l'armée lors de grands affrontements. Sa puissance et sa portée de tir la classe dans les armes les

plus féroce ment meurtrières destinées à l'infanterie.

Tir/phase : 15
Calibre : 7.62X70
FA : 14
Prix : 19 000 EM

- LES GAZ -

PALDUZ A

Le Palduz est un gaz qui s'insinue entre les pores des créatures vivantes et explose au contact de certains de nos composants organiques. Toute personne se trouvant dans son rayon d'action est irrémédiablement réduite en morceaux de chairs éparses. Les capsules Orki de Palduz A ont un rayon d'action de 25 m. Le gaz se dissipe en 5 à 20 minutes (1D4X20 Minutes).

LE PALDUZ B

Même principe que le Palduz A, bien que cette version soit plus directement destinée à la destruction de la vie dans de grandes zones. Placée dans des missiles (avion, artillerie lourde), chaque dose de 5 KG couvre un Diamètre de 1000 mètres. Extrêmement peu volatil il ne se dissipe qu'au bout de 7 à quinze jours (1D8+7).

LACRYMO

Les capsules Orki de lacrymogène couvre un diamètre de 4 mètres. Les personnages doivent réaliser un jet sous la constitution. Si il est réussi, ils ne perdent qu'une phase d'action et peuvent sortir de la zone à la phase suivante. Si il est échoué, ils perdent de 2 à 6 phases d'action avant de pouvoir sortir de la zone d'effet. Il faut réaliser un nouveau jet de résistance à chaque fois que l'on entre dans une nouvelle zone d'effet d'un lacrymogène.

SEDATIF

Les capsules Orki de Sédatif couvre une zone similaire à celle du Lacrymo. Un jet sous la constitution est là aussi nécessaire. S'il est réussi le "perso" perd la moitié de ses réflexes et habilités pour 1 à 4 rounds. S'il est échoué il perd ses facultés comme si le jet était réussi, pour le premier round, avant de s'endormir au second pour 5 à 20 minutes.

FUMIGNE

Il couvre une zone d'effet de 6 mètres de diamètre et se dissipe en 5 minutes. Ils empe-

che toute vision, ce qui permet l'avance à découvert sans pouvoir se faire cartonner.

GRENADES

Elles ont un FA de 30 à l'intérieur d'un mètre de diamètre autour de l'impact, un FA de 15 dans 2 mètres de diamètre, et un FA de 5 pour trois mètres de diamètre.

Si le personnage lançant une grenade, échoue son jet de pourcentage, il convient de consulter la table ci-dessous, pour connaître les conséquences de cet échec :

1. 1 M devant
2. 3 M devant
3. 1 M à droite
4. 3 M à droite
5. 1 M à gauche
6. 3 M à gauche

- D'AUTRES ARMES ? -

Il existe une quantité impressionnante d'armes, qu'il serait impossible de répertorier. Le maître du jeu a tous pouvoirs pour en créer d'autres, même sous l'impulsion de certains joueurs. Les fusils de chasse et les "riots guns" sont identiques à ceux que l'on peut trouver de nos jours.

Fusil de chasse :

Tir/phase : 1

Calibre : 7.62x51

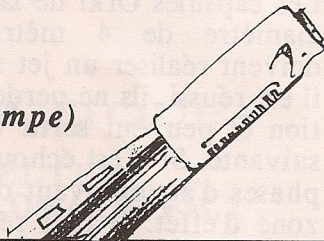
prix : 45000 EM

Riot Gun (Fusil à pompe)

Tir/phase : 2

Calibre : 12

Prix : 55000 EM



2. TABLEAU DES ARMES

Le tableau ci-dessous présente les différents paramètres utilisés pour le combat :

FA : Facteur d'attaque de l'arme.

MG : Magasin. Nombre maximum de cartouches contenues dans le barrillet ou dans le chargeur.

