

SCENARIO BERLIN XVIII

LES KIDS DE LIMERICK

"C'est par une de ces nuits glaciales, ou le ciel flotte tout ce qu'il peut, sur l'Aéroport Kalkorf que débute toute cette histoire... John O'Connell a fait entrer dans Berlin sa satanée carcasse d'Irish par la Gate 327, No goods to declare."

NITRODUCTION

Située dans les Marches Economiquement sinistrées la verte Irlande est un pays de fiers gaillards, costauds et vindicatifs. Ils n'acceptent pas la paix des germains et celle des présidents d'Europa et celà dure depuis que cette île à été rattachée à l'Europe. Mais le pire de tout est bien que l'administration centrale est située sur sa voisine Angleterre, à Glasgow. Les siècles de domination Britannique ont semé dans la conscience collective des Irlandais une défiance pour tout ce qui venait de la mer. Il suffit que les privations se fassent trop fortes pour que la vieille rancoeur frondeuse rejaillisse et que certain, l'arme à la main décident de porter la guerre au sein du démon Tentaculaire qui les enchaîne.

John O'Connell est l'un de ces Irlandais au cœur pur dont l'âme flotte sur les landes de pierres et les lacs du Connemara. Il habite Limerick avec sa famille. Depuis plusieurs mois les WolkMarket ne sont plus approvisionnés par la Europa Coop qui doit gérer normalement toute l'Irlande. Les habitants de Limerick vivent donc dans le plus grand dénuement et la révolte gronde. Plusieurs émeutes ont éclaté dans la ville et un corps de Falkrieiks a été dépêché de DUBLIN pour maintenir l'ordre.

Avec ses amis de l'armée républicaine d'Irlande (ou Irish Republican Army), John à enquêté pour savoir d'où venait cette soudaine carence. Il a appris que tous les convois avaient été stoppés sur décision du responsable de l'Europa Coop pour être détournés vers l'Ecosse. Avec plusieurs de ses compagnons d'arme il rend visite au siège de la Coop et fait prisonnier un des Administrateurs. Celui-ci a force de torture

leur apprend que l'ordre vient de l'état lui-même. Il veut se débarrasser des habitants de certaines régions d'Irlande afin d'établir des complexes industriels et des centrales atomiques qui nécessitent le bétonnage systématique.

O' Connel sait que Europa veut détruire son pays ; il détruira Europa.

NOCE DE PARKING

" Tu vois gamin, les patrouilles de nuit, c'est comme fleurter tous les jours avec une syphilitique, on ne sait jamais quel baiser va t'envoyer dans la mort..."

A petite vitesse le long des avenues, les falkampftr patrouillent les yeux rivés sur les porches sombres et les ruelles détournées. Olga Strasse, rue des putains, c'est la troisième à droite. Les néons carmins s'étendent à présent sur le passage. A l'extérieur une faune bigarrée et nochalente, met le stress à portée de cri. Par nuit, 32 clients pour la morgue et gaffe, certains y vont avec leur plaque de police.

Soudain, vent de panique ! Une explosion déchire la nuit, des éclats de verre sont projetés en l'air, de la fumée épaisse et noire s'élève en une masse compacte vers un ciel privé d'étoiles. Old Scottish Pub n'a plus de vitrines. Le quota de maccabées est atteint, les flics peuvent enquêter.

L'intérieur du Pub est entièrement soufflé, le plastibois est fondu, les tables renversées, la bière se mêle au sang des occupants...Pas un rescapé.

Une étude poussée de la situation avec les talents conjugués de Démolition et d'Analyse de la situation permettent de découvrir où se trouve l'épicentre. Cet épicentre était le bureau du patron de l'établissement Mark Steiner. Si les gars du Labo sont demandés par les Falkampftr, ils trouveront que la bombe était contenue dans un attache-case de cuir noir (les résultats de l'analyse de la pièce demandent tout de même 12 heures).

Une enquête sur les occupations de Steiner donnera les renseignements suivants :

Mark Steiner, 45 ans né le 23 avril 2021 à

Ned dans une famille de Transporteur Maritime la Vabene Benelux. Il garde des liens très étroits avec son frère qui est l'actuel dirigeant de la Compagnie Maritime. Il effectue des voyages vers NED au moins une fois tous les mois. Steiner est marié avec une femme de 33 ans d'origine Bretagne, Marguerite GoodMilk.

