

Une Aventure des FALKAMPFTS à BERLIN XVIII



# AUSLANDER



10  
E. Pf.

# A USLANDER

"DEHORS, IL PLEUT TOUJOURS"

## SCENARIO POUR BERLIN XVIII

Berlin XVIII à été :

Magistralement redigé par :

MRs E. BOUCHAUD ET N. THERY

Assistés par des personnes à la couleur sombre pour quelques passages :

FREDERIC ET LUDOVIC TEXIER  
LAURENT TREMEL

Magnifiquement illustré par :

JOSE "ZERO" DAS NEVES  
ERIC PAVILLON  
YANN

joliment testé par :

OLIVIER ZAMORA  
MARC NUNES  
CROC  
PHILIPPE MOURET  
FREDERIC TEXIER

mis en page par :

LA SIROZ PRODUCTION

financé par :

LE SERVICE DES RELATIONS HUMAINES  
DU FALKHOUSE 18 DE BERLIN

Bibliographie :

EDITION A

2<sup>ème</sup> Trimestre 1988

Copyright 1988 Thery-bouchaud et Cie

La loi du 11 mars 1954 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part que "les copies ou reproduction strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective" et, d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faites sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droits ou ayant cause, est illicite (alinéa premier de l'article 40).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du code pénal.

# AUSLANDER

## INTRODUCTION AU SCENARIO

AUSLANDER est un scénario pour BERLIN XVIII qui entraînera nos aventuriers des ghettos "Deuzs" de Berlin aux Marches du Nortland, de la cruelle faune berlinoise aux vastes espaces déserts du Danmark, n'ayant pour seul but que mener à bien leur mission et sauver leurs vies.

Le scénario est présenté d'une façon peu commune, puisque chaque chapitre est divisé en deux paragraphes :

### A- LES RENCONTRES/EVENEMENTS

C'est dans cette première partie qu'est décrite la trame principale de l'histoire. Il n'y a pas forcément de lien entre chaque paragraphe, qui représente chacun une scène. En effet, les personnages ne sont pas contraints de jouer le scénario dans l'ordre décrit dans ce livret.

### B- ACTIONS

Les policiers de Berlin doivent faire régner l'ordre en priorité et sont amenés à agir toute affaire cessante pour appréhender des Volk-raubers. Le métier de flic à Berlin est plein d'imprévus et chacune de ces missions ou aventures peuvent faire l'objet d'un mini-scénario. Le maître du jeu devra les glisser au bon moment, lorsque les personnages s'enlisent ou ne savent plus quoi faire par exemple...quoi de meilleur qu'une bonne petite arrestation pour se remettre les idées en place ?

## PRESENTATION DU SCENARIO

- "Le Baron DESMOND n'est pas un être humain, Petit Pierre, c'est un Auslander.
- Dis, Oncle Paul, c'est quoi un Oslandeur ?...
- Eh bien Petit Pierre, écoute..."

## LE CAS DES AUSLANDERS

Les Auslanders sont issus d'une très vieille race qui fit son apparition remarquée sur terre au cours des XIème et XIIème siècle de notre ère. Qu'ils soient de nature extra-terrestre ou qu'ils

aient suivi une branche d'évolution parallèle à celle des humains, les Auslanders ont toujours été très peu nombreux. Tout au plus quelques centaines au meilleur moment.

Ne supportant pas la lumière, ils vivent dans le secret, la nuit, à l'écart de l'agitation des hommes. Leur système nutritif est "intéressant", puisqu'ils n'ont aucun appareil digestif. Ils ne peuvent se nourrir que d'aliments purs, déjà séparés dans un autre transit. En clair, ils ne peuvent boire que du sang humain, ou de primates. Ils ont pour cela une dentation similaire aux chauve-souris. Dans le passé, certains ont su, de par leur grande intelligence et leur sens pratique, amasser de grandes fortunes, comme le baron Desmond. Mais, beaucoup furent chassés et traqués par des hommes ayant eu vent de leur existence. Ils furent assimilés, dans le folklore, aux "Vampires".

Au début du XIX éme siècle, une maladie incurable décima la population femelle qui finit par s'éteindre complètement dans les années 1900. Dès lors, la race des Auslanders, vieillissante, dut se résigner à disparaître...sauf un, le **Baron Desmond**, qui s'est lancé à corps perdu dans la recherche bio-génétique afin de trouver la troisième voie...

## LE DERNIER COMBAT DU BARON

Le célèbre professeur **Malveille** expérimente en ce moment un sang synthétique qui permettrait de régénérer les cellules mortes des Auslanders, espèce en voie de disparition. La première expérience remonte à dix ans, elle semblait avoir réussi puisque le Baron avait pris l'apparence d'un jeune éphèbe d'une vingtaine d'année. Cependant, instabilité du métabolisme, psychisme déséquilibré, pris d'un vent de panique il tua sa fiancée (qu'il chérissait) en massacrant au passage une bonne demi-douzaine de passants... L'appel du sang.

Il s'enfuit se réfugier au Danmark, hagard, l'esprit à feu...

Il a, depuis, perdu sa belle apparence juvénile pour réendosser l'enveloppe craquelée du vieil homme brisé par l'âge. Il est amer, le Baron, dans son castel Berlinoise qu'il vient de retrouver. Avec son ami **Verzick**, il se sait acculé. Bientôt, ils ne seront plus. En attendant ce jour, Malveille organise un véritable détournement du sang des hôpitaux pour faire survivre ses "protégés". Ceux-ci, devenus complètement paranoïaques, s'apprêtent à intoxiquer toute Europa en permettant la circulation de boîtes de conserves truffées au MAB,

une drogue de synthèse trouvée dans les labo de Desmond, une drogue inodore, sans goût, qui anihile la volonté...

■ **COMMENT UTILISER LE SCENARIO** ■

La trame principale se mélange avec de nombreux éléments qui n'ont pas de rapport entre eux. D'une part, un psycho-killer voulant faire la peau à nos Falkampfts, d'autre part, des actions rapides permettant de toujours soutenir l'attention des joueurs (car à Berlin, il faut toujours rester sur le qui-vive), viennent pimenter l'aventure. C'est, comme de bien entendu, au maître du jeu de savoir utiliser tous ces éléments.

D'autres éléments, des fausses pistes en quelque sorte, parsèment l'histoire. Le maître du jeu pourra les développer afin que les joueurs se fourvoient complètement, ou, au contraire, retombent sur leurs pieds.

Enfin, il ne faut pas oublier que les Falkampfts possèdent de nombreux moyens d'investigation, qu'il peut être utile de rappeler aux joueurs :

- Police scientifique
- Laboratoire, ballistique, médecine légale
- Table d'écoute
- Etc..

**LES FALKAMPFTS  
JOUEURS**

Six personnages pré-tirés sont proposés à vos joueurs. Etudiés avec soin pour cette aventure, ils peuvent devenir PNJ si vos Falkampfts préfèrent se créer eux-mêmes.



**Marilia "CRAZY" BALKMANN**

SERGEANT DIVISION FALTKAMPFT / ZONE BERLIN

Matricule : 778002 OZB 18

Nationalité : Européenne (CenterGerman)

Age : 26 ans

Taille : 1m75

Poids : 63 kg

Yeux : Verts

Signes particuliers :Tatouage  
épaule gauche

Marilia est un pur produit berlinois. Issue d'un milieu modeste, vivant depuis sa plus tendre enfance dans le secteur Turkish, elle connaît mieux que quiconque la rue et ses dangers, la faune qui s'y presse et les endroits "branchés". Déjà , gamine, c'était une petite terreur pour ses camarades, c'est dire maintenant! Son père fut Capitaine dans le corps des Falkampfts et c'est tout naturellement qu'elle a suivi ses pas. Flic depuis 4 ans, elle est entrée en police comme d'autres partent faire le tour du monde, pour l'action et l'aventure. Elle n'a pas grand chose à faire de l'ordre ni de la société et se trouve plutôt être une excentrique de premier choix, toujours habillée trois modes avant tout le monde. Inventive, adorant se grimer, se déguiser, c'est une mine de surprises pour ses collègues et pour les délinquants. Hélas, en règle générale, ses supérieurs n'acceptent pas vraiment cette espèce d'élément subversif dans leurs services. Sans gêne, trop décontractée, bruyante et vulgaire, c'est ainsi que son dernier capitaine la qualifia. Bien entendu, elle n'en a que faire car ses compétences ne peuvent être mises en doute.

**Lorna "ICE" BLOOMFIELD**

SERGEANT DIVISION FALTKAMPFT / ZONE BERLIN

Matricule : 541002 PZB 18

Nationalité : Européenne (Oslavie)

Age : 28 ans

Taille : 1m85

Poids : 70 kg

Yeux : bleus

Signes particuliers : Glaciale

Fruit de l'union d'un pasteur calviniste et d'une institutrice, Lorna a passé la majeure partie de son enfance (jusqu'à 18 ans) dans une communauté religieuse de Haute-Oslavie. L'éducation rigoriste qu'elle reçut durant cette période lui a donné un grand sens des valeurs morales. Après avoir suivi, avec succès, des études en psychosociologie avancée et en théologie, elle rencontre celui qu'elle croit être l'homme de sa vie,

un jeune fils d'industriel dont la passion pour les voitures de sport est légendaire. Sa communauté voit cette idylle, cette passade comme ils l'appellent, d'un très mauvais œil et, un jour funeste entre tous, elle quitte tout ce qu'elle a aimé, pour vivre avec son prince charmant. Hélas, cruelle déception, celui-ci n'est pas ce qu'elle croit qu'il est. Il n'a finalement que faire de cette oie blanche et un beau jour la quitte. Elle se retrouve seule, trahie, ne voulant pour rien au monde retourner dans sa famille, étrangère et désemparée face à celui qui l'entoure.

Etant, à sa façon, une sorte de Jeanne D'arc, elle décide alors de rentrer dans la police, conciliant ainsi ses aspirations



morales (en combattant le "mal") et son nécessaire besoin de sublimation (pour ne pas trop penser). Après 2 ans passés à la Falkampft-Skol, elle en sort avec le grade de Sergent. Sa réputation est déjà toute faite : Glaciale. Elle se méfie des

hommes et encore plus des femmes, quoiqu'elle ait un grand besoin d'amitié. Elle cultive l'humour "Blizzard" et pique fort quand on s'en approche trop. Sa "mission" l'accapare tellement qu'il ne lui reste plus beaucoup de vie privée. Ses seules passions ? L'étude de la peinture pré-raphaélite, et sa chatte siamoise, Océania. Cela fait 3 ans qu'elle est dans les forces de l'Ordre.

Joshua "JOSS" ALENBEID

SERGEANT DIVISION FALTKAMPFT / ZONE BERLIN

Matricule : 755301 LZB 18

Nationalité : Européenne (Ost)

Age : 41 ans      Taille : 1m90      Poids : 79 Kg

Yeux : Bleus      Signes particuliers : Calvitie



Ancien militaire, ancien Faltkriek dans la Marche Ostiaque déplacé comme Falkampft à Berlin, Joshua Alenbeid voue une haine farouche aux Ursiens. Pour information, la Marche Ostiaque a été pendant plus de 15 ans l'objet de raids intensifs de l'armée d'Ursia et les siens y ont été décimés dans des conditions particulièrement atroces. Ayant connu toutes les horreurs de la guerre, l'épreuve du feu, du

froid, de la faim et du désespoir, il semble avoir perdu toute sensibilité et ressemble à s'y méprendre à une machine froide et inhumaine n'ayant plus que son devoir auquel se raccrocher. Peu prolix, il arbore toujours un petit sourire en coin qui a le don de le rendre très inquiétant. Partisan de l'Option V ("Semons la terreur chez ceux qui terrorisent par tous les moyens qu'ils utilisent eux-mêmes"), Joshua est très prompt à dégainer, ce qui lui cause parfois de "petits désagréments". Encore une "maladresse" et il risque fort d'être rayé de la police, le SAD l'ayant plus ou moins dans sa ligne de mire. Son seul ami est le Sergent-Chef Hank Determini, ancien militaire comme lui.