RECH : Les chiffres de cette colonne expriment le nombre de phases nécessaires pour recharger une arme balle par balle (Pour les armes automatiques, le temps nécessaire pour remplir un chargeur vide).

CHARG : Temps nécessaire, toujours en phases, pour changer de chargeur.

DIST : Les chiffres de ces colonnes montrent les modifications au pourcentage de tir suivant la distance.

Exemple : Un Falkampf armé d'un Marxmen a +10 % de chance de toucher si la cible est à moins de 20 mètres.

ATT : Nombre maximum d'attaques par phase pour les armes blanches.

3. LEGISLATION

Tout port d'armes à feu est strictement interdit à l'intérieur d'Europa. Il existe cependant des dérogations spéciales pour les habitants des Marches, qui peuvent posséder chacun une arme militaire type PM. A l'intérieur des habitations les particuliers peuvent détenir des armes non-réservées aux militaires, s'ils déposent leur nom au Falkhouse de leur secteur.

Les sergents Falkampfts possèdent un Marxmen 12.33 et peuvent s'acheter une autre arme de poing à leur convenance.

ARME A FEU	FA	MG	RECH.	CHARG.	20	60	120	500
MARXMEN 12.33	9	6	4	/	+10%	0	-10%	IM
MARXMEN POL.	8	6	4	/	+10%	+5%	0	IM
F.MARXMEN BA	7	30	8	1	+15%	+10%	0	-5%
F.MARXMEN GR	30	15	15	/	0	-5%	-10%	-20%
FM GUELTER BA	6	20	8	1	0	+5%	0	0
FM GUELTER GR	30	10	10	/	0	0	-5%	-10%
FM GUELTER GZ	-	5	5	/	0	-5%	-10%	-40%
GUELTER PM2	5	18	4	1	+5%	0	/	/
ORKI 23	5	8	4	1	0	-15%	/	/
GUELTER PM31	5	20	8	1	0	-5%	/	/
GUELTER PM33	6	28	8	1	0	0	/	/
TY MIGALLE	12	30	8	1	-15%	-30%	-50%	/
TY ASSAULT	6	18	8	3	+5%	+10%	0	/
MARXMEN FT 44	100	SP	30	/	MAX : 35 M	0	/	/
ORKI CK SPECIAL	1	1	/	0	+5%	0	/	/
LAG 24	14	150	/	4	-10%	+20%	+15% MAX : 2000 M	/
FUSIL DE CHASSE	6	5	5	/	0	+10%	0	0
RIOT GUN	8	12	4	/	+10%	-5%	/	/
ARMES BLANCHES	FA	ATT	10M	20M	40M	65M	PRIX	
COUTELAS	3	2	0	/	/	/	500 EM	
POIGNARD	6	2	0	/	/	/	600 EM	
ARBALETE	7	1/6	+10%	+5%	0	MAX: 150M	2000 EM	
TRONCONNEUSE	6	1	/	/	/	/	3000 EM	
BARRE A MINE	5	1	/	/	/	/	100 EM	
POING US	4	2	/	/	/	/		
GOURDIN	3	8	/	/	/	/		



LES VEHICULES

I. POURSUITES

Etant donné qu'il serait non seulement ardu, mais aussi fastidieux de donner une liste exhaustive des caractéristiques des véhicules existant, nous avons créé différentes classes qui regroupent les différents types.

TYPE	VIT.	STAB.
VOITURE BAS DE GAMME	83	6
VOITURE MOYENNE	97	7
VOITURE HAUT DE GAMME	111	9
VOITURE SPORT	144	9
MOBYLETTE	50	3
PETITE MOTO	72	4
BONNE MOTO	100	5
MOTO DE SPORT	122	5
GROSSE CYLINDREE	138	6
TRES GROSSE CYLINDREE	155	6
CAMIONETTE	183	10
PETIT CAMION	77	10
CAMION NORMAL	72	11
GROS CAMION	61	15

VIT. = VITESSE

STAB. = STABILITE

La vitesse montre le nombre de mètres franchis en 1 phase.