Marguerite GoodMilk épouse STEINER, 32 ans née le 7 septembre 2035 à London City d'une famille pauvre. Elle a été arrêtée plusieurs fois par les Services de Police pour agitation nationaliste (elle adhère au BPF -British Power Force-). Après 3 ans d'une vie carcérale elle rencontre Steiner et se marie avec lui à l'âge de 27 ans.

A part ça, les autres victimes du bar, bien que pouvant être utilisées par le maître du jeu pour faire autant de fausses pistes que son imagination le lui permet, ne sont pas impliquées dans cette histoire. Nos Falkampfts après s'être acquittés des recherches dont les résultats ont été donnés plus haut, vont donc inmanquablement aller questionner veuve Steiner, Marguerite.

UN REVE EN VITRINE

132 Khol Strasse est une large rue aux immeubles bas et fleuris dont les vitres fumées protègent l'intimité des habitants. Une milice privée très bien armée veille à l'intégrité des biens, en faisant faire des détours à toutes les personnes que sa puissante capacité intellectuelle juge suspectes.

Marguerite habite dans un 5 pièces ultra moderne dont le Balcon circulaire s'orne d'une luxuriante végétation.

Visiblement Marguerite est cruellement touchée par la mort de son époux. Elle suffoque, sanglote en répondant aux questions des policiers. Qui pourrait vouloir la mort de son mari ? Elle ne le sait pas, peut-être une bande de racketeurs. Que faisait exactement son mari ? Il gèrait son affaire et aidait un peu son frère à la Vabene Benelux.

Bien qu'essayant d'être prolixe elle restera aride sans véritable secours pour l'enquête. Lorsque les policiers abordent le sujet de la British Power Force, son regard devient glacial et ses muscles se tendent. Elle objectera une complète rédemption et qualifiera son attitude passée d'erreur juvénile.

L'INTRIGUE

Le responsable des Marches Irlandaises, L'Oberland Lawrence Tealer est membre de la secrète et très puissante British Power Force. Il a la charge de gouverner la terre Irlandaise mais ne supporte pas la population locale qu'il juge arrogante alors qu'elle devrait être pétrie d'humilité. Grâce à la Ned Coop il détourne le ravitaillement vers l'Ecosse qui est traditionnellement fidèle à l'Angleterre et multiplie les repressailles, les brimades pour les Irlandais. Ceux-ci ont reformé la vieille I.R.A et O'Connell en est un membre actif. Il tente de comprendre la situation, mais le directeur de la Ned Coop qu'il a enlevé avec ses compagnons d'arme invente une histoire abracadabrante pour détourner les soupçons sur le gouvernement même d'Europa, qui jusqu'à présent, ne s'occupe guère des événements d'Irlande. Le directeur et Tealer pense que si l'I.R.A mène directement des actions à Berlin, le Riegerzentral donnera tous les moyens à l'Oberland Tealer pour détruire la source du mal. Il aura donc ce qu'il rêve depuis toujours avec ses autres amis de la BPF, une armée plus forte en Britany et des pouvoirs plus étendus pour faire triompher la puissance oubliée de l'ancien Empire.

O'Connell grâce à des complicités avec des Marins arrive à Ned où il prend l'avion pour Berlin. Il a de nombreuses adresses qui lui permettront de trouver des sympathisants sur le Terrain.

Steiner est quant à lui un vendeur d'armes clandestin approvisionné par la société de son Frère la Vabene Benelux. Il a été contacté par O'Connell qui lui a acheté du matériel explosif et qui au moment de payer a fait exploser tout le bar.

Cependant la femme Marguerite qui fait partie de la BPF a mené son enquête sur le dénommé O'Connell et elle sait qui il est. Elle en parle lors d'une réunion avec les autres membres de La BPF de Berlin. Mais ceux-ci ont des consignes, il faut que O'Connell fasse le plus de dégâts possibles à Berlin pour discréditer l'I.R.A. Mais Marguerite peu lui chaut de ses manigances elle veut venger son mari est abattre O'Connell.

BOUM SUR BOUM

"La vieille charogne Irlandaise d'O'Connell savait se fondre dans la ville et avec ses satanés amis il avait autant de cachettes qu'il

y a de pubs à Dublin ..."

Un peu plus tard une explosion fait voler en éclats des bureaux de l'Europa Coop causant de gros dégâts matériels et la mort de deux secrétaires. Arrivé sur place les Falkdoksors du labo tracent un parallèle avec l'explosion de la veille dans Old Scottish Pub. Cette fois l'explosif était contenu dans un colis déposé devant la porte avant l'ouverture.