Hank "FATTY" DETERMINI

SERGEANT-CHEF DIVISION FALKAMPFT / ZONE BERLIN

Matricule : 755228 LZB 18

Nationalité : Européenne (Médi Or)

Age : 38 ans      Taille : 1m85      Poids : 110 Kg

Yeux : Marron      Signes particuliers : Tendance à l'alcoolisme



Vétéran des campagne d'Ukraine et d'Ost, Hank Determini n'arrête plus de se rattraper des privations de la guerre. Hâbleur, bavard, paillard et atteint d'une boulimie de bouffe sans limite, c'est le soudard type tel qu'on peut l'imaginer. D'où la tendance qu'il aura à être assez insupportable avec Lorna "Ice" Bloomfield (point trop n'en faut quand même). D'origine "Medi", sa vision de la femme est assez caricaturale et Lorna le laisse franchement perplexe. Il possède aussi un plaisant petit accent chantonnant. Son sillage est jalonné de "beer cans" et autres récipients de spiritueux. Vu qu'il tient l'alcool comme le roi des Alcoolishs, cela ne cause pas trop de problèmes dans le déroulement de sa mission, si ce n'est, parfois, une sérieuse envie d'en découdre.



**Paulus "TAT'S" ABERDICK**

SERGEANT DIVISION FALKAMPFT / ZONE BERLIN

Matricule : 778241 DZB 18

Nationalité : Européenne (Neder)

Age : 24 ans      Taille : 1m87      Poids : 70 Kg

Yeux : Bleus      Signes particuliers : Néant



Paulus est le Falk-Doktor de la bande. Rompu aux nombreux pièges et chausse-trapes de l'informatique envahissante, et néanmoins peu fiable, d'Europa tout entière, il passe souvent des journées, et des nuits, face à ses écrans. Il fonctionne alors au Metakoffe, son breuvage favori. Les ordinateurs, il est tombé dedans quand il était petit et depuis il ne s'en lasse pas. La thèse qu'il présenta à sa sortie de la Grande Université Européenne sur la décadence du système informatique fit grand bruit dans les milieux concernés. Il démontrait par A + B que la récession était le fait de toute l'organisation d'Europa. Il se fit insulter et rejeter par ses pairs. D'extraction modeste, il ne trouva que la police pour lui permettre de travailler, dans son domaine, sur du matériel vétuste mais encore quelque peu performant. Depuis, il a pris goût à cette vie où l'investigation et l'action sont intimement liées. Grand sportif, il joue assidûment au LaserSquatch et au BeatBall. Sa logique est implacable.

**Nathael "BURNING" SPIEGEL**

SERGEANT-CHEF DIVISION FALKAMPFT / ZONE BERLIN

Matricule : 768842 KZB 18

Nationalité : Européenne (CenterGerman)

Age : 45 ans      Taille : 1m85      Poids : 81 Kg

Yeux : Verts      Signes particuliers : Tics à l'oeil gauche



La mèche sauvagement rejetée sur le côté, des manières brutales, un caractère de cochon et une fâcheuse tendance à maugréer, Nathael Spiegel ne passe pas inaperçu. Tous sont d'accords pour plaindre sa pauvre femme et leurs six enfants. Ce ne doit pas être souvent la fête dans le 2 pièces familial. Sa vision de l'éducation et de la vie est franchement extrémiste car son crédo, c'est l'ordre, l'ordre et toujours l'ordre (ceci bien qu'il n'ait rien à apprendre dans le genre fouteur de bordel). Forte tête et grande gueule, il sait tout de même reconnaître ses erreurs d'un moment mais ne se remettra jamais en question. En son for intérieur, il sait qu'il a tout compris et ne veut pas voir plus loin. D'où ce mépris qu'il exprime ouvertement aux Falkt-Doktors spécialisés en psychologie, leur grand jeu étant de placarder un peu partout leurs analyses personnelles sur ses névroses, ceci sans aucune déontologie. Comment font ses collègues pour le supporter ? Le Sergent-Chef Spiegel est A-TTA-CHANT, oui, attachant.

**AVANT TOUTES CHOSES...**

Notre équipe de flics singuliers est dépêchée pour bloquer des trafiquants de Dopp. Leur enquête de plusieurs semaines les a menés dans le secteur 22 de la zone berlinoise. Il est environ 23h sur toutes les montres et un vent glacial balait la rue. Mein gott ! un bon café serait le bienvenu. En planque sous un porche, nos aventuriers observent les entrepôts déserts à cette heure avancée de la nuit. Ils ont dû planquer leur voiture à quelques rues de là pour ne pas attirer l'attention... Donc, pas question de poursuite motorisée si jamais les Wolkraubers (contrevenants) sont en voiture. La bande, réunie dans le hangar 17, est en train de distribuer des sachets de "Mort Rose" à ses Dopraubers

(dealers). Il y a 4 hommes armés de Guelter Automatic PM 2 et 6 de Marxmen 12.33. Si nos agents n'interviennent pas d'ici une heure (minuit), les Wolkraubers se faufleront dans les caves, qui relient tous les entrepôts entre-eux, pour rejoindre, à plusieurs rues de là, leurs véhicules où les attendent, déjà au volant, 4 complices. Si les policiers font discrètement le tour du propriétaire, ils pourront remarquer 5 véhicules suspects... Une fois cette affaire réglée, nos amis pourront se séparer pour rejoindre paisiblement leurs pénates. Ils doivent tous être impérativement, le lendemain matin, dans leur nouveau Falkehouse (commissariat) du secteur 18 où ils ont été fraîchement mutés.

**NOM : BALKMAN**



**Caracteristiques :**

F13/R16/S14/M13/T16/C13/C14/I12/L12/A14

Physique : 130 (Résistance 2)

T-shirt rose fluo - Blouson de skai jaune. Pantalon de toile bleu - Chaussures de sport - Radio portative - Menottes - Marxmen - 20 cartouches - Mouchoirs - Chewing gum "Balgot double-buble gum".

**Compétences :**

Commando 70 - Connaissance de la rue 80 - Arme à feu 75 - Corruption 55 - Bluffer 65 - Système d 60 - Combat mains nues 70 - Conduire voiture 75 - Leader 50

**NOM : DETERMINI**



**Caractéristiques :**

F17/R12/S12/M9/T17/C18/H13/I9/L8/A15

Physique : 175 (résistance 2)

Sweat-shirt (Dessin représentant un hérisson sodomisant une brosse à cheveux) - Blouson de toile - Bottes - Foulard rouge - Chaînette - Marxmen - Radio - Menottes - Décapsuleur - Poignard - Poing US - Casquette.

**Compétences :**

Commando 50 - Arme à feu 70 - Arme blanche 85 - Combat mains nues 90 - Conduite de véhicule blindé 70 - Conduire voiture 70 - Mécanique 70 - Survie 75 - Pister 60 - guide 70

**NOM : BLOOMFIELD**



**Caracteristiques :**

F12/R14/S13/M12/T16/C14/H14/I14/L18/A8

Physique : 130 (resistance : 2)

Blouson de cuir - Pantalon de toile - Bottes de moto - Menottes - Marxmen - Radio - Bible -

**Compétences :**

Ordinateur 65 - Psychologie 80 - Criminologie 75 - Interrogatoire 60 - Arme à feu 75 - Combat mains nues 65 - Medecine 45 - Histoire 60 - Memoriser 60

**NOM : ABERDICK**



**Caractéristiques :**

F15/R16/S12/M9/T14/C14/H14/I14/L18/A15

Physique : 145 (resistance 2)

Polo de tennis - Chainette - Pantalon de toile - Chaussures de sports - Cuir noir - Lunettes - Marxmen - Radio - Menottes -

**Compétences :**

Ordinateur 85 - Electronique 85 - Conduire voiture 80 % - Mecanique 75 - Conduite hélicoptère 70 - Medecine 70 - Falsification 70 - Arme à feu 80 - Combat mains nues 55

**NOM : ALENBEID**



**Caractéristiques :**

F15/R16/S16/M12/T16/C16/H13/I10/L9/A13

Physique : 155 (resistance 2)

T-shirt militaire - Plaque d'indentification - Rangers - Pantalon de treillis - Blouson de cuir - Marxmen - Radio - Menottes - Matraque - Alcotest - Jeu de clefs (passe partout).

**Compétences :**

Artillerie 50 - Commando 85 - Arme à feu 70 - Combat mains nues 80 - Leader 70 - Analyse de la situation 55 - Mecanique 70 - Survie 80

**NOM : SPIEGEL**



**Caractéristiques :**

F16/R17/S13/M12/T15/C15/H13/I12/L9/A17

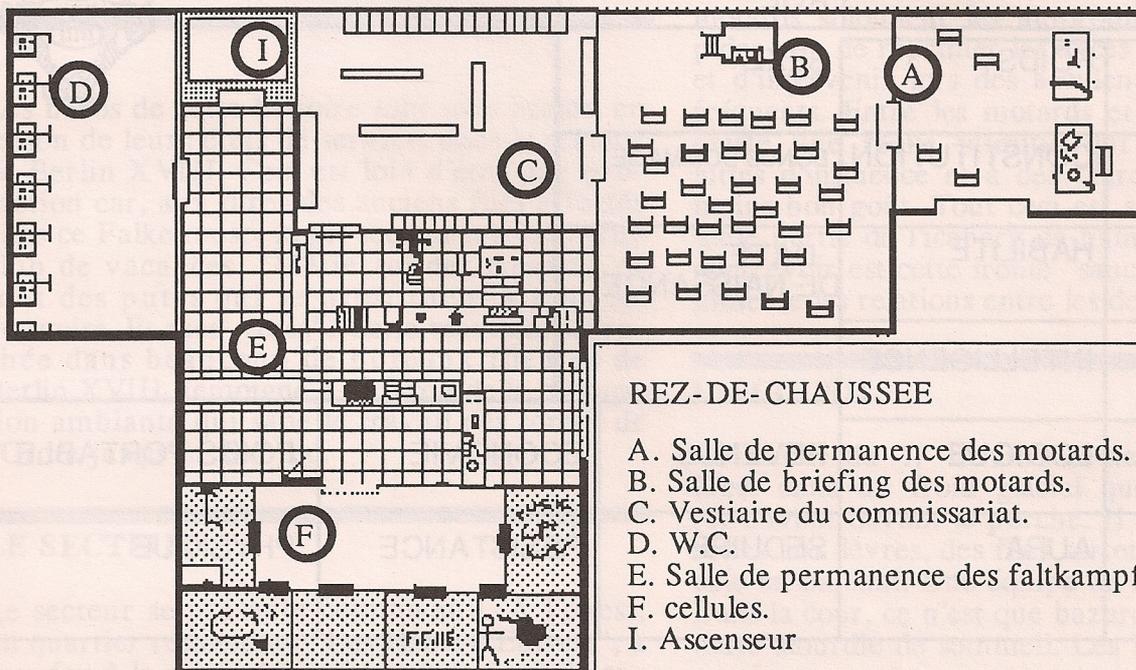
Physique : 155 (résistance 2)

Blouson de cuir - Bottes - Pantalon de toile - Marxmen - Menottes - Plan de Berlin - Radio - Stylo - Carnet.

**Compétences :**

Interrogatoire 80 - Commando 80 - Connaissance de la rue 60 - Arme à feu 85 - Leader 70 - Corruption 55 - Combat mains nues 75 - Arme blanche 85 - Conduire voiture 85 - Bluffer 70 - Système D 60

# FALKHOUSE BERLIN XVIII



REZ-DE-CHAUSSEE

- A. Salle de permanence des motards.
- B. Salle de briefing des motards.
- C. Vestiaire du commissariat.
- D. W.C.
- E. Salle de permanence des faltkampfts.
- F. cellules.
- I. Ascenseur

ETAGES I, II, III.

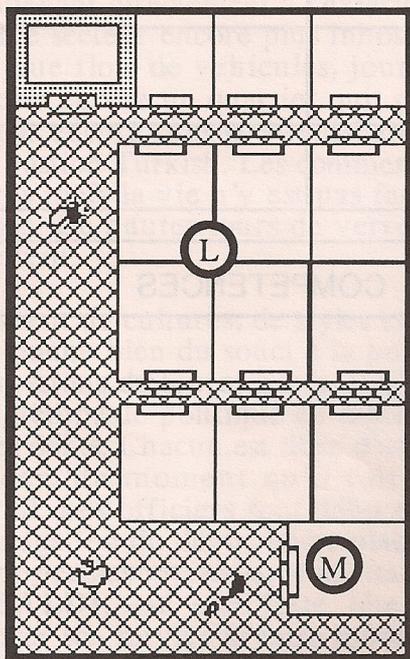
- J. Hall.
- K. Services des plaintes, accidents de la circulation, etc...

Etages IV, V, VI, VII, VIII.