Les véhicules ont leurs caractéristiques propres :

- La vitesse : ce chiffre est variable suivant les véhicules et les modèles.

- La stabilité : qui lors des cascades peut diminuer.

Dans le cas où le véhicule est utilisé uniquement pour faire de la route, il n'y a aucuns problèmes, ni de pourcentages particuliers à tirer. Cependant, il arrive parfois qu'il soit nécessaire de poursuivre quelqu'un, de l'envoyer valdinguer dans un précipice, de semer des poursuivants, etc... Dans ces cas précis, il faut utiliser les règles qui suivent :

A. L'ACCELERATION

Le chiffre de vitesse de chaque véhicule représente le maximum. Il est bien évident que la vitesse maximum ne peut être atteinte au démarrage. Le chiffre de vitesse divisé par 4 montre la vitesse d'accélération maximum pour 1 phase.

Exemple : la De MAUER "QUERENGEL" de Fred et Marlenna (2 Volkraubers) est considérée comme une voiture "Sport". La vitesse d'une voiture "sport" est de 144. L'accélération est donc de $(144 / 4) 36$. Avec la première phase, la QUERENGEL parcourt 36 mètres, puis 72 avec la seconde, 108 pour la troisième et ainsi de suite tant que Fred appuiera sur le champignon.

B. LE VIRAGE

Suivant le degré du virage abordé, il y a des malus pour la stabilité expliqués dans le tableau ci-dessous :

ANGLE DU VIRAGE	STABILITE
12°	-0.5
25°	-1
35°	-1.5
45°	-2
60°	-4
90°	-5

Comme vous le remarquez, la stabilité diminue suivant l'angle du virage. Le Chiffre de Stabilité revient au maximum toutes les 10 phases, peut baisser à nouveau pendant les 10 suivantes et ainsi de suite...

Un véhicule est obligé de se déplacer à la même vitesse durant la phase utilisé.

C. LES MANOEUVRES

A l'instar des virages, les manoeuvres font subir des malus à la stabilité.

MANOEUVRES	STAB	NOTE
QUEUE DE POISSON	- 2	1
CHOC	- 2	2
DEMI-TOUR	- 5	3

Note 1 : la queue de poisson fait perdre à la victime 1D4 point de stabilité.

Note 2 : idem, 1D6.

Note 3 : le demi-tour consiste à faire un dérapage contrôlé pour se retrouver dans le sens inverse. Il n'est possible qu'à 50 km/heure maximum.

D. FREINER

Suivant la réduction de la vitesse par phase, le personnage est susceptible de perdre le contrôle de son véhicule (en perdant ses points de stabilité). Le tableau ci-dessous montre la perte de points de stabilité en fonction de la décélération effectuée (en mètre par phase).

METRES STABILITE		
DE 0 A 19	-	0
DE 20 A 30	-	2
DE 30 A 40	-	3
DE 40 A 50	-	5

E. ZERO EN STABILITE

Si le véhicule du personnage est descendu à zéro ou moins, ce dernier doit tirer son pourcentage de conduite, et consulter le tableau ci-dessous :

STABILITE	JET REUSSI	JET ECHOUE
0	-	DERAPAGE 1
-1	-	DERAPAGE 2
-2	-	DERAPAGE 3
-3	DERAPAGE 1	DERAPAGE 4
-4	DERAPAGE 2	TONNEAU 1
-5	DERAPAGE 3	TONNEAU 2
-6	DERAPAGE 4	TONNEAU 3
-7	TONNEAU 1	TONNEAU 4
-8	TONNEAU 2	TONNEAU 5

Dérapiage : le véhicule glisse en diagonale dans la direction qu'il empruntait auparavant. Le nombre de mètres parcourus avant de pouvoir reprendre le contrôle est égal à : $1D10 \times \text{Coef}$ - ficient de dérapage.