L'Europa Coop est une entreprise de Distribution spécialisée dans les Marches et en grande partie subventionnée par l'état. En faisant des recherches approfondies sur tout ce qui a trait à cette société les Falkampfts trouveront notamment un petit article dans le POLITIK :

Il semblerait que les raisons des dernières émeutes de la population de Limerick (Irlande, Britany) soient principalement la totale carence en produits de consommation courante, d'habitude acheminés par Europa Coop et qui depuis maintenant deux semaines sont totalement arrêtés.

Si les policiers demandent des renseignements quant à cette étrange politique commerciale, le Chef du service Export niera les faits ou prétextera une erreur dans la gestion de l'Europa Coop branche Irlande, de toute façon ce n'est pas de sa compétence, et il faudra voir directement avec l'Administrateur Robert Flydown. Les Falkampfts de Berlin n'ont pas de prérogatives sur les affaires de police des Marches qui sont directement du ressort de l'Oberland nommé par le chef de l'état.

Mais la curiosité peut parfois se révéler utile et si les Falkampfts cherchent du côté de Flydown ils apprendront les choses suivantes :

Robert Flydown, 41 ans, né le 12 mars 2027 à London City. Issu d'un milieu défavorisé mais doté vraisemblablement de réelles disponibilités, il réalise de brillantes études de gestion qui le portent très rapidement à être responsable de l'Europa Coop Britany. Il mène une vie paisible quoiqu'elle fut violemment bouleversée il y a deux mois. Il a été enlevé par des membres d'un groupuscule autonomiste I.R.A. Il fut relâché peu après sans demande de rançon. Les Falkrieis de Britany s'occupe de l'enquête, mais celle-ci n'a pas avancé d'un iota tant les ordres étaient embrouillés et la volonté d'éclaircir ce mystère bien faibles.

BRITISH UBER ALLES

Deux explosions en deux jours cela devient contagieux, et les Falkampfts se voient confier la mission de veiller à ce que cela ne devienne pas épidémique. Du fait que Marguerite était une ancienne du BPF et que l'on trouve beaucoup de recoupements avec des britanniques dans cette histoire les personnages peuvent être tentés par des recherches sur ce groupe. Les fichiers généraux donnent les informations suivantes :

B.P.F (British Power Force) :

Association interdite depuis les événements de Glasgow, où certains de leurs membres ont mené des actions commandos contre les intérêts d'Europa. Elle prône la prédominance Britannique sur le monde entier et vise à recouvrir l'autonomie de la Britany par toutes les voies possibles. Des industriels, Banquiers et militaires de haut-rang auraient adhéré à la BPF. Chef présumé : Oscar Hamilton.

(Lord) Oscar HAMILTON, 65 ans, né le 21 décembre 2003 à London City. Originaire d'une famille noble et riche il s'engage très tôt dans le combat contre l'Ursia ou l'unité qu'il commande fait preuve d'un grand courage. Il fonde parallèlement la BPF qui réunit de hauts personnages et jouit d'une sympathie de la population de Britany, qui fournit une source inépuisable d'hommes de mains fanatiques. Il entre dans la clandestinité après avoir cessé ses activités politiques qui n'ont été qu'une succession d'échecs plus ou moins graves, après avoir appelé à la lutte armée. Mise à prix : 250 000 EM pour toute personne pouvant donner des renseignements sur son domicile et favoriserait son arrestation.

Lord Hamilton n'intervient en principe pas dans ce scénario. Les Falkampfts qui ont la compétence Connaissance de la Rue peuvent tenter leur chance à - 10 % pour trouver l'indicateur idéal qui pourrait les renseigner plus en avant sur la BPF. Le jeune Typ Dorian est un monte-en-l'air de premier plan. On le trouve habituellement au Billard Club MAX, dans Olga Strasse. Bar minable où un milieu interlope aime à s'y retrouver autour d'une partie de billard. TYP veut bien aider les policiers en échange d'un gain éventuel, comme par exemple l'aider à tirer sa petite soeur, Georgia, d'un squatt Danish. Elle s'est

fait embobinée par le chef de la bande, Toll, et depuis elle fait le tapin dans ces pièges à rats. Si les Falkampfts acceptent d'aller la chercher, TYP pourra balancer un maximum de renseignements sur les BPF. Au cas où les joueurs veulent tout de même les renseignements sans se risquer dans le squatt, Typ essaiera de leur fausser compagnie au bout de quelques bobards. Il sera aider dans sa fuite par cinq des charmants consommateurs qui se font toujours un plaisir de taper du cogné.