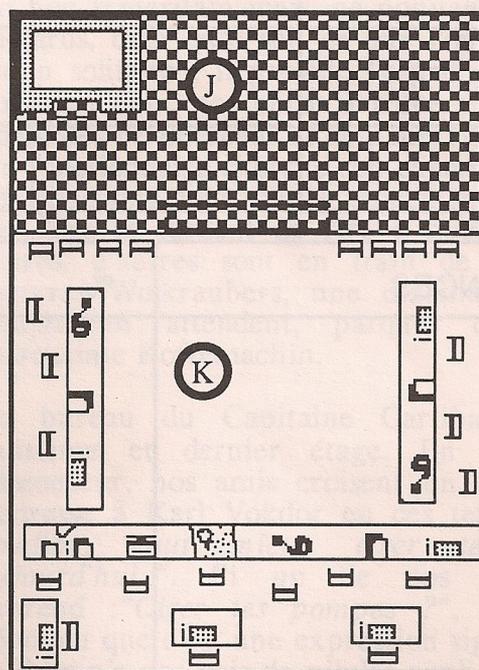
- L. Bureau des officiers de police.
- M. Bureau de l'officier supérieur.

A noter : l'étage IV est celui des Falk-doktors, envahi par des ordinateurs de toutes sortes.

IV, V, VI, VII, VIII



I, II, III





NOM		AGE		
TAILLE	POIDS	SEXE		
FORCE	CONSTITUTION	BONUS DOMMAGE		
REFLEXES	HABILITE	DATE DE NAISSANCE		
SENS	INTELLIGENCE			
MEMOIRE	LOGIQUE	REVENUS	ECONOMIE	POIDS PORTABLE
TEMERITE	AURA	SEDUIRE	RESISTANCE	PHYSIQUE

ZONES	90 %	110%	120%	PROTECTION	BLESSURES
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
13					
14					
15					
16					
17					
18					
19					
20					

COMPETENCES	%	COMPETENCES	%

## LE FALKEHOUSE XVIII

Les héros de cette histoire sont tous mutés, en raison de leurs états de service, dans le secteur de Berlin XVIII. Ceci est loin d'être une promotion car, aux dires des anciens flics affectés dans ce Falkehouse, le dit secteur n'a rien d'un club de vacances. "Méfie-toi des truands, ce sont des putes qui se prostituent à tous les pouvoirs. Et vice-versa". Cette maxime, accrochée dans beaucoup de bureaux flicards de Berlin XVIII, témoigne à sa façon de la corruption ambiante qui sape le travail des forces de l'Ordre jusqu'en leur nid.

### LE SECTEUR

Le secteur se présente comme suit. A l'ouest, un quartier résidentiel, "Les Hauts d'Europa", a survécu à la misérialisation générale de la capitale, et, plus particulièrement, du secteur lui-même. Devenu une espèce de Fort Chabrol protégé par de nombreuses agences de sécurité, ce quartier huppé est complètement décentré par rapport aux autres secteurs, dits "riches", du centre. Une ceinture de parcs et de grillages électrifiés le sépare des "Swedish" et "Danish-Towns", quartiers pauvres où le chômage, la misère, la drogue et la violence font bon ménage. Ces derniers, ne sont plus en fait que vastes chantiers, terrains vagues et habitations insalubres. Les rats courent partout et il n'est pas un jour où la tension omniprésente ne fasse son quota de morts. A l'est, l'imposant complexe de rocadés et croisements autoroutiers périphériques, menant directement à l'extérieur de la ville, rend le secteur encore plus inhospitalier. Ce n'est que flots de véhicules, jour et nuit. Au sud, reste encore un quartier qui, sans être riche, n'a pas encore subi la Swedisation. C'est le dernier bastion Turkish. Les commerces y sont concentrés mais la vie n'y est pas facile car ça braque sec. De hautes tours de verre et de métal s'y dressent.

Cet enchevêtrement de cultures, de styles et de classes sociales, donne bien du souci à la police qui subit des pressions de toutes parts. Il n'y a plus depuis longtemps de politique en matière de répression des délits. Chacun est libre d'utiliser ses méthodes, du moment qu'il fait au mieux son travail. Les officiers sont débordés, et, parfois, l'abnégation du début laisse place à un désabusement permanent. Mais, le capitaine, **Hans CARTIBALDI**, est une forte tête. Il n'entend pas laisser son service se faire submerger par cette racaille de Wolkraubers de toutes

sortes.

Affectés au Falkehouse 18, une quarantaine de motards sillonnent les autoroutes et voies rapides afin de réprimer les excès de toutes sortes et d'intervenir lors des accidents qui sont très fréquents. Entre les motards et les Falkampfts existe une réelle inimitié qui conduit à des luttes d'influence et à des "farces" de plus ou moins bon goût. Tout ceci est sous-jacent et la seule partie de l'iceberg de haine que l'on peut apercevoir est cette ironie "sauce piquante" qui pimente les relations entre les deux corps.

### L'ACCUEIL

Ce matin du 17 février, il neige sur Berlin. C'est dans un froid glacial que nos héros se retrouvent devant le porche. Il est 7h30. Zigarettes aux lèvres, des flics sortent de leur véhicule en baillant. Une équipe de nuit est rentrée. Dans la cour, ce n'est que bazar et lente cohue toute alourdie de sommeil. Les Falkampfts sont peu loquaces et nos sergents auront bien du mal à trouver leur chemin. S'ils le demandent à des motards, ceux-ci les dirigeront vers les toilettes. Quand les aventuriers en ressortiront, un énorme éclat de rire raisonnera dans les murs vénérables du commissariat. Cependant, les rires vont finir en couacs lorsqu'une voiture de Falkampft, effectuant une marche arrière, renverse, par "inadvertance", plusieurs motos.

Un Falkampft s'approche de nos flics de choc : "*Hey, z'êtes nouveaux ici ? Un p'tit conseil, faites gaffe aux crétins à moto, leur Q.I. de singe ne leur permettra pas de répondre à vos questions. Cherchez Kékchose ?*". Le sergent **Karl VOKDOR** n'est pas à proprement parler un bon samaritain mais, ne pouvant saquer les motards, bien qu'il soit ce que l'on appelle un "loup solitaire", il possède l'esprit de corps. Il conduira donc nos héros à travers les couloirs parsemés de Beercans et de paperasses diverses. Un fonctionnaire cherche son chemin en posant des questions dont tout le monde se contrefout, des flics se tordent de rire à quelques encâblures, d'autres sont en train de tabasser 3 pauvres Wolkraubers, une dizaine d'Hyppischutzmann attendent, parqués derrière la sacrosainte Koffemachin.

Le bureau du Capitaine Cartibaldi est au huitième et dernier étage. En sortant de l'ascenseur, nos amis croisent un officier qui s'adresse à Karl Vokdor en ces termes : "*Tag cowboy, vaut mieux cirer tes pompes aujourd'hui..*". Si un de nos aventuriers reprend : "*Cirer tes pompes ?*", il lui sera répondu que c'est une expression signifiant que le Boss n'a pas pris de pilules euphorisantes ce

matin. Le bureau est au fond du couloir. Les aventuriers pourront donc se rendre, après ces échanges d'informations laconiques, auprès du capitaine.

Large bureau en simili-bois, console d'ordinateur sur le côté, dossiers correctement rangés dans des chemises, mur orné de deux cartes, une de la ville et une du secteur Berlin XVIII.

Après les présentations d'usage faites par le chef de groupe, le Capitaine prend la parole :

*"Okay. Vous êtes dans un des secteurs les moins tendres de la capitale. Faut pas vous faire d'illusions, ici tout le monde travaille comme il l'entend. Mais, il faut des résultats ! Je ne viens pas fouiller dans votre merdier quand vous menez une enquête mais il ne faut pas piétiner. Sinon gare ! moi, je vous fais muter dans un poste à la frontière d'Ukrainia...Pigé. Ah oui, à titre d'information, vos prédécesseurs ont tous été butés dans un guet-apens de saloperies de chiures de swedishs. Faites attention...(silence) On va vous emmener dans votre bureau.*



### LE BUREAU

24 m2 de beercans vides, de poussière et de dossiers épars. Ce n'est pas à proprement parler (c'est le cas de le dire) un bureau. Il s'y trouve néanmoins 2 vidéo-inter-phones pour correspondre avec tous les services.

Sur un des quatre bureaux trône "Velda", l'ordinateur de service. Outil semi-intelligent, son seul défaut majeur, qui jure avec sa technicité, est l'obligation qu'elle se fait d'appeler tout membre du sexe masculin "mon lapin", "mon chou" ou mon "petit sucre". De plus, elle est particulièrement sèche avec le personnel féminin, ne

lui donnant jamais que la moitié des renseignements demandés. Son sens de l'humour est particulièrement caustique et grinçant.

Et ça, nos héros auront tout loisir de s'en rendre compte.

Afin de s'y retrouver un peu et de faire le plein d'informations sur le secteur, les perso disposeront d'une demi-journée pour ranger le cloaque que leurs prédécesseurs leur ont laissé. Pour des personnes habituées aux interventions rapides, cela ne devrait pas poser trop de problèmes.

## CHAPITRE PREMIER

### LE RIRE DU FOU

Dès le lendemain de leur arrivée au secteur 18, les personnages reçoivent un ordre de mission provenant de l'Hôtel des Impôts de Berlin. Un certain Frenzi Desmond, habitant un des plus beaux quartiers de la ville, a un arriéré d'impôts de plusieurs millions de Marks datant de 10 ans. Ordre est donné de le retrouver et de l'incarcérer au plus tôt. La seule pièce jointe est son adresse. Un message leur vient aussi de la Falkehouse du secteur 12 (leur ancien commissariat) qui les avertit que le tueur psychopathe qu'ils avaient arrêté (et qui avait juré leur mort) s'est échappé de l'asile où il était soigné. On lui a déjà mis sur le dos le massacre de 10 personnes et il va sûrement essayer de les buter. Il n'y a aucun moyen de le localiser mais s'il vient à la rencontre de nos héros, à quoi bon aller le chercher...

### LA MAISON AU BOUT DE LA RUE

La maison de Desmond est située dans un quartier des plus chics du secteur 18, "Les Hauts d'Europa". Le long des trottoirs qui bordent les grandes propriétés verdoyantes des riches industriels, des flics privés veillent, interdisant l'accès à toute personne mal vêtue ou ayant une sale gueule. Malgré le look quelque peu décadent de nos policiers, les miliciens ne pourront que les laisser passer et même les renseigner. "La maison des Desmond, non je ne sais pas" lâchera un petit jeune leur faisant face. Un plus vieux pourra leur apprendre qu'elle est située au bout de la rue mais qu'il ne s'y trouve sûrement plus personne. Il n'y a pas vu âme qui vive depuis longtemps.

Ladite maison est une vieille bâtisse en bois de style néo-victorien entourée d'un parc où

abondent mauvaises herbes et ronces. Une haute grille rouillée protège le tout. Pour avvertir de leur venue, les flics pourront tirer sur une chaîne, qui, reliée à une cloche, ne manquera certainement pas de faire du bruit (belle déduction). Une fois ce geste accompli, au bout de quelques minutes d'attente patiente, la porte de bois du perron s'ouvrira, laissant passer la tête difforme d'un vieillard. Une fois les présentations faites, le vieux leur dira qu'il est le seul locataire et que Monsieur n'est pas là.

Si les flics insistent, il ira s'enquérir de la présence de son maître, sinon, tant pis, le maître ne sera jamais là. Quand il revient, il les invite à entrer dans le manoir. Les guidant à travers des couloirs dont les décorations anachroniques témoignent d'une gloire passée et repassée depuis une éternité, les yeux s'habituant petit à petit à l'obscurité régnante (tous les volets de la maison sont fermés et de lourds rideaux arrêtent les faibles rayons que les persiennes pourraient laisser passer), il les mène finalement au deuxième étage où les attend un personnage de haute taille portant des lunettes noires. La seule source de lumière est une petite bougie placée à plusieurs mètres de l'hôte dont la lueur vacillante renforce les rides peu nombreuses du Baron (titre qui ne veut plus rien dire de nos jours...) et fait briller les poignées d'étain polies par le temps.

d'une voix basse et grave, qui, malgré sa faiblesse, résonnera étrangement dans les oreilles des Falkampfts : *"Je suis désolé mesdames et messieurs mais je suis dans l'impossibilité de vous aider car celui que vous recherchez n'est autre que mon fils. Il est parti depuis trop longtemps"*.

Les "perso" ne peuvent que se rendre à l'évidence. Le personnage qui leur fait face a dans les 80 ans alors que celui qu'ils recherchent en a environ 30. Le vieux Baron a l'air tout d'un coup opportuné et répond aux questions suivantes d'une manière très sèche. Frenzi est parti il y a dix ans pour une destination inconnue. Il n'a rien laissé derrière lui, au revoir. A moins de menacer directement le Baron, ils ne pourront pas fouiller la maison sans mandat (qui met environ 6 semaines à être accordé). Si ils passent outre l'interdiction du Baron, ils risquent d'avoir quelques problèmes avec l'administration (il a des appuis) et il se peut fort qu'ils se rerouvent un beau matin à la frontière d'Ukrainia avec les Falkrieks.