Tonneau : si la distance parcourue est la même que pour le dérapage, elle s'effectue sur tous les cotés du véhicule. Le nombre de tonneaux est égal à $1D4 \times \text{Coefficient de tonneau}$. La distance est égale au nombre de tonneaux $\times 10$ mètres.

Lorsqu'un véhicule effectue des tonneaux, le joueur doit tirer $1D20$ auquel il soustrait le nombre de ses tonneaux. Si le résultat est négatif, le véhicule prend feu.

F. DEGATS

Lorsqu'un véhicule rencontre un obstacle (par exemple à la suite de tonneaux ou d'un dérapage) il subit des dégats. Ces dégats sont égaux à $1D6$ pour chaque 10 mètres de vitesse (en phases). Les voitures absorbent 75 % des dommages, les camions 85 % et les motos 5 %. Le reste

des dommages est distribué aux occupants du véhicule.

Lorsque deux véhicules se rencontrent de face, on additionne les deux vitesses pour calculer les dégats.

I. LES TIRS

Les véhicules peuvent essayer des tirs, et donc encaisser des dommages. Le CI de la tôle est de 5, celui des pneus de 3. Lorsqu'une zone est "détruite", c'est à dire que les points de blindages sont dépassés, suivant la localisation il faut consulter la table ci-dessous :

LOCALISATION	CONSEQUENCES	STABILITE
PNEUS	VITESSE MAX :40	-3
MOTEUR		
D6 :		
1	PILOTAGE - 10 %	
2	ARRET EN 6 PHASES	
3	ARRET EN 3 PHASES	
4	DIRECTION BLOQUEE	-3
5	DEBUT D'INCENDIE	-2
6	EXPLOSION FA 7	-6

Pont Osten 95th StraBe

"- Elle te plait pas ?

- Elle me plait pas !

La De Mauer Special démarre dans un fracas de turbines assourdissant alors que l'ouverture du pont est déjà enclanchée. Et, tel Icare voulant rejoindre le soleil, la solide voiture s'envole pour atterrir de l'autre côté.

- Elle a une vache de reprise !

- J'l'ai eu pour pas cher à la vente annuelle du Falkehouse 18. Pneux et pare-chocs spéciaux, les Falkampfts ne se refusent rien. 8300 cm² et équipée de boosters à kérosène liquide. A lors, elle te plait ?

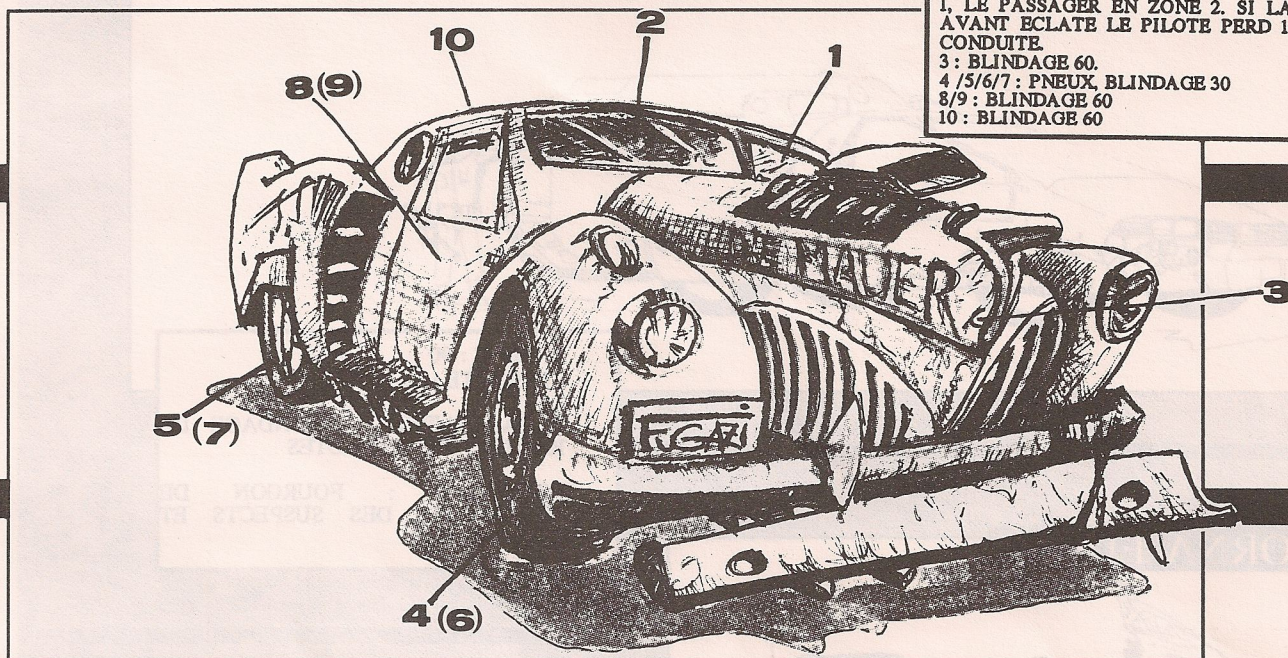
- Faudra faire réparer l'allume-cigare..."