TYP

F12/C12/R18/H20/S17/Co12/A10/T12

Physique : 120

Bluffer 60 %

Commando 45 %

Corruption 50 %

Falsification 50 %

Jeu 80 %

marcher en silence 70 %

pickpocket 70 %

Arme à feu 60 %

Blouson de cuir (CP 7)

Guelter PM 33

CONSUMMATEURS

F15/C15/R12/H10/S10/Co7/A10/T16

Physique : 150

Arme à feu 45 %

Arme blanche 60 %

Guelter Automatic PM 2

Coutelas

SQUATT

Le squatt Danish se trouve en plein dans le Bloc Danish Town, dominé par la bande des Scarehard. Autant dire que les Falkampfts y sont très mal vus, et qu'il faut jouer de prudence pour éviter tout lynchage ou les tirs sporadiques. Toll ne fait pas partie de la bande de Scarehard Strasse, bien qu'il entretienne de bons rapports de voisinage avec eux, et qu'il s'offre à ses moments perdus quelques Oslave des StalingradKids dans de mémorables bagarres. Le squatt de Toll est au bout de cette avenue cernée par les Blocs gris et les fastfoods décatis, où des prostituées lourdement fardées font le tapin semi ivres-mortes. Des Pubs mal famés qui donnent aux angles tranchants de ce quartier une certaine animation, il ne pourra sortir aucune information et les personnes qui "ne sont pas d'ici" risquent de payer assez cher leur curiosité.

Toll et sa bande sont plutôt réservés et tirent leur subsistance du trottoir et de la drogue.

Le Squatt est un vieux bâtiment de deux étages :

1- Un petit terrain vague s'étend devant le squatt. La grille (a) n'est pas fermée à clef mais grince de façon stridente. Le Mur en lui-même ne fait que deux mètres de haut et est de toute façon en très mauvais état. La De Mauer de Toll est toujours garée là.

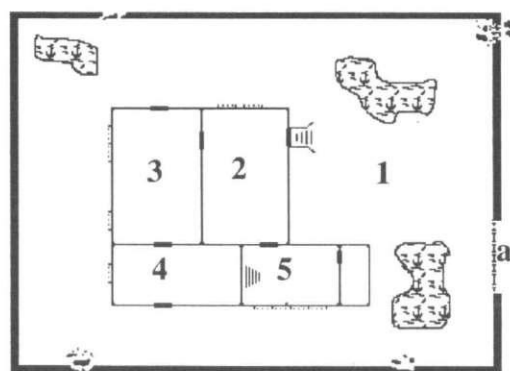
2- Salon en état d'urgence. Beercan un peu partout sur le sol, les meubles contiennent des armes à feu (Une dizaine de Guelter et 3 Marxmen 12.35). Il y a souvent deux à trois Gangbangers.

3- Salle à manger ? Il y a pour 56 000 Em de drogues diverses dans le buffet. 2 Gangbangers.

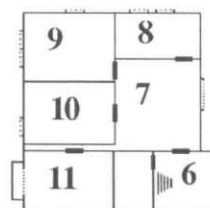
4- Cuisine. La porte extérieure est murée. Désordre total et conserves en quantité suffisante pour tenir un siège.

5- Séjour. Une large baie vitrée donne sur le terrain vague. 4 matelas sont mis éparés sur le sol.

PLAN DU SQUATT



Rdc



Etage

6- L'escalier descend vers 5.

7- grand séjour, transformé en salle de réunion. il n'est pas rare d'y voir 12 gangbangers en train d'y palabrer tout en réparant leurs armes.

8-9-10 Chambres accueillant 15 gangbangers et leurs compagnes d'une nuit.

11- Chambre du chef de la bande, Toll. Le Balcon donne sur le terrain vague, et une lag 24 est installée et pas seulement en exposition (en cas d'attaque repérée Toll peut en faire une démonstration. La jeune soeur de Typ, Georgia se trouve ici, la plupart du temps camée à zéro et plus accroc de coke que de Toll. Elle acceptera de partir que si Toll est tué, sinon elle tentera de s'enfuir pour le retrouver. C'est pas qu'elle l'aime, mais la trouille l'habite.