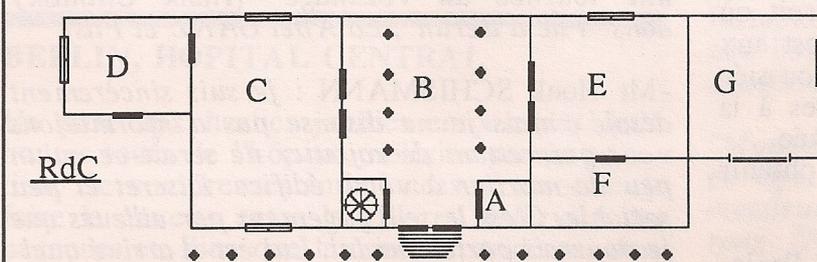
La journée, le Baron dort et il ne sort de sa transe que la nuit venue. Chaque samedi, il reçoit de l'hôpital 20 litres de sang frais. La camionnette qui le livre appartient au patron de la discothèque **Menoploz** (chez qui transite le sang, voir plus loin).

## MISTER DESMOND

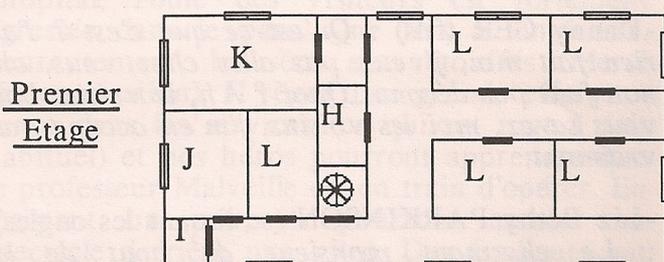
Mister Desmond écoutera patiemment les policiers tout en s'appuyant sur sa canne. A la fin de leur exposé, il grimacera tout en répondant

Si quelqu'un entre dans la maison la nuit venue, l'accueil sera glacial. Le serveur fait les courses (pour lui uniquement) vers les 10h du matin et s'endort à partir de midi pour se réveiller avec son maître vers 20h.

### LA MAISON DE DESMOND



- A. Vestibule.
- B. Hall.
- C. Salle à manger.
- D. Cuisine.
- E. Salon.
- F. Bibliothèque.
- G. Garage.



- H. Salle de bains.
- I. W.C.
- J. Chambre du serviteur.
- K. Chambre de Desmond.
- L. chambre d'amis.

## RECHERCHES

Si, d'une manière ou d'une autre, ils arrivent à se procurer quelques papiers dans la baraque du Baron, ils verront que son médecin traitant et celui qui a mis au monde son fils n'est autre que le célèbre professeur **Hank Malveille** exerçant à l'Hôpital Central de Berlin (HCB). Un des "perso" expert en informatique pourra peut-être se retrouver dans les fichiers des agences de voyages datant d'une dizaine d'années, afin de trouver une trace du fils Desmond. Ce n'est certes pas chose facile à réaliser. Quoiqu'il en soit, on trouve la trace d'une location de voiture opérée il y a dix ans. Retrouver la caisse dans les dossiers est facile à obtenir. Il suffit de consulter les fichiers de police et de cartes grises :

Véhicule classe 4 de type FERDO 41 Luxe. Retrouvée vide dans le village de Fynn. Secteur Danish (Nortland). Traces de sang A+ sur les banquettes. Sans suite. Aucun indice valable.

S'il suffit de composer un code pour avoir accès aux banques de données des agences, il est beaucoup plus dur d'obtenir des informations de la part de la Mairie.

En effet, il faut être expert dans la science du langage pour pouvoir trouver le bureau adéquat. L'informatisation n'est pas leur fort et beaucoup d'erreurs se glissent lors de la saisie, ce qui rend les informations peu fiables. Cependant, il n'y a aucune erreur en ce qui concerne Desmond, mais ça, personne n'est sensé le savoir.

Si les jeunes filles des renseignements sont gentilles et pleines de bonne volonté, elles ne peuvent donner aux personnages que l'endroit où se trouvent les informations. Ensuite, c'est aux aventuriers d'errer parmi les dossiers poussiéreux. Pour mener à bien des recherches à la Mairie, il faut bien plus d'une seule journée. Cependant après bien du mal, on peut obtenir les **informations** suivantes :

-L'état civil ne donne aucune trace de l'existence d'un descendant quelconque du Baron Desmond (peut-être une erreur de fichier). Ledit Baron est originaire de Bulgarie et s'est installé à Berlin il y a de cela 75 ans (ou peut-être moins, il se peut qu'une erreur de frappe soit survenue lors de la réactualisation des fichiers).

-Le Baron Desmond possède de nombreuses parts dans la Centrale Européenne de Conserves en plus de son petit palais, vieux de 70 ans. Ce dernier fut édifié par un riche artiste dans la

dernière décade des années sombres.

-La richesse du Baron provient, semble-t-il d'un héritage.

## ACTIONS

**1**-Un supermarché est en train de se faire braquer par huit Suédois armés de Guelter PM 33. Ils sont sous l'emprise du PCP (voir "drogues") et sont fous furieux, une chouette course poursuite à travers les vitrines en perspective. Ces délinquants se sont approvisionnés chez un certain Wlagor Ferz (un des hommes du prégné-rique).

**2**-Les aventuriers, lorsqu'ils retournent à leur voiture, trouvent un billet, visiblement écrit avec le sang de la petite fille dont la tête arrachée git à quelques encâblures de là.

Un, nos amis ont peur  
Deux, le juste se vengera  
Trois, la mort est bien trop douce  
Quatre, elle sera pimentée...

C'est bien leur petit copain psychopathe qui a écrit le message, mais, comment le retrouver dans cette foule monstre qui s'écoule sur les trottoirs, telle une marée humaine infranchissable ?

## CHAPITRE SECOND

### LE CHANT DU CYGNE

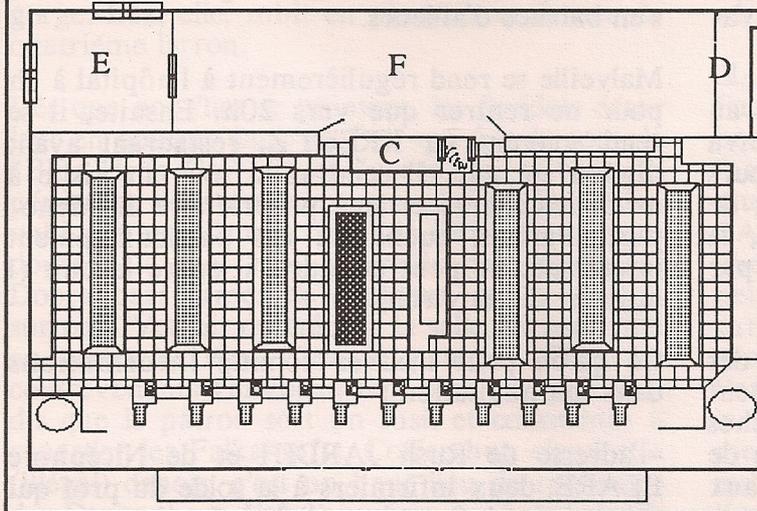
*"Une investigation bien menée commence par une tournée du voisinage" (Hank Chinasky dans "Flic à Berlin", Ed A bel GANZ et Fils)*

-Mr Honk SCHISMANN : *je suis sincèrement désolé mais je ne dispose pas d'informations vous permettant de rajouter ne serait-ce qu'un peu de mortier à votre édifice. Discret et peu sociable. C'est le seul jugement par ailleurs que je pourrais porter sur lui. Lui est-il arrivé quelque chose de grave ?*

-Danny GER (fils) : *Qu'est-ce que c'est ? J'ai rien fait moi, j'veux pas aller chez vous, oh non faut pas déconn...Quoi ? Ah, le voisin, bof vous savez, moi les voisins, j'm'en occupe pas vraiment.*

-Liz Bethy PARKINSON (se limant les ongles) : *Le charmant monsieur du bout de la rue...Follement sexy, mais à mon avis il ne sort pas assez. Il est d'un pâle. C'est peut-être pour*

LE SUPERMARCHE



- A. Bureau des vigiles.
- B. Caisses automatiques à carte ou rendant la monnaie (pas de caissières).
- C. Poste de surveillance. En dessous, siège de la direction et service informatique.
- D. Vestiaire du personnel.
- E. Hall de livraison.
- F. Batiment de stockage.

ça que le médecin vient souvent le voir.

-Mr et Mme KOS : En entendant le nom du Baron, la femme tombe en pamoison. Le mari, affolé, tente de la porter pour finalement la traîner jusqu'au plus proche divan. Un valet apporte un cognac tandis que le mari tapote la main de son épouse en sussurant des cajoleries.

Quand elle reprend conscience, c'est pour apprendre à nos flics que leur fille, Daniella, fréquentait assidûment le fils Desmond il y a de cela 10 ans. Hélas, un matin, on la retrouva morte, les veines et artères tranchées. Le jeune Desmond, bien que falot et peu loquace, l'avait comme ensorcelée. Elle ne vivait que pour lui. Ils avaient été ce soir-là dans une boîte de nuit dont le patron était un ami de Desmond fils, le "Menoploz". On n'eut plus aucune nouvelle du "fiancé" de Daniella à partir de ce jour funeste et on ne sut ce qui lui était arrivé. La police ne trouva rien de concret.

BERLIN, HOPITAL CENTRAL

Un parc aux herbes jaunies entoure les deux hautes tours de l'hôpital, noircies par la pollution. De nombreuses ambulances n'ont cesse de faire la navette entre la ville et le service des urgences et, bien que les sirènes stridentes doivent être éteintes à au moins 500 m de l'hôpital, l'ouïe des visiteurs est fortement agressée dans le parc. Une fois à l'intérieur, heureusement, les sons sont étouffés (Merci l'insonorisation). Il règne une grande effervescence dans les services (ce qui est tout à fait habituel) et nos héros pourront apprendre que le professeur Malveille est en train d'opérer. En insistant un peu, ils pourront assister au spectacle derrière une vitre. Des étudiants ont déjà pris place et commentent l'art du célèbre chirurgien.

- C'est un cas désespéré... un combat perdu d'avance...
- Qu'est-ce qu'il peut pisser comme sang...
- Pauvre prof (lâche une jeune fille boutonneuse), on lui donne toujours les pires... On devrait lui en donner un autre...
- T'aimerais bien qu'il t'opère à la verticale, hein ma jolie ? (rires)
- Connard !
- Avec les ridicules munitions sanguines qu'il reste à l'hôpital, on n'est pas aidés. Un litre de sang va bientôt coûter aussi cher que dix litres de Vodka.

Pendant que nos policiers pensent qu'ils devraient s'équiper de serpillères afin de récupérer ce précieux liquide qu'ils répandent à tire-larigot lors de leurs interrogatoires musclés, Malveille met la touche finale à son oeuvre.

Il leur accorde une rapide entrevue dans son luxueux bureau (au 14ème étage). Installé confortablement dans un fauteuil de cuir craquelé aux larges accoudoirs, il répond calmement aux questions en jouant avec un ressort :

*"Monsieur Desmond... c'est un de mes patients en effet. Mais le secret médical est une chose, messieurs, que je me dois de respecter vu mon rang. Un sujet intéressant, c'est tout ce que je peux vous en dire."*

Si les flics insistent, montrant qu'ils ne sont pas n'importe qui, il leur apprendra tout de même qu'il souffre d'hypersensibilité chronique, ne pouvant supporter les sons un peu fort ni les odeurs capiteuses.