DE MAUER FUGAZI

VITESSE : 94 (GONFLE : 122)
STABILITE : 10

LOCALISATION :

1/2 : BLINDAGE 20. LE PILOTE EST EN ZONE
1, LE PASSAGER EN ZONE 2. SI LA VITRE
AVANT ECLATE LE PILOTE PERD 10 % EN
CONDUITE.
3 : BLINDAGE 60.
4 / 5/6/7 : PNEUX, BLINDAGE 30
8/9 : BLINDAGE 60
10 : BLINDAGE 60



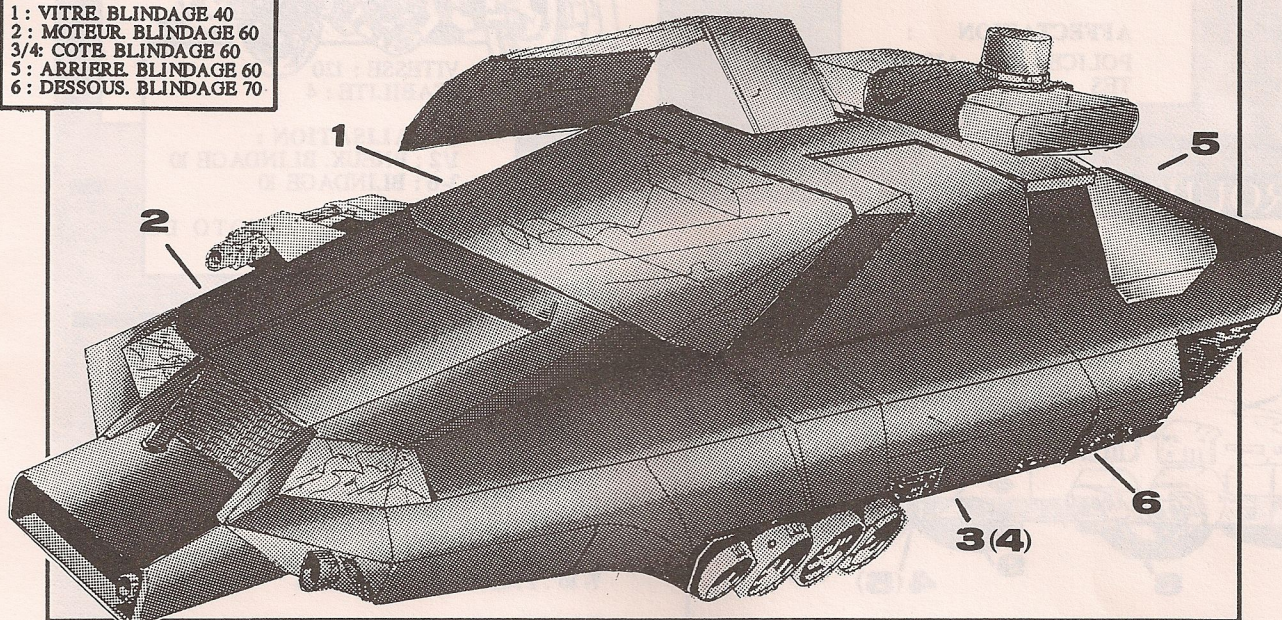
La "DE MAUER FUGAZI" est, de nos jours, le symbole de puissance et de liberté d'une certaine jeunesse de Berlin. Bâtie pour résister aux pires conditions atmosphériques, elle a une longévité particulièrement élevée. Elle est de surcroît facile à customiser et les mauvais garçons ne se privent pas pour gonfler son moteur. Certains Falkampfts élevés dans la rue l'apprécient beaucoup et la retiennent pour leurs patrouilles nocturnes.