TOLL

F13/C15/R17/H15/S14/Co10/A12/T17

Physique : 140

Bluffer : 70 %

Commando : 45 %

Cbt à mains nues : 80 %

Arme Blanches : 70 %

Arme à feu : 60 %

Artillerie : 50 %

Blouson de cuir (CP 7)

Coutelas

F-Marxmen (avec 10 grenades explosives)

GANGBANGERS (20)

F12/C12/R13/H13/S12/Co7/A9/T12

Physique : 120

Arme à feu : 50 %

Arme Blanche : 75 %

Coutelas, poignard, Guelter PM31, TY Migalle. Deux Gangbangers sont équipés de FM Guelter.

Ils peut exister un grand nombre de techniques pour libérer Georgia des griffes de Toll. Le Maître du jeu devra répondre logiquement aux actions de joueurs. Il faut savoir que Toll se rend parfois faire des courses, des virées et autres et que les gangBangers ne sont pas obligé d'être tous là au même momment, etc.

UNION JACK

Lorsque Typ récupère sa soeur, il l'emmène chez lui pour la protéger et veiller sur elle. En invitant les Falkampfts à boire du

Schnaps pour fêter cette victoire, il répondra aux questions qu'ils posent sur les BPF dans la limite de ses connaissances à savoir :

La population Britonne de Berlin est souvent très pauvre et éparpillée entre les différents ghettos Danis, Swedish et même Oslave. Ils ne forment pas de sous culture et ne se regroupent pas particulièrement entre eux, sauf quelques uns, infime fraction, qui font tous partie de la BPF. Ils se réunissent dans les entrepôts de la BEP (British European Petroleum) de l'ancienne zone Industrielle en démolition. Il y a sûrements de nombreux hommes d'affaires qui fournissent l'argent et il paraît qu'ils entretiennent une petite armée. Typ peut conduire les policiers jusqu'aux entrepôts, après quoi il s'en retournera chez lui. Au moment où les Falkampfts prennent leur décision, il y a un appel radio :

"DDI, Rendez-vous au 859 hambourg strasse, siège de la Cem, F-06".

Au dixième étage d'une tour de verre et d'acier s'élève encore une fumée dense. Les hélicoptères des pompiers canardent de la neige carbonique pour arrêter le feu qui tente de dévorer le reste de la construction. Au pieds de la tour, Pompiers, ambulanciers et Policiers s'affairent pour sauver un maximum de vies. Une foule exsangue jette incrédule des regards sur les dégâts en se massant contre le cordon de sécurité.

Lorsque les Falkampfts arrivent, ils sont pris à partie par leur Capitaine. Il les sermonne violemment sur leur inefficacité (mais ce n'est qu'une formalité). Ensuite il leur conseille d'aller se rencarder au maximum sur tous les Irish de la ville, car les trois attentats ont été revendiqués par l'I.R.A, un groupuscule d'illuminés autonomistes. Dans le dernier attentat, les bureaux de l'office gouvernemental du Centre pour l'Exploitation des Marches il y a vingt morts ce qui devient véritablement préoccupant.

Soit les Falkampfts se lancent sur cette piste, soit ils poursuivent leur idée première.

BLACK BEER

Le Labo communiquera aux enquêteurs que l'explosif est radicalement différent de celui utilisé lors des deux premiers attentats. Ce qui pourrait laisser penser que ce n'est pas forcément les mêmes (C'est Faux, mais il faut aussi semer le doute).

En demandant les principaux fournisseurs d'explosifs les Falkampfts peuvent apprendre par le truchement de leur terminal qu'un Dépôt de la firme Marxmen s'est fait cambriolé la veille dans le secteur 16 de Berlin. Le rapport de Police dénombre une importante quantité d'explosif ainsi que plusieurs fusils d'assaut et même des lance roquettes personnels.

La CEM est un bureau du gouvernement destiné à développer les activités économiques des zones sinistrées. Jusqu'à présent cela fonctionne mal, il faut bien le dire. Aucune autre raison donc qu'un attentat aveugle contre les intérêts de l'Etat d'Europa. En allant enquêter plus avant dans les entrepôts Marxmen du secteur 16 de Berlin (il sera facile d'obtenir une dérogation de la part du Magistrat pour les raisons pour y enquêter), il trouveront plusieurs indices :

- Dans les indices récupéré par les Falkdoks (disponibles au Falkhouse 16) sur les lieux du vol les joueurs trouvent : Un poudrier de femme (Qui appartient a Marguerite Steiner comme peut le montrer l'OP32 et la comparaison avec sa fiche de police), Un morceau de tissu déchiré (provenant d'un vêtement), quelques Marks européens, une addition d'une chaîne de pub (Palais Noir) et 3 balles extraites d'un mur provenant d'un Marxmen Police Spécial.