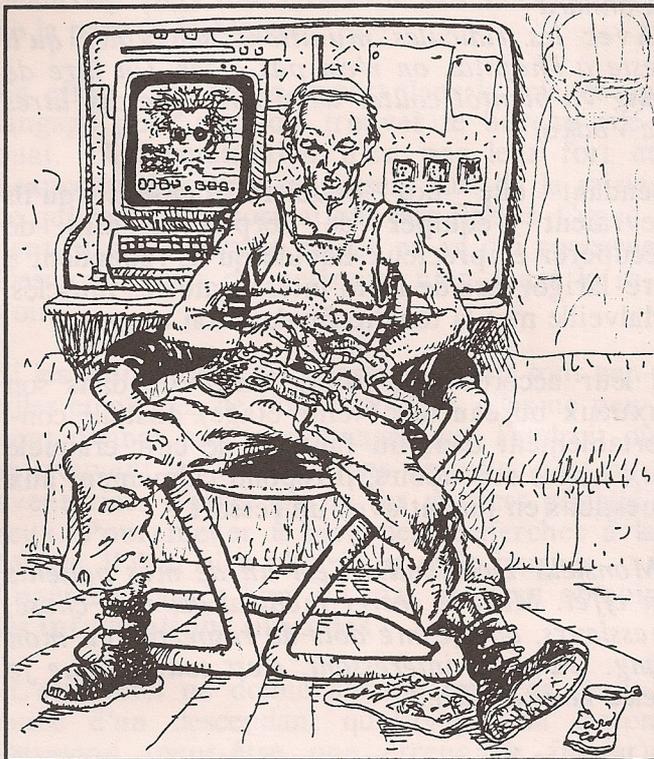
Il n'a bien sûr jamais entendu parler de livraison de sang et ignore où est le fils. Mme Desmond est, quand à elle, morte en couches. Un "perso" ayant réussi un jet en psychologie

notera tout de même que le professeur est en proie à une certaine anxiété devant cette avalanche de questions.

La secrétaire de Malveille (très sensible au charme d'un jeune officier de police) ne pourra guère en dire plus. Cependant, il est toujours possible de lui soutirer les besoins de sang de son patron. Pour cela, une seule solution, la séduire et la sortir (un p'tit restaurant par exemple).

Tous les besoins en sang correspondent à des opérations mais un spécialiste en médecine peut découvrir après quelques jours de recherches dans les dossiers de l'hôpital que le volume de sang mis à disposition est 5 fois supérieur aux besoins réels.

Léa STANWICKS (la secrétaire) sera très heureuse de présenter quelques unes de ses amies aux flics et, si l'un d'eux l'a accrochée, elle lui proposera d'elle-même, si il ne l'a pas fait, d'aller déguster d'excellentes saucisses à la vieille mode zurichoise à l'AMAPO, une gargotte spécialisée dans la bouffe traditionnelle.



### SI C'EST CA LA MEDECINE...

Il ne fait aucun doute que Malveille est un personnage très influent et qu'il possède de nombreux appuis. Habitant une paisible maison dans le quartier résidentiel du secteur 12, il vit avec sa "femme de ménage", et amie intime, qui est un superbe objet de 23 ans. Elle ne lui

connait pas d'activités autres que médicales et s'en balance d'ailleurs.

Malveille se rend régulièrement à l'hôpital à 8h pour ne rentrer que vers 20h. Ensuite, il se rend souvent au KREUT'Z, restaurant ayant pignon sur rue. Il rend aussi souvent visite à un de ses clients, et ami, propriétaire du Menoploz. Parfois, quand un cas particulièrement intéressant ne peut attendre, il opère la nuit (1 nuit sur dix environ).

Ce qu'on peut trouver comme informations dans son habitation :

- l'adresse de Rush JARDIH et de Nicéphore BLARE, deux infirmiers à la solde du prof qui acheminent le sang jusqu'à la boîte de nuit.
- l'adresse et le numéro de compte en banque du prof ainsi qu'un titre de propriété d'une maison de repos au Danemark. Le notaire qui a fait l'acte pourra renseigner nos flics sur un point précis. La maison a été donnée par le Baron Desmond pour un mark symbolique.

### LES INFIRMIERS

Les dénommés Rush Jardih et Nicéphore Blare habitent ensemble dans un deux pièces, très joliment arrangés, et leurs moeurs dissolues n'offusquent plus grand monde dans ce temple du stupre qu'est l'hôpital. Ces deux charmants jeunes gens sont des monstres musculeux quelque peu fascinés par la violence. Ils possèdent chacun un Guelter PM 2 et n'hésiteront pas à s'en servir s'ils se sentent menacés. Ces deux lascars phantasment de plus sur l'uniforme et ce qu'il représente. Les flics, les marins et les militaires les excitent.

S'ils sont arrêtés, ils ne vendront jamais leur patron et sembleront terrorisés à l'idée de parler du Baron. Ils récupèrent le sang que Malveille a commandé et le livrent en camionnette à la boîte de nuit. Ils touchent en échange 2000 marks de plus par mois. Ils reçoivent leurs ordres à la cafétéria de l'hôpital et n'utilisent jamais le téléphone privé du prof.

### LE RESTAURANT

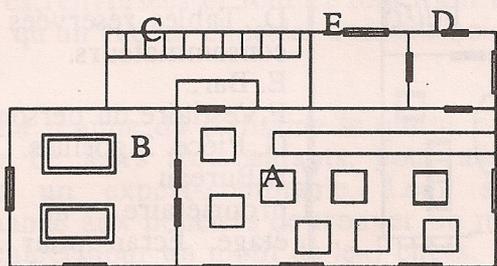
Si nos flics vont au restaurant pour rejoindre la secrétaire, ils la trouveront dans la rue, accompagnée de trois de ses amies, face à 4 suédois patibulaires. L'un de ces derniers arrachera le collier d'une grosse blonde platine à la poitrine tombante pendant que l'un de ses comparses saisira le sac d'une petite brune. La troisième amie, surmaquillée, est déjà en train de se faire dépouiller de ses bijoux (pourtant d'un rare

mauvais goût), un couteau ébréché sous la gorge. Léa, elle, subit en pleurs les caresses du quatrième larron.

Dès que nos flics se pointent, les Suédois détaillent en passant dans un Pub qui fait le coin, le "Blue Hyde Cat". Si les "perso" les suivent, ils pénètrent dans un bouge au plafond jauni envahi par une fumée ocre (de Shiss sans aucun doute). Ils sont mal accueillis par trois gros Dopraubers armés de couteaux qui se jettent sur eux. Venant du coin de la salle, ils sont déjà au corps-à-corps. C'est la panique. Tous les contrevenants s'envolent tant bien que mal tandis que le patron sort un fusil et commence à canarder les Falkampfths. Coffeeshop clandestin (illégal) danois, c'est un haut lieu de rencontre des Dopraubers d'où l'angoisse des habitués. Si l'ordre est rétabli, aucun doute que chacun va s'en prendre pour au moins 10 ans (du moins quand ils seront jugés).

A leur retour, nos flics seront accueillis comme des héros par Léa, Sandra, Pamella et Denise (dans l'ordre d'apparition). Celles-ci discuteront ferme entre elles en regardant les policiers avant de pénétrer dans le restaurant. Durant le repas, le plus séduisant de nos flics sentira divers pieds frôler les siens. Les jeunes filles rougiront les unes après les autres en s'esclaffant. Ses collègues ne sont pas sensés comprendre et peuvent se contenter de vider leur verre en haussant les sourcils (quoique des coups de pieds se perdent). Chacune leur tour, elles raconteront en détail leur vie, leurs angoisses, leurs passions et aborderont le problème des contraventions à faire sauter. Nos flics n'ont plus qu'à conclure ou rentrer chez eux, nous ne nous étalerons pas.

### LE BLUE HYDE CAT

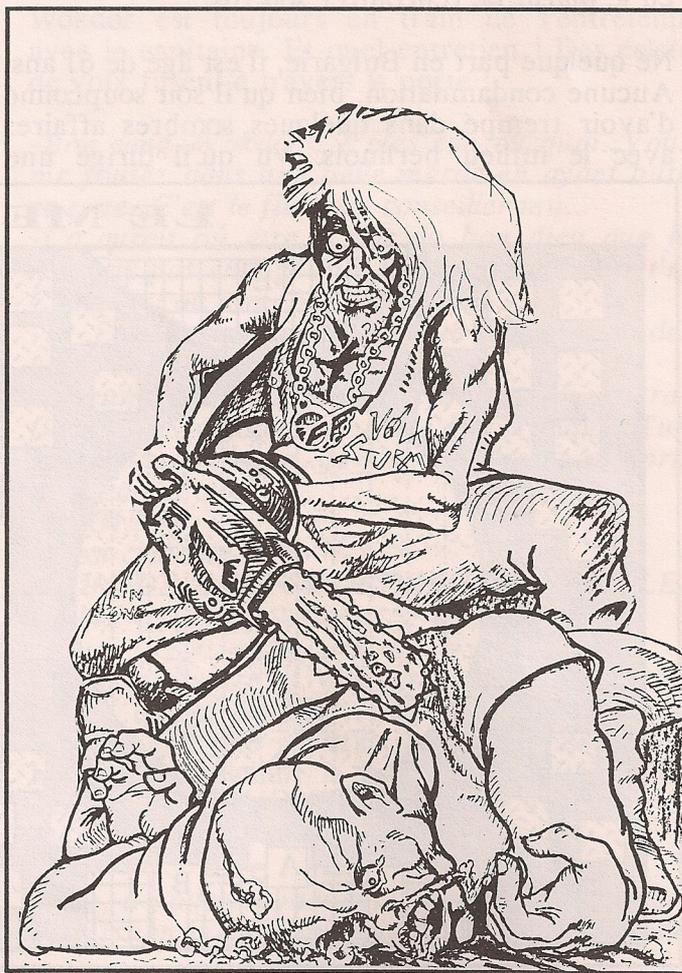


- A. Salle du bar.
- B. Salle de billard.
- C. W.C.
- D. Cuisine. Porte donnant sur une cour intérieure.
- E. Chambre du tenancier.

### ACTIONS

**1-** Une bande de terroristes, se réclamant des Factions Rottenred, menace de faire sauter une bombe dans une rame du métro. Armés de six fusils Marxmen FT, ils comptent bien se faire sauter, voyageurs et voitures inclus, si Léopold BARTINGOLD n'est pas remis tout de suite en liberté et acheminé en pays MUSLIM. Pour la petite histoire, ce Léopold, surnommé "le charcutier de Wilnohen", s'est principalement fait remarquer par le meurtre des 16 députés du Parti du Renouveau, une véritable boucherie. Si le métro s'arrête, tout explosera. Le gouvernement dispose de 10h. Ils sont dans le wagon du milieu et le métro devient aérien sur deux stations (dans le secteur 18) ensuite il replonge dans le sous-sol. La télévision est déjà sur place, il n'est pas question pour le gouvernement de céder maintenant et il faut éviter toute effusion de sang.

**2-** En rentrant chez lui, l'un des flics trouve une chouette clouée sur sa porte avec ce mot inscrit dessous : Rachen ! Le tueur psychopathe ne semble pas vouloir lâcher prise. A moins que cela ne soit quelque chose de plus terrible encore.



## CHAPITRE TROIS DISTORSIONS

### LE MENOPLAZ

Néons agressifs à l'entrée, videurs patibulaires et massifs, caissière belle et stéréotypée... Des couples, jeunes pour la plupart, font la queue de la rue au vestiaire. La musique, poussive et lancinante, filtre jusqu'à la caisse. Un bar circulaire occupe le fond de la discothèque, circonvenant la piste de danse où s'agitent en vain, noyés dans la déflagration des spots multicolores, les oiseaux de nuit berlinois. Il est très difficile de dialoguer vu le volume de la sono et c'est ainsi, dans des accords de quarte et de quinte, que les "perso" peuvent rencontrer le directeur du Menoploz, grand homme pâle arborant de très chics lunettes noires.

**Hanz VERZIC**, le patron de la boîte, est un être discret et peu bavard. Il écouterait attentivement les aventuriers, sans broncher, puis répondrait sèchement qu'il ne sait (en gros) rien sur rien. Il nierait tout ce qui ne peut être étayé par des preuves... ignore tout d'un trafic de sang, connaît très peu le Baron Desmond et n'a jamais eu le plaisir de rencontrer son fils.

Né quelque part en Bulgarie, il est âgé de 61 ans. Aucune condamnation, bien qu'il soit soupçonné d'avoir trempé dans quelques sombres affaires avec le milieu berlinois. Vu qu'il dirige une

boîte de nuit, cela n'a rien d'étonnant. Il souffre d'une maladie inconnue et suit un traitement chez le docteur Malveille.

Les abords du Menoploz sont en rouge sur la carte de la criminalité. En effet, les cadavres, retrouvés la gorge tranchée, y ont été légion. 33 macchabées en 1 mois il y a dix ans, 45 sur toute l'année 13 ans plus tôt. Et depuis, chaque année, c'est la moisson.