BMW-VON STROHEM TBK

VITESSE : 200
STABILITE : 6

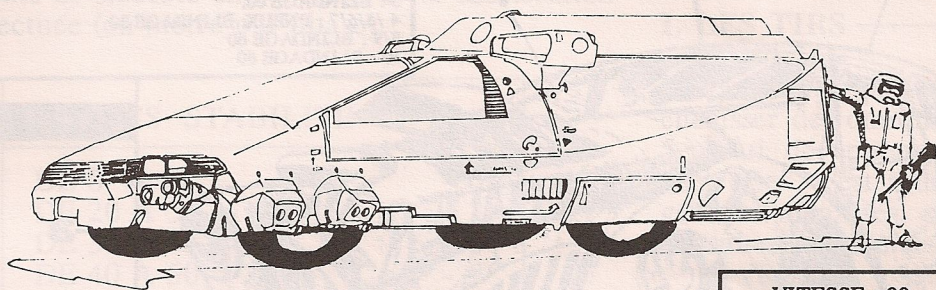
LOCALISATION :

1 : VITRE BLINDAGE 40
2 : MOTEUR BLINDAGE 60
3/4 : COTE BLINDAGE 60
5 : ARRIERE BLINDAGE 60
6 : DESSOUS BLINDAGE 70



Les "VON STROHEM" sont des voitures de luxe haut de gamme qui ont toujours attiré les nantis. Signe extérieur de richesse, la jeunesse turbulente de la Jet-Society a été séduite par l'autoglisseur TBK qui file 2 mètres au-dessus du sol à une vitesse moyenne de 160 km / h. Elle pouvait narguer la police...pouvaient car dès à présent, une vingtaine de versions TBK ont été achetées par les Falkampfts.