- En interrogeant un des gardiens ils apprennent que celui-ci à été seulement alerté par deux ou trois détonations car les alarmes avaient été méticuleusement coupées. Quand il est arrivé il n'a vu qu'une Fourgonnette Noire Métallique, peut-être une Von Strohem, qui s'est enfuie, dont une partie de l'immatriculation est --- K--5618 (Ce qui signifie déjà que cela fait partie du secteur 18 de Berlin). le Gardien leur montrera les impacts de balles dans le mur.

En utilisant finement tous ces indices les Falkampfts peuvent découvrir de nombreuses choses intéressantes pour faire progresser leur enquête.

Tout d'abord s'ils "percutent" avec le poudrier et qu'ils font l'analyse à l'OP 32 et qu'ils comparent avec la fiche de Police de Marguerite Steiner ils peuvent décider d'aller l'arrêter, ce qui serait une excellente idée. Marguerite se prépare à partir et son avion décolle pour Ned seulement 4 heures après la découverte de son poudrier par les joueurs. Le Falkhouse 16 étant à 1H30 de voiture de

chez elle, les Falkampfts n'ont pas intérêt à trop traîner. Elle ne se laissera pas faire et tentera de s'enfuir au volant de sa voiture de sport (VIT : 288 STAB : 9, ACC: 72 M/P) proposant ainsi à l'appétit du conducteur Falkampft une joyeuse course poursuite au travers de Berlin. De plus elle porte sur elle un Marxmen Police Spécial.

MARGUERITE

F12/C12/R15/H18/S15/Co10/A15/T17

Physique : 120

Arme à feu : 75 %

Démolition : 60 %

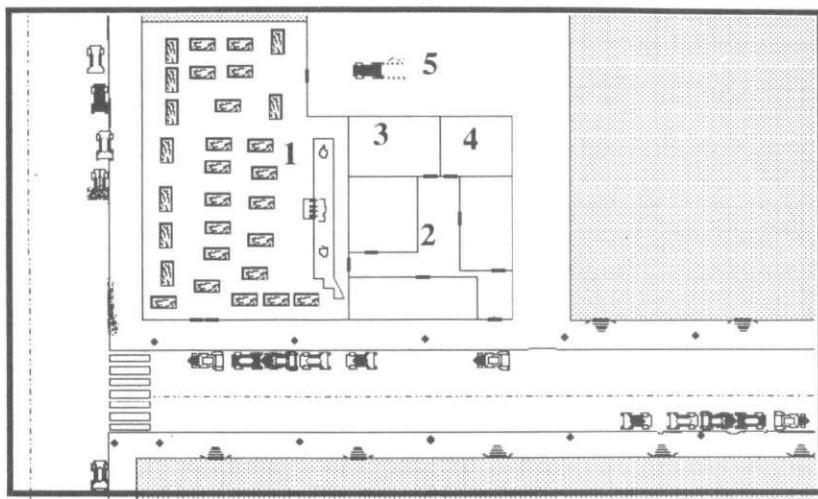
Conduire Automobile : 65 %

Marxmen Police Spécial

Les Falkampfts qui arrivent à l'arrêter peuvent ensuite l'interroger tout à loisir. Marguerite est à ce moment toute différente de ce qu'elle était lors de la première entrevue. Elle est pourpre, en colère et avoue qu'elle à voulu descendre ce salaud d'Irish qui à buté son Mari. Steiner faisait du trafic d'armes elle le dit aussi, par contre elle cache tout ce qui a trait avec la BPF. Elle a retrouvé la trace de Steiner tout à fait par hasard en rendant visite à l'un de ses fournisseurs d'armes (elle balance le nom d'un petit trafiquant Oslave, impossible à récupérer dans la jungle de son ghetto) et ensuite elle n'a fait que le suivre.