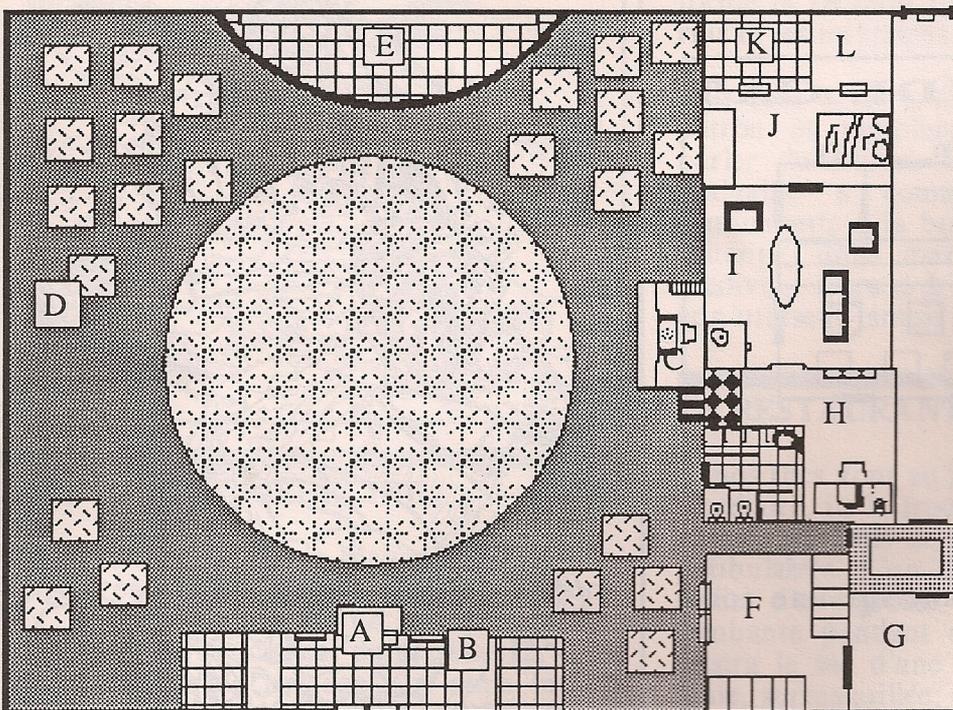
### NIGHT-CLUBBING

Mr VERZIC ne sort jamais de son repère. Ce sont 3 employés vivant dans un appartement au-dessus de la boîte qui s'occupent de l'approvisionnement. La camionnette de sang est déchargée dans la cave par les deux infirmiers. Le Menoploz ferme à 6h du matin et ouvre à 20h30. Il est bondé les vendredi et samedi soir. Dans la semaine, ça se calme. L'appartement de Verzic, décoré richement, style baroque, est constamment noyé dans la pénombre. Dans le frigo, il n'y a que des bouteilles de sang dont certaines sont destinées au Baron. La journée, Verzic se repose, sereinement allongé sur son large lit à baldaquin, un rictus aux lèvres.

### QUELQUE PART DANS LES RUES DE BERLIN XVIII

Les aventuriers entendent un rire coassant et désagréable s'élever des toits environnants. Si ils se dirigent vers l'endroit d'où il provient, ils

### LE MENOPLAZ



- A. Caisse.
- B. Vestiaire.
- C. Cabine du D.J.
- D. Tables réservées aux consommateurs.
- E. Bar.
- F. Vestiaire du personnel.
- G. Pièce. 2 gorilles.
- H. Bureau du propriétaire au 1er étage. Ecran pour voir ce qui se passe dans la salle. En dessous, 3 parkings réservés aux clients.
- I. Living-room.
- J. chambre.
- K. Penderie.
- L. salle de bains, W.C.

découvriront les corps, atrocement mutilés, d'un jeune couple. Quelques secondes plus tard, un hurlement d'horreur se termine par le bruit caractéristique que fait un corps en s'écrasant sur un trottoir. Nul doute qu'un taré de la pire espèce est parti pour massacrer tout l'immeuble et qu'il va vite en besogne. D'ailleurs, un cri à vous glacer le sang vient de retentir. Au travail les flics, c'est un psycho-killer que vous avez en face de vous.

Celui-ci n'hésitera pas à attaquer par surprise tout flic isolé et s'enfuira à l'approche des autres. Il a une grande facilité à fracasser les portes pour passer par les appartements (et au passage trancher quelques artères) et sauter vers les immeubles voisins. Le Maître de Jeu devra le jouer comme si ce dernier disposait d'une sorte de 6ème sens l'empêchant de se faire coincer trop facilement. C'est un acrobate et un metteur en scène de premier ordre.

## ACTIONS

**1-** Pour le départ du vieux sergent Daelker à la retraite, une collecte est organisée afin de payer le pot d'adieu. La petite fête qui s'en suit est très arrosée et Daelker, les larmes aux yeux, remercie tout le monde. Dehors, deux motards sont en train de crever les pneus de plusieurs voitures de Falkampfts.

**2-** Dans le cadre de la manifestation pour le droit à la différence, le mouvement gay de Berlin s'en prend physiquement au Journal qui a fait passer la blague suivante : "Quand un homosexuel baille, ça fait courant d'air". le leader du mouvement doit être mis aux arrêts. Réfugié dans une chocolaterie, il se défendra du mieux qu'il le peut en actionnant, à partir du centre de contrôle, les différentes machines. Cuves renversées et tout et tout, rien de meilleur qu'un flic au chocolat avec 90 noisettes au kilo.

**3-** La femme du capitaine le quitte, accompagnée de leurs trois enfants, pour aller vivre avec un expert-comptable. Leur supérieur demande aux policiers de trouver un moyen de l'inculper pour un motif de leur choix.

## CONCLUSION ?

Afin de clarifier la situation, nos flics doivent réunir assez de preuves pour mettre aux arrêts ceux qu'ils estiment trempés dans l'affaire. Ils doivent cependant faire attention et être sûrs de

leur coup car le Professeur Malveille et Verzie sont protégés par des personnes très influentes. Si tout se passe bien, les inculpés pour trafic de sang seront incarcérés à la Prison Centrale de Berlin et passeront en jugement dans quelques années. Les perquisitions n'ont pas été très fructueuses : A part quelques fioles de sang, ils n'ont trouvé qu'une adresse de maison de repos au Danemark. Le Baron Desmond a, quant à lui, disparu sans laisser d'adresse. Son majordome est retrouvé mort d'une rupture d'anévrisme.

## ET MAINTENANT ?

Les flics doivent toujours retrouver le fils de Desmond et, si un mandat d'amener est lancé contre lui, le vieux Baron. La seule piste qu'ils détiennent est semble-t-il la maison de repos au Danemark. Les Autorités remettront-elles à nos Falkampfts un ordre de mission pour cette Marche ?

## OBERKAMPFT

Le capitaine de police convoque nos héros dans son bureau afin de leur remettre l'ordre de mission. A l'heure dite, les "perso" attendent dans le couloir car le planton leur a signalé que Karl Wokdor est toujours en train de s'entretenir avec le capitaine. Et quel entretien ! Des éclats de voix fusent à travers la porte :

*-Bon sang, Wokdor ! Z'êtes con ou quoi...Vous me foutez dans une belle merde en ayant buté ce type...C'est le fils d'un conseiller mu...*

*-Ca aurait pu être le fils du bon dieu que je n'aurais pas changé ma façon de faire, Capt'n. C'était lui ou moi, pas de regrets...*

*-Et j'ose caresser l'espoir que vous avez des preuves de sa culpabilité.*

*-Aucune. Mais je sais qu'il bosse sur un trafic pas régulier du tout. Un trafic d'un genre peu commun...je n'ai pas encore compris exactement quoi...*

*-QUOI!?!?!?*

*-C'est cela, oui.*

*-NOM-DE-DIEU ! WOKDOR ! FOU-TEZ-LE-CAMP !*

La porte s'ouvre et Wokdor en jaillit en même temps qu'un cendrier vient heurter le mur. Wokdor fait une genuflexion à l'adresse de nos héros en désignant la porte du capitaine. Ce dernier, rouge et essoufflé, regarde avec un rictus barbare les Falkampfts entrer.

*-Bon, à vous maintenant. J'ai reçu votre ordre de mission mais j'aimerais avant en savoir plus*

*sur ce que vous avez fait ces derniers temps.*

Explication plus ou moins gênée des perso qui ne doivent pas encore en savoir beaucoup. Incisif, le capitaine les chargera de trouver plus de renseignements sur la maison de repos avant de partir.

---

### WOKDOR EST UN ENFANT DE SALAUD

Les Falkampts ont pû être intrigués par l'échange de propos qui a eu lieu entre le 'pitaine et le sergent Wokdor et décider d'aller voir ce dernier dans son bureau. Les bottes sur une chaise, il sirote une Beercan en fixant la peinture jaune craquelée du mur. C'est un solitaire peu loquace. Nos flics peuvent tenter de l'ama-douer (on ne sait jamais). Au bout de quelques bières, il pourra leur cracher le morceau. Ray Malthene, fils d'un Conseiller Municipal influent, s'est retrouvé mêlé à un trafic de cadavres (ou un truc approchant). Etudiant en médecine, il allait la nuit avec ses complices voler des macchabées dans les morgues. Le problème, c'est qu'il était la seule piste du sergent et que celui-ci, menacé, a été obligé de l'abattre. Il se retrouve maintenant bloqué. Si les "perso" découvrent un truc dans ce goût-là, ils seront gentils de prévenir le cow-boy.

---

### IMPATIENTS PATIENTS

Après avoir utilisé à plein rendement Velda, leur ordinateur attitré, nos flics trouvent la trace de trois patients de la maison de repos étant retournés à leurs occupations il y a moins de 6 mois et habitant Berlin.

Georges RUSSE, le premier, habite au coeur du secteur 18. La concierge, une brave femme rouge brique à l'haleine de vinasse, ne sait même plus si Monsieur Georges habite encore dans son appartement, il y a tellement longtemps qu'elle ne l'a pas vu. Elle guide les policiers jusqu'à la porte du dénommé puis se retire dans sa loge pour finir un petit coteau de Francie. L'appartement de Russer est un petit trois pièces vaguement meublé. La cuisine est en désordre et une odeur pestilentielle s'élève de la vaisselle maculée de champignons jaunâtres. La chambre est sans dessus-dessous. Il se trouve, dans les papiers qui traînent, l'adresse de la maison de repos ainsi que celle de Malveille. Georges travaille (toujours d'après les papiers) dans une boutique de jeux... Quant au salon, en parler (même à voix basse) n'apporterait rien. Son patron pourra leur apprendre qu'après être revenu de sa cure de repos, il a été pris d'une crise de folie et a tenté de faire

avaler toute la collection "Universom" (125 volumes à ce jour, ce qui ne dit pas grand-chose à nos héros, celà est sûr) à un client en poussant des hurlements sauvages. Il a du être interné à l'asile de sécurité de Berlin.

Accueillis par le docteur s'occupant de Russer, nos flics sont mis au courant de son comportement pathologique et névrotique. Il souffre de graves crises de démence durant lesquelles il devient d'une extrême violence. Le reste du temps, c'est un mouton. Si les policiers lui rendent visite, ils le trouvent au Centre d'Activités, s'appliquant à coller des étiquettes sur des sandales en chantonnant bêbêtement une chanson du célèbre groupe "Typhoid Germs" : "A moi Forban que m'importe la mort, les lois du monde, et qu'importe le sort, c'est sur les flots..."