FOURGON TOTEM 723

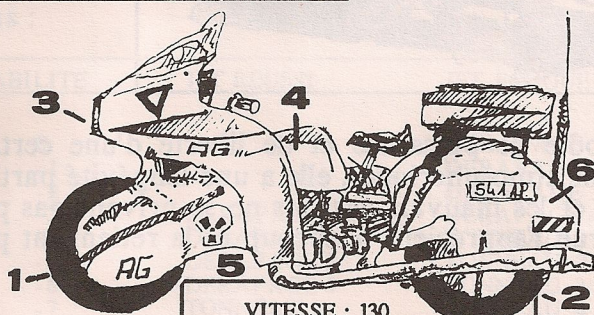


VITESSE : 90
STABILITE : 12

LOCALISATION : BLINDAGE DE
100 SUR TOUS LES COTES

FONCTION : FOURGON DE
TRANSPORTS DES SUSPECTS ET
CRIMINELS

ALCORN FUEGO

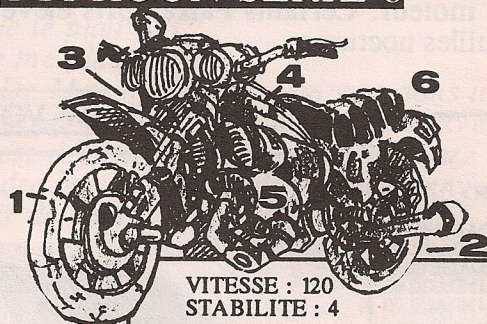


VITESSE : 130
STABILITE : 5

LOCALISATION :
1/2 : PNEUX BLINDAGE 80
3-6 BLINDAGE 20

AFFECTATION :
POLICE DES AUTOROU-
TES

TYPHOON SERIE 8

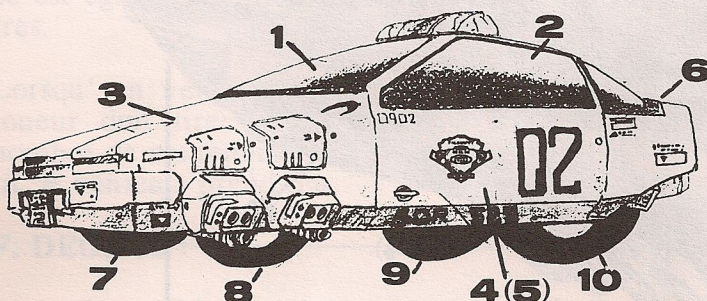


VITESSE : 120
STABILITE : 4

LOCALISATION :
1/2 : PNEUX. BLINDAGE 10
3-6 : BLINDAGE 10

FONCTION : MOTO DE
ROUTE CIVILE

PATROUILLEUR XJ. 309 B



VITESSE : 118
STABILITE : 6

LOCALISATION
1/2 VITRE. BLINDAGE 30
3. MOTEUR. BLINDAGE 50
4/5. COTES BLINDAGE 40
6. ARRIERE. BLINDAGE 35
7-10 : PNEUX. BLINDAGE 25

FONCTION : VOITURE DE PATROUILLE
OFFICIELLE DE BERLIN,



UNIVERSOM, la gamme prête à jouer extensible à l'infini, vous propose chaque mois un nouveau monde, un nouvel univers. **UNIVERSOM**, c'est à chaque fois des règles simples et raffinées, un livret de civilisation original et un scénario en béton. **UNIVERSOM**, c'est d'abord un jeu complet où l'accent est porté sur les aventures que vous allez vivre, sur les mondes que vous allez découvrir à chaque parution.

Si **BERLIN XVIII** vous a fait vibrer, réjouissez-vous, avec **WHOG SHROG**, la prochaine saga **UNIVERSOM**, vous ne serez pas déçus.

Dans un futur très éloigné, dans une galaxie qui s'étend et s'épuise à l'infini, dans un univers où le chaos reprend peu à peu ses droits, où les étoiles explosent et se répandent, inexorablement, une à une, il est un nom encore plus terrible que l'implosion d'une constellation. Un nom dont la fureur évocatrice déchire l'âme du plus brave, un nom qui claque au vent de la destruction comme un étendard funeste :

WHOG SHROG !

Pirates paillards, apôtres de la violence, les **WHOG SHROGS** sont les plus fidèles serviteurs du **BOUCHER DE L'UNIVERS**. En son nom, ils écument la galaxie et la transforment en un brasier de douleur.

WHOG SHROG est un jeu de rôle de la gamme **UNIVERSOM** et il peut être joué séparément des autres productions. Outre le système complet des règles **Universom** et les modifications pour l'univers des **WHOG SHROGS**, vous trouverez dans cette publication un scénario taillé pour les combattants les plus formidables de tous les temps : "**L'ESCOUADE HOLOCAUSTE**".