L'addition de la chaîne de Pub Palais noir est beaucoup plus riche. Bien sûr à Berlin il y a 347 Pub Palais Noir (C'est une Franchise) et sur l'addition l'adresse n'est pas indiquée. Mais il n'y en a plus que 2 dans le secteur 18 et qu'un seul dont le propriétaire s'appelle Sean O'Rourke (ce qui est très Irish). Son Palais Noir est d'ailleurs un Pub typiquement Irlandais, bain de Vapeur surpeuplé, forte odeur de moquette imprégnée de bière, sciure sur le sol. Devant son Pub il y a une camionnette noire métallique immatriculer 465 K BE 5618 qui est la sienne, et oui il est membre de l'IRA. Lorsque les Falkampfts entrent dans le bar les 17 consommateurs, (tous membres de l'I.R.A) se tendent et le patron plus encore. Si on lui parle de la camionnette il dira que de toute façon il la laisse toujours ouverte. Mais effectivement il lui semble qu'il ne l'a pas retrouvée ce matin au même endroit où il l'avait laissée la veille. Toute intervention destinée à l'arrêter, à fouiller le Pub déclenchera une lutte armée complète et totale de la part de tous les consommateurs présents.

Le Pub est ouvert de 16H à 5H du matin.



PLAN DU PUB

1 - Salle du Pub, moquettée, feutrée, jeux de fléchettes et consommateurs pro-IRA. Le pub emploie 3 serveuses et 3 garçons.

2 - Appartements de Sean O'Rourke.

3 - Derrière cette porte fermée à clef, se trouve une véritable armurerie. Des explosifs en quantités astronomiques, des FM et des grenades. De quoi équiper une armée.

4 - Bob Heathrow est retenu dans cette pièce depuis deux jours. Bien que son appartenance au B.P.F n'est plus un secret pour les amis de O'Rourke, il ne dit pas pourquoi il espionnait ici et d'où il vient. Il fait partie du groupe action de l'association clandestine et devait surveiller de très près les agissements de O'Connell, mais, manque de bol, il s'est fait prendre. Si les Flakampfts font des pressions, Bob ira jusqu'à donner l'adresse du lieu de réunion des B.P.F.

5- Camionnette de O'Rourke qui a participé au casse des entrepôts Marxmen.

Bob O'Rourke après un interrogatoire qui sera sûrement très long, craque et dit tout ce qu'il sait. O'Connell est parti, juste avec une mallette pleine d'explosifs en disant "Cette fois on va faire une chouette omelette d'huiles britonne". Il n'en sait pas plus.

DEFONCE D'ENTREE

La phrase d'O'Connell doit se traduire ainsi :
Omelette = Explosion

Huiles = Personnages importants.

En parcourant toutes les rencontres officielles il n'y a rien de bien méchant et qui ait vraiment rapport avec cette phrase. Sauf peut-être une réunion des Auslandministers (Ministres des marches) D'Europa. Cette grande réunion déjà protégée par un service d'ordre peu enclin à voir débarquer d'autre

investigateur chez eux, n' a strictement aucun rapport avec notre sujet actuel. Si les personnages arrivent à affiner leur raisonnement, ils pourront en déduire que la cible est peut-être le lieu de réunion des B.P.F.

Donc rendez-vous aux entrepôts de la BEP, à toute vitesse.

Le-dit entrepôt affiche bien haut, en néon couleur, le logo de la British and European Petroleum, mais il ne lui appartient pas. Ce n'est qu'une façade destinée à camoufler un haut lieu du terrorisme.

A l'heure où les Falkampfts arrivent, O'Connell rôde déjà dans les parages afin de trouver le meilleur endroit propice à faire exploser l'ensemble en entraînant dans une mort certaine les dignitaires de l'organisation qui s'y trouvent. Et dieux sait qu'il y en a. Car au même endroit sont réunis aujourd'hui Lord Hamilton et l'Oberland Lawrence Tealer. Autant dire que le service d'ordre est sur les dents et que la partie ne sera pas gagnée.

REQUIEM

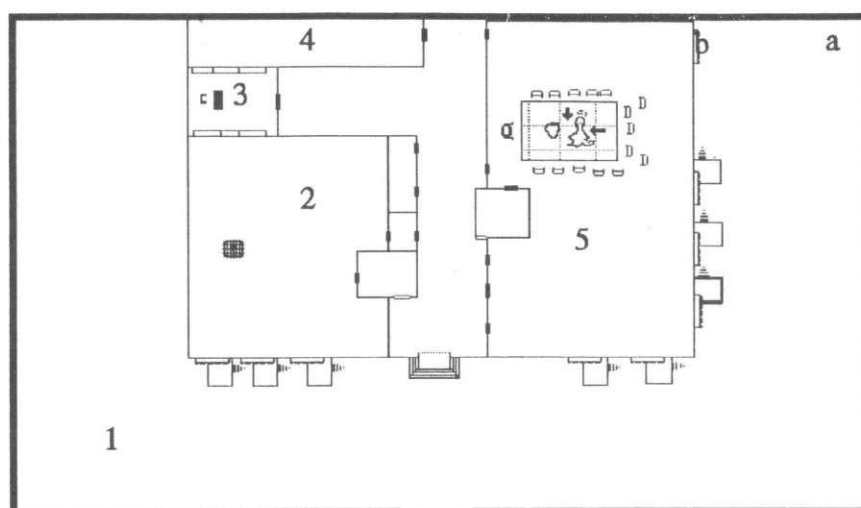
Il faut noter que si les joueurs entrent dans les locaux avant d'avoir été au Pub de Sean O'Rourke, il n'y aura ni Hamilton ni l'Oberland, mais se trouveront tous les autres renseignements. Toujours dans cette même hypothèse il convient de diviser le nombre de gardiens par deux.