Voici les seuls propos cohérents que l'on pourra tirer de lui : "*Soupe pas bonne brûlant la gorge de Georges, moi je suis gentil, pas tuer, pas boire soupe...*"

---

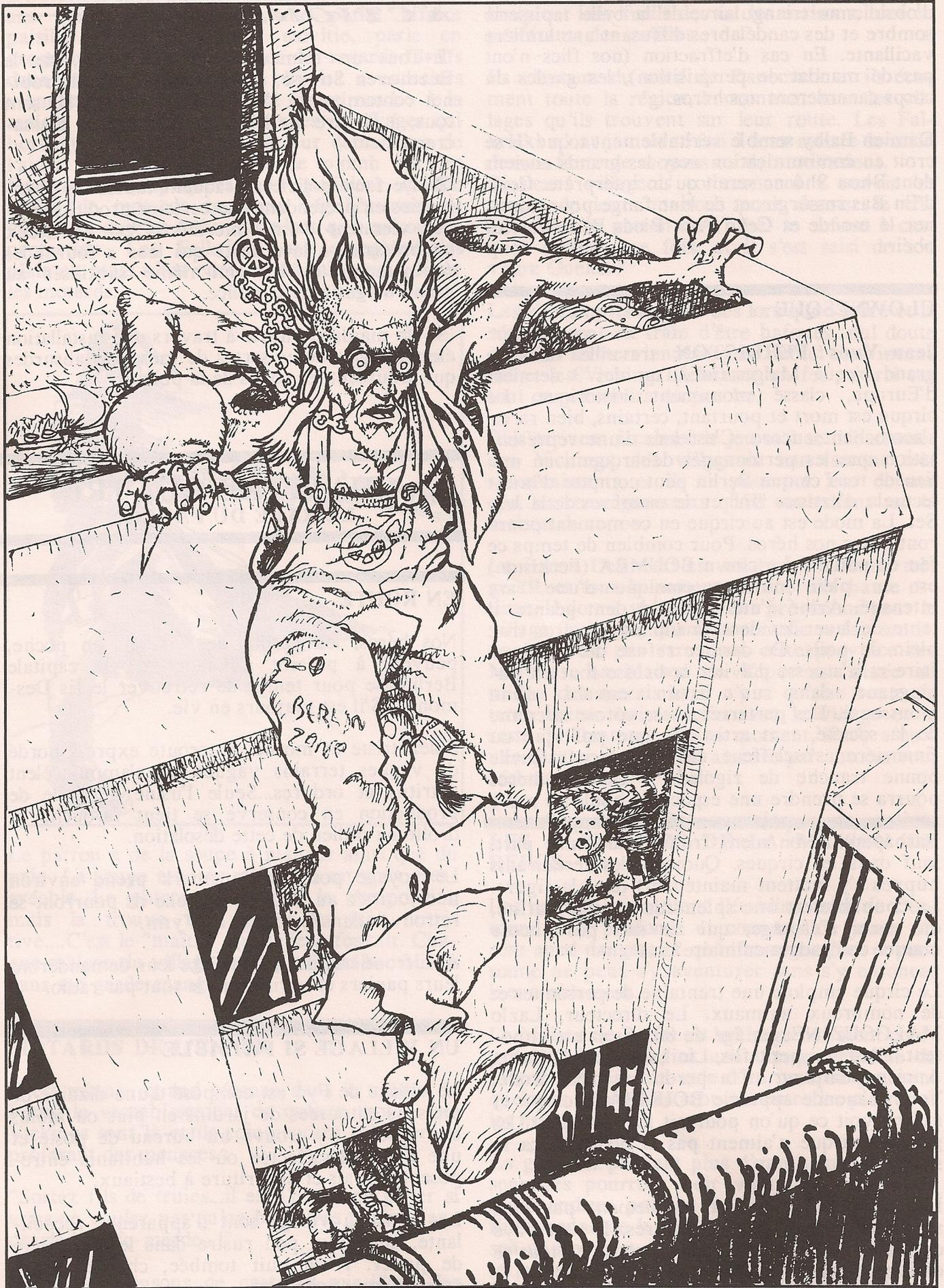
### NE DESESPERONS PAS !

Balby DAMIEN est un des richissimes "voisins" de Desmond (il habite juste dans le quartier). Le majordome leur apprendra que Monsieur n'est pas encore rentré, qu'il est au Club pour toute la journée. Il n'en donnera l'adresse, bien entendu, que sous la menace (violence, je t'aime). Quoique la ruse a ses bons côtés aussi...

C'est dans un quartier désert parsemé de grands entrepôts que se trouve le Club. Quelques clochards déambulent là, fixant de leurs yeux las (emplis d'une tristesse mélancolique mêlée d'un profond dégoût...) les hautes tours de la finance, où s'entassent des milliards. Des papiers gras volètent sur la chaussée souillée et un ciel bas et lourd pèse sur nos balourds.

Rien ne différencie le Club des entrepôts voisins si ce ne sont les deux hommes en blouson de cuir (dessous ils cachent, non pas un coeur mais un automatique TY Migalle) faisant le guet devant l'entrée. Quand les flics s'approchent assez près, les gorilles donnent un bon coup de pied dans le porte, ce qui permet d'alerter les occupants.

A l'intérieur du Club, sept personnes vêtues de robes écarlates, dont Damien Balby, sont assises autour d'une table triangulaire et invoquent, à cet instant, les forces noires de la sorcellerie et de la nécromancie. Pouvoir qu'ils pensent posséder... Histoire de s'aider à appeler le démon de leur choix, ils sont défoncés au LSD 25. La



décoration est comme suit : une grande table d'obsidienne triangulaire, de la belle tapisserie sombre et des candélabres diffusant une lumière vacillante. En cas d'effraction (nos flics n'ont pas de mandat de perquisition), les gardes du corps canarderont nos héros.

Damien Balby semble véritablement toqué. Il se croit en communication avec les grands anciens dont Bhou Shô ne serait qu'un interprète. Ceux d'En Bas ressurgiront de leur fange pour dominer le monde et Celui Aux Pieds Fourchus lui obéira.

---

### CLOWNESQUE

Jean-Yves FERKISTON travaille dans le grand cirque Malgouzine, l'un des 3 derniers d'Europa, classé monument historique. Le cirque est mort et pourtant, certains, bien rares, s'accrochent encore. C'est lors d'une représentation que les personnages débarquent, au milieu de tous ce que Berlin peut compter d'intellectuels, d'artistes "in" et de membres de la Jet-Set. La mode est au cirque en ce moment pourront noter nos héros. Pour combien de temps ce feu de paille ? Le clown BOUMBA (Ferkiston) est en plein numéro comique d'une rare intensité. Armé d'une brosse à dent géante, il tente de laver les dents à un...un..un gros truc plein de poils. Ce dernier refuse de se laisser faire et n'a cessé d'éviter la brosse tout en patageant dans un bassin envahi d'eau mousseuse. Les parterres où se côtoie la crème de la société, tant artistique que politique ou financière, s'esclaffent de bon coeur. Quelle bonne tranche de rigolade ! Un des héros pourra se prendre une espèce de boule de sucre rosâtre et poisseuse (Celà s'appelle un Barbapapa et on n'en trouve plus nulle part, sauf dans les cirques. Quoique, les restaurants huppés s'y mettent maintenant) dans la figure. La coupable est une splendide blonde platine, en vison d'élevage, qui ne sait pas encore manier ce "gadget culinaire".

Le cirque emploie une trentaine de personnes et de nombreux animaux. Le directeur, Lazlo MALGOUZINE, est âgé de 80 ans et est impotent. C'est son petit-fils, Lioil, qui gère l'affaire. Ancien dompteur, il a perdu sa main droite. Tout le monde apprécie BOUMBA le clown et nul ne voit ce qu'on pourrait lui reprocher. Les gens du cirque n'aiment pas la police et ça se sent.

Boumba le clown n'est visiblement pas plus sain d'esprit que les deux autres. Il s'est payé des vacances dans la maison de repos et, tout ce qu'il en ressort, c'est que la soupe était bonne.

---

### ACTIONS

---

**1-** Tout un immeuble, 21 personnes, de la Beethoven Strasse, a absorbé de l'eau du robinet contaminée à l'Angel Dust (PCP). Ils sont tous, à l'heure qu'il est, en train de se massacer.

**2-** De faux policiers braquent toutes les pharmacies en prétendant que certains produits vendus viennent d'être interdits. C'est un vieux commissaire à la retraite qui leur a fourni les équipements qu'il a lui-même subtilisés au grand magasin de la police.

**3-** Un maniaque hurle à travers une installation électronique toutes sortes de messages absurdes qui brouillent les ondes de la police.

---

## CHAPITRE QUATRE

### LE RALE DU FAUCON

---

---

#### EN ROUTE

Nos héros, leur ordre de missions en poche, peuvent à présent s'éloigner de la capitale Berlinoise pour tenter de retrouver le fis Desmond... S'il est toujours en vie.

Soleil triste et morne, autoroute express bordé de vagues terrains vagues où s'ammoncèlent détritiques et ordures...Seule l'usine générale de production en conserve se tient farouche et droite au milieu de cette désolation.

Le voyage pour le Danemark prend environ une journée au bout de laquelle ils pourront se retrouver dans le village de Fynn.

A la frontière, deux Falkrieiks leur demanderont leurs papiers et vérifieront le tout par radio.

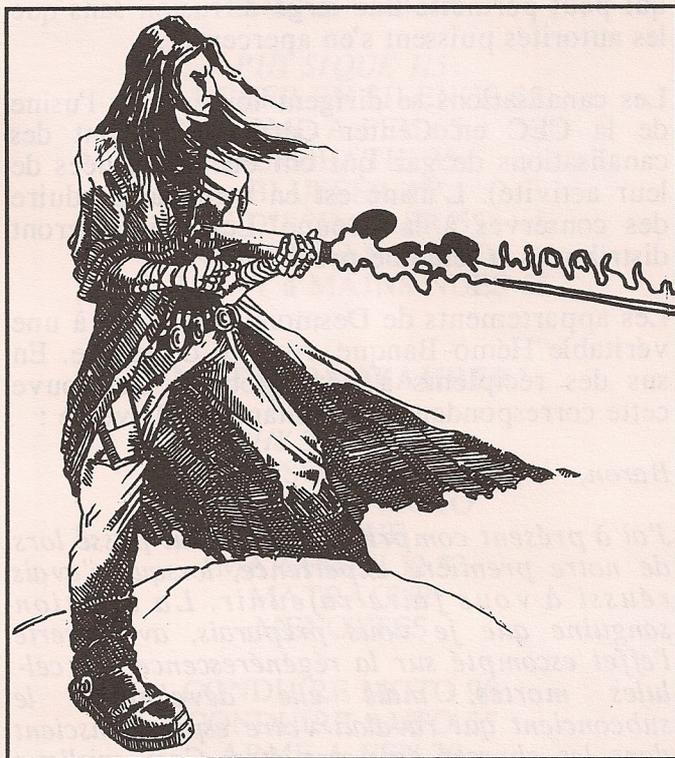
---

#### UN VILLAGE SI PAISIBLE

Le village de Fyn est composé d'une dizaine de maisons entourées de jardins en plus ou moins bon état. Il s'y trouve un bureau de poste et une église désaffectée où les habitants entreposent engrais et nourriture à bestiaux.

Les gens du village sont d'apparence accueillante, quoiqu'un peu rustre dans leur manière de parler. A la nuit tombée, chacun rentre craintivement chez lui

L'hôtel est tenu par un ancien Berlinois de 44 ans qui désirait monter une petite affaire paisible. Il a une forte calvitie, parle en grognant et n'a cesse de jeter des regards furtifs dans toutes les directions. Si les aventuriers viennent pour dormir avant de se rendre à la maison de repos perdue dans les marécages qui bordent le village, le patron leur demandera de l'aider à placer des volets de plomb sur les fenêtres. Il expliquera aux policiers qu'une bande de motards rançonne régulièrement le village et que les habitants n'ont que ça comme protection. Les Falkrieiks ont enregistré les plaintes, mais n'ont encore rien fait pour arrêter les motards.



Le patron a de la soupe à manger ainsi que du pain. La soupe est très salée et a un goût désagréable...Le patron en ignore la composition mais la trouve très bonne et très nutritive....C'est le "maître" qui la leur fournit. Chaque maison du village en a plusieurs hectolitres dans son garde-manger.

### MOTARDS DE L'ENFER

Il est minuit, quand résonne dans le village de Fynn, le vrombissement de quinze motos. Les Vikings sont là et ils commencent à hurler en proférant des menaces :

"Sortez fils de truies...il est l'heure de payer si vous ne voulez pas qu'on brûle vos taudis, bandes de bouffe-merde...!"

Vêtus de blousons de cuir où scintillent des

chaînes et des badges métalliques, les Vikings braquent leur fusils devant les maisons, tout en proférant des insultes.

Ils viennent du nord du Danemark et ils écumant toute la région, rançonnant tous les villages qu'ils trouvent sur leur route. Les Falkrieiks n'ont jamais réussi à leur mettre la main dessus, faute de moyens ou de motivations. Plusieurs villageois commencent à ouvrir les portes de leurs maisons pour donner le tribut...Seul le patron de l'hôtel se refuse à casquer encore une fois, et il s'est saisi de son vieux Guelter.

Les Falkampfths sentent dès lors que l'ordre et la sécurité sont en train d'être bafoués...nul doute que s'ils n'interviennent pas, l'hôtel sera incendié et les Vikings lâcheront un feu nourri sur tout ce qui sortira du porche.

S'ils arrivent à calmer le jeu et à se débarrasser des Vikings, les villageois leur seront très reconnaissants, et ils ne pourront leur donner que les renseignements qu'ils souhaitent sur la maison de repos :

Le Baron Desmond est un brave homme très gentil, et tous le portent en une très haute estime. Il donne volontiers des provisions pour le village (la soupe) quand la pénurie se fait sentir, ce qui n'est pas rare dans cette province des Marches. La Maison de Repos est située au milieu des marais et il n'y a qu'une route de terre battue qui la relie avec le village et le reste du Danmark. En ce moment, il n'y a qu'une dizaine de patients amenés par autocar tout récemment.

### LES ALENTOURS DE LA MAISON DE REPOS

Les marais qui cernent l'établissement de Desmond sont profonds et couverts de joncs. Ils sont aussi dangereux qu'infranchissables et personne ne peut s'y aventurer sans s'y enfoncer inexorablement.

La Maison de Repos est un large bâtiment comprenant deux ailes et une bonne trentaine de pièces. Elle est entourée d'un parc où poussent quelques misérables arbustes entre les pierres et les herbes folles.

En guettant pendant plus d'une heure, les personnages pourront voir venir un camion de marchandises, portant l'enseigne de La Centrale Européenne de la Conserve. Il vient de la Maison de Repos et se dirige vers le village. A l'intérieur il y a deux chauffeurs d'un genre plutôt particulier. Ce sont des Agents du Service de

Sécurité de la CEC, armés de Fusil TY23. Ils viennent de livrer des vivres ainsi qu'une grande quantité de produits chimiques. Si les policiers les arrêtent, ils ne leur lâcheront que le strict minimum sur ce qui se passe dans la Maison de Repos (Livraison de vivre).

---

## LE CRISSEMENT

Lorsque les personnages se présentent devant la grille de la Maison de Repos, ils sont accueilli par une mulâtresse, Natakoma, qui est la femme à tout faire du Baron. Elle les fait entrer sans parler et les conduit à l'intérieur, où le Baron les attend...

Celui-ci leur montrera la tombe de son fils qui est dans la cave, et les priera alors gentiment de partir. Si les policiers jouent aux durs...

Desmond attaquera, aidé par la Mulâtresse... cependant étant déjà très vieux il ne pourra guère agir plus de trois rounds.

Dans le parc qui entoure la Maison de Repos, les dix patients déambulent au hasard des allées parsemées de graviers. Si certain d'entre eux fixent attentivement le ciel en parlant seul et tout bas, d'autres s'approchent furtivement des arbres, regardant à droite puis à gauche, comme pour vérifier que personne ne les observe. Ils griffent l'arbre et s'enfuient en sautillant. S'ils comprennent les questions, il est fort peu probable qu'ils répondent autre chose que : "Moi veux soupe...bonne soupe...Quand qu'on mange".

Ces pauvres erres sont visiblement les cobayes d'une sinistre expérience. Tous les midis et tous les soirs, quand sonne sept heures, ils sont gavés de soupe puis vont se coucher...

---

## L'ANGOISSE

Dans la cave de la Maison de Repos se trouvent de grandes cuves de 42 m<sup>3</sup> bardées de contrôles électroniques. Des tuyaux les joignent entre elles puis disparaissent dans les murs et dans le sol. La cave étant à dix mètres de profondeur, il est impossible de voir à l'extérieur où partent ces canalisations... Elles se dirigent toutes, en fait, vers la CEC.

Le laboratoire est encore plus loin dans le sous-sol, et on peut y accéder par une des cuves (voir plan).

A l'intérieur du labo, gardé par une dizaine d'hommes armés, dix chercheurs mettent au point la "Soupe"...La seule sortie étant par une

des cuves, les policiers peuvent très rapidement bloquer la salle. Les gardes se défendront, mais n'hésiteront pas à se rendre dès qu'ils auront perdu la moitié d'entre eux. Quant aux chercheurs, ce n'est certes pas le courage qui les étouffent, et, le chef du laboratoire se mettra tout de suite à table si un des policiers réussit son "interrogatoire".

La "Soupe" n'est ni plus ni moins qu'une drogue ayant un énorme pouvoir d'accoutumance. Sans goût et sans odeur, elle se mélange avec pratiquement tout. Elle anihile une bonne partie de la volonté du sujet qui en a absorbé, le rendant très malléable. L'effet est progressif, ce qui peut permettre une large diffusion sans que les autorités puissent s'en apercevoir.

Les canalisations se dirigent toutes vers l'usine de la CEC en Center German (ce sont des canalisations de gaz qui ont été détournées de leur activité). L'usine est en train de produire des conserves à la "Soupe". Les boîtes seront distribuées la semaine prochaine.

Les appartements de Desmond ressemble à une véritable Hémobanque, réserve de survie. En sus des récipients à hémoglobine, on trouve cette correspondance provenant de Malveille :

*Baron,*

*J'ai à présent compris ce qui s'était passé lors de notre première expérience, lorsque j'avais réussi à vous faire rajeunir. La solution sanguine que je vous préparais, avait certe l'effet escompté sur la régénérescence des cellules mortes, mais elle développait le subconscient qui ravalait votre esprit conscient dans les abysses de votre être. Ceci explique donc les "crises" de sauvagerie qui se sont développées chez vous et Verzic. Je suis désolé que votre amie, Daniella, ait eu à en subir les conséquences. Je crois, à présent, que le mal est réparé et que les nouvelles bouteilles jointes vous donneront entière satisfaction, longtemps après ma mort.*

*MALVEILLE.*

Desmond, pour rester fidèle à l'image qu'il s'est donnée, s'est réfugié dans le caveau au fond du parc. De là, il espère pouvoir gagner les marais lorsqu'il fera nuit et ainsi rejoindre son château ancestral dans les Carpates. Mais les policiers, s'ils agissent de plein jour, pourront facilement le bloquer. Il se défendra jusqu'à la mort...qui est proche puisque le nouveau sérum du professeur Malveille ne fonctionne toujours pas.

Quant à son trafic, le plus simple pour le faire cesser est de contacter le capitaine qui fera suivre jusqu'au Ministre pour arrêter tous les responsables de la CEC.

Ceux-ci seront mis au secret et personne ne pourra les joindre...quant à l'usine elle fonctionnera toujours...

---

**CARACTERISTIQUES DES PERSONNAGES  
DU SCENARIO**

---

**VOLKRAUBER**

*PHYSIQUE 115*  
MARCHER EN SILENCE 55  
ARME A FEU 65  
ACROBATIE 35  
BLUFFER 45  
SE DISSIMULER 55  
ARME BLANCHE 60  
COMBAT à MAINS NUES 65

**MOTARRADFAHRER**

*PHYSIQUE 120*  
BLOUSON DE CUIR  
BOTTE DE MOTO  
CASQUE  
MARXMEN 12.33  
MATRAQUE  
MENOTTES  
  
CONDUIRE MOTO 90  
CONDUIRE AUTO 55  
ARME A FEU 70  
PREMIER SOINS 70  
INTERROGATOIRE 50  
SYSTEME D 55  
MECANIQUE 60  
COMBAT A MAINS NUES 65

**SERGEANT KARL WOKDOR-  
FALKAMPFT**

F16/C15/R18/H15/S17/I12/M12/L12/A16

*PHYSIQUE 155*  
ARME A FEU 110 %  
COMMANDO 95 %  
ARME BLANCHE 85 %  
COMBAT A MAIN NUE 85 %  
INTERROGATOIRE 95 %  
SYSTEME D 110 %  
MEDECINE 55 %  
CONNAISSANCE DE LA RUE 95 %

**LE SERVANT DE DESMOND**

*PHYSIQUE 85*  
SE DISSIMULER 110 %  
MARCHER EN SILENCE 105 %

**LE BARON DESMOND**

F25/C35/R19/H19/S30/I18/M18/L18/T18/A18

*PHYSIQUE 300*  
CHAQUE COMPETENCE : 100 %  
HYPNOTISME 50 %

**RUSH JARDIH ET NICEPHORE BLARE**

*PHYSIQUE 170*  
ARME A FEU 75  
COMBAT A MAIN NUE 75  
COMMANDO 50  
BLUFFER 50  
CONDUIRE VOITURE 70

**TERRORISTES**

*PHYSIQUE 140*  
ARME A FEU 75 %  
ARME BLANCHE 75 %  
COMBAT A MAINS NUES 75 %  
ELECTRONIQUE 50 %  
INTERROGATOIRE 55 %  
COMMANDO 55 %  
MECANIQUE 70 %

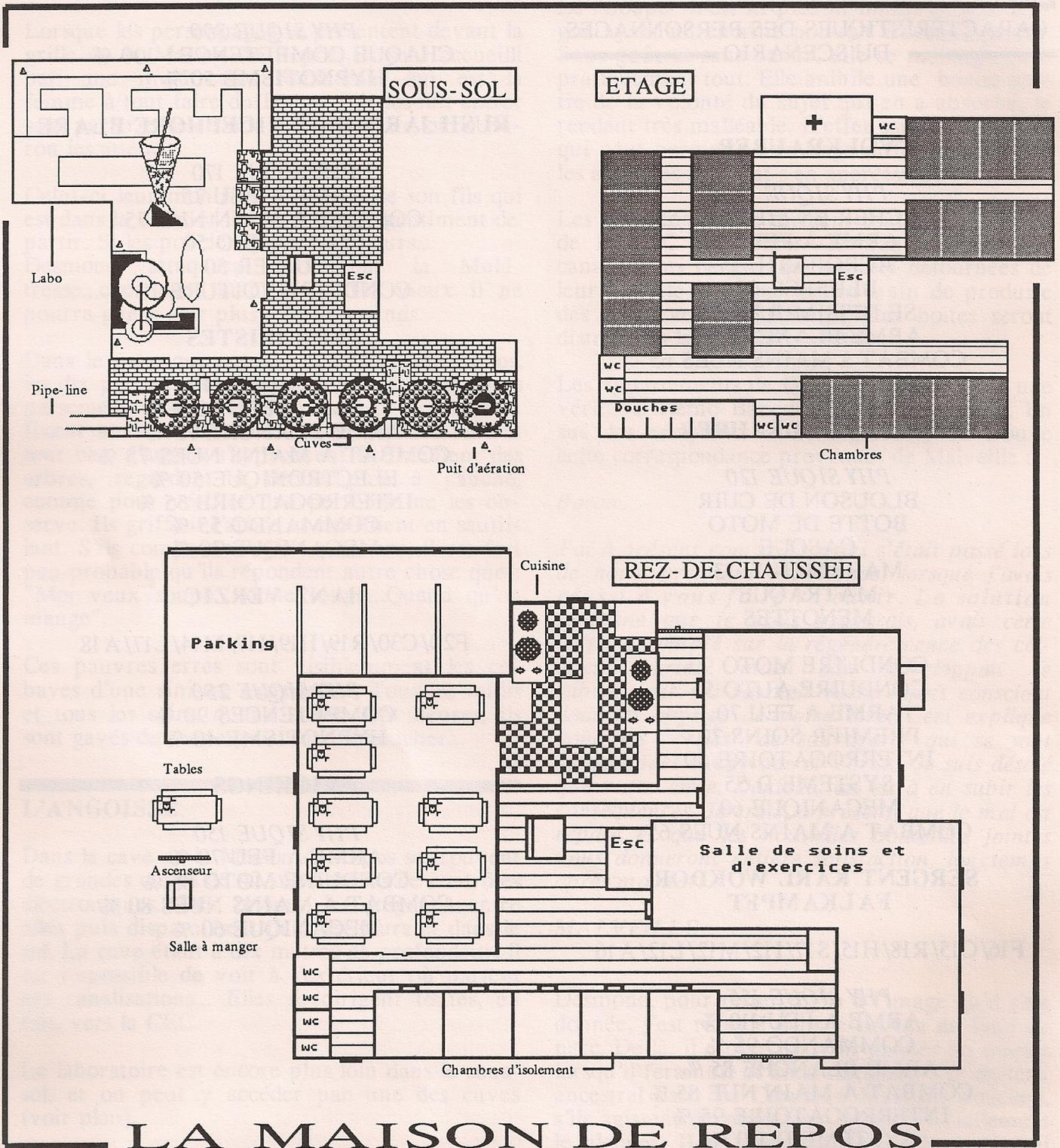
**HANZ VERZIC**

F20/C30/R19/H19/I17/M14/L17/A18

*PHYSIQUE 250*  
COMPETENCES 90 %  
HYPNOTISME 40 %

**VICKINGS**

*PHYSIQUE 150*  
ARME A FEU 70 %  
CONDUIRE MOTO 85 %  
COMBAT A MAINS NUES 80 %  
MECANIQUE 60 %



D'AUTRES MONDES  
D'AUTRES GALAXIES

UNIVERSUM

*DEJA PARU :*

SILRIN  
KOROS  
BERLIN XVIII

*A PARAITRE :*

WHOG SHROG  
THRYRA