1- Un mur d'enceinte de 3 mètres de haut cerne les bâtiments de la supposée B.E.P. La grille est électrifiée et des panneaux d'interdiction d'entrée parachèvent l'ambiance carcérale. Un système de caméra balaie l'extérieur du mur d'enceinte. Il n'y a personne et tous les lourds rideaux de fer sont fermés.

O'Connell est passé par le côté (a), où il a branché un vidéodisque sur la caméra. Les éventuels surveillants ne voient donc qu'une rue déserte (ce qu'il y a sur le disque vidéo). Ensuite il s'est caché en (b) où il tente de ménager un petit orifice avec une vrille thermique afin de s'assurer que tout le gratin des BPF est bien céans.

2- Les grands entrepôts ne contiennent rien d'autre qu'une dizaine de soldats de la BPF.

3- Salle de surveillance. Deux gardes scrutent les écrans afin de prévenir de toute intrusion.



4- Armurerie tenu par cinq soldats.

5- Grande salle de réunion. L'Oberland ainsi que Lord Hamilton sont accompagnés par une dizaine d'autres dignitaires représentant la haute finance et parfois même le pouvoir politique. Il sont attablés devant une carte des îles britanniques et avancent de petits drapeaux dans toutes les régions qui sont en leur pouvoir. Autours d'eux vingt soldats sont aux aguets protégeant les princes du futur empire britannique. En ce moment même Hamilton approuve les décisions de l'Oberland Lawrence Tealer et avance un nouveau crédit à la Need Coop pour que les Irlandais fassent des émeutes beaucoup plus violentes. Sur la table devant eux il y a suffisamment de dossiers compromettant pour les envoyer à l'ombre durant un certain temps. Encore faut-il intervenir avant que O'Connell ne fasse tout sauter et il est sur ce point extrême.

En effet si les Falkampfts le trouvent, il est déjà en train de brancher sa bombe et il appuie sur le compte à rebours (10 minutes). Les policiers n'ont donc l'alternative de déguerpir ou bien tenter d'arrêter l'engin infernal. Il faudra un expert en électronique pour stopper cet engin et deux jets seront nécessaires (Un pour neutraliser le système de protection, l'autre pour désamorcer la charge). Si cela échoue une lumière aveuglante déchirera le bâtiment, et de façon plus large tout ce qu'il y a autour dans un rayon de 200 mètres. Un dernier mot, il évident que dans le fanatisme ambiant de ce dernier chapitre tout le monde se défendra avec hargne.

SOLDATS BPF (17)

F12/C15/R14/H12/S14/Co12/A10/T15

Physique : 135

Arme à Feu 65 %

Arme Blanche 50 %

Commando 45 %

Guelter Automatic

F-Marxmen

Coutelas

Bottes (CP 6). Treilli (CP 2). Casque (CP 10)

DIGNITAIRES (8)

F12/C12/R12/H10/S12/Co16/A15/T8

Physique : 120

ces différents financiers et politiques n'auront qu'une seule hâte c'est de s'enfuir au plus vite et sans ce faire remarquer.

LORD HAMILTON

F12/C10/R13/H13/S16/Co15/A18/T20

Physique : 110

Arme à feu 85 %

Arme Blanche 65 %

Commando 60 %

Guelter PM 31

JOHN O'CONNELL

F15/C15/R17/H16/Co10/A14/T20

Physique : 150

Commando 85 %

Se dissimuler 65 %

Conduire 75 %

Arme à Feu 80 %

Arme Blanche 80 %

FM Guelter, TY assaut, Poignard

Combi (CP 9), Gilet Pare-balles d'assaut (CP 11).