

Vous ne tiendrez plus longtemps caché derrière l'étal de Beercans du System Market. Il ne reste plus que trois cartouches explosives dans votre fidèle "Marxmen 12.33" au canon d'acier et ces Deuzs allumés au PCP, la poudre qui rend fou furieux, abreuvent votre abri au Shot Gun. Vos chances de survie sont minimes et vous vous surprenez à penser qu'il ne fait pas bon être sergent dans la Division Falkampft (la police de Berlin et la meilleure d'Europa) tous les jours.

Votre mission, faire respecter l'ordre et la justice, et par cela même la liberté, vous êtes fier de la mener du mieux que vous le pouvez, et pourtant, ce n'est point chose aisée. Berlin, ville tentaculaire, ignoble chancre, est en passe de devenir le royaume du crime. Chaque matin, la liste des Falkampfts tombés en service s'allonge. Il vous faut protéger les restes de la civilisation et de la démocratie. Le monde est comme devenu fou et seuls des hommes et des femmes comme vous peuvent arrêter le chaos grandissant qui nous entraînera tous, si vous échouez, dans la pire des barbaries.

Tiendrez-vous le choc ? Saurez-vous être l'un de ceux dont la vie est un éternel combat pour la vérité ? Etre Falkampft est la plus belle des choses qui puissent vous arriver ? La division Falkampft est déjà VOTRE famille.

Willkommen à BERLIN

BERLIN XVIII

Le Jeu de Rôle Policier dans un Monde Meurtri est un Jeu de Rôle complet. Il contient tout ce dont vous avez besoin pour devenir un Falkampft. Le meneur de jeu y trouvera les règles détaillées, une description complète du monde de Berlin XVIII ainsi que de la Division Falkampft, des scénarios et des aides de jeu.

Il vous suffira de dés à six, dix et vingt faces pour vous permettre de plonger dans la plus palpitante aventure de la SF moderne.

THERY-BOUCHAUD ET CIE
8 RUE GALLIENI
78220 VIROFLAY

PRIX CONSEILLE : 134 FR

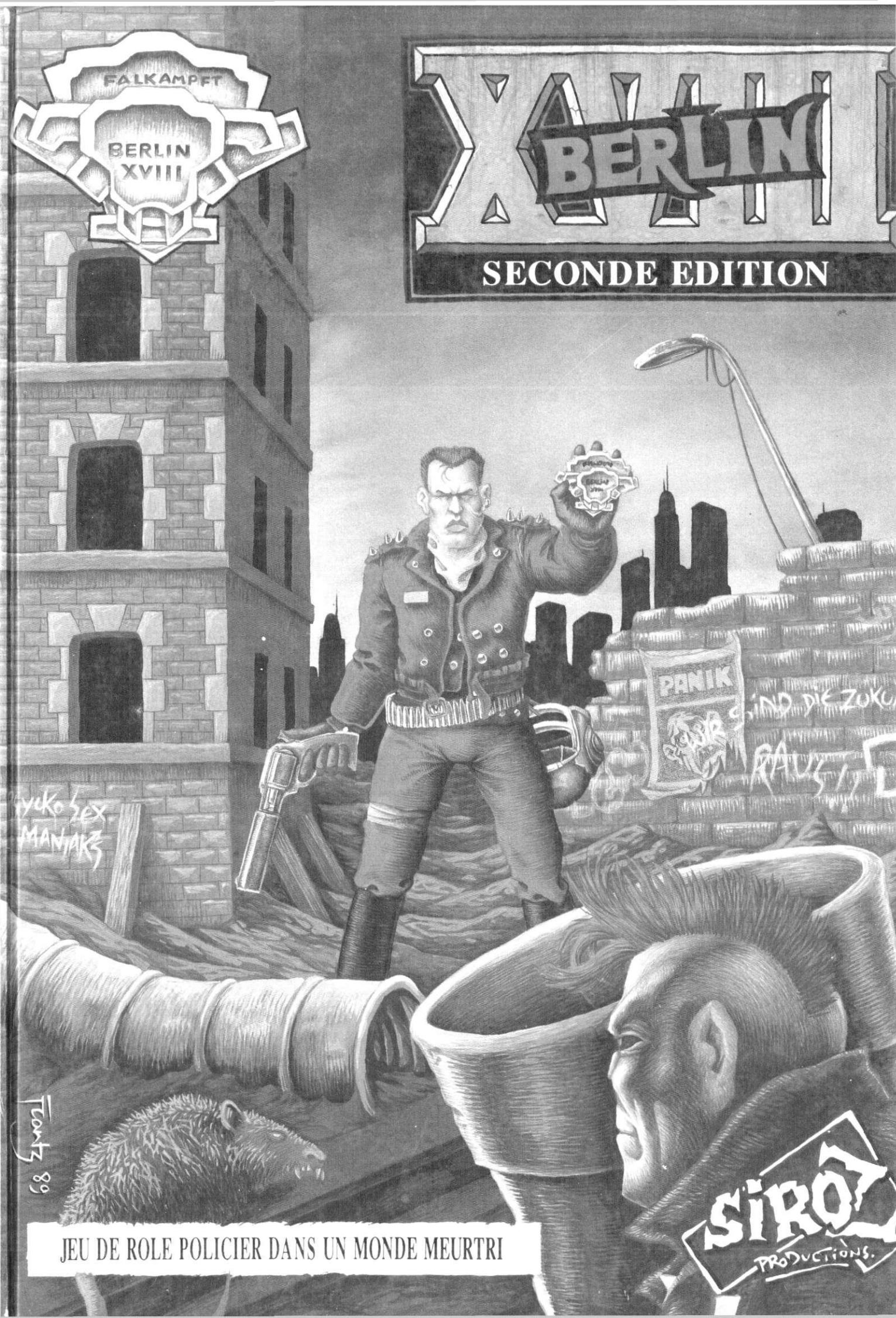
ISBN 2-906723-10-X

Imprimé en Malaisie

SIROZ Productions

BERLIN XVIII

Le jeu de rôle policier dans un monde meurtri



JEU DE ROLE POLICIER DANS UN MONDE MEURTRI



URGENCY PHONE LINE
IST :

9 9

6 6

DONT FORGET DIE
"NINE NINE SIX SIX"
URGENCY PHONE LINE, IT
MAY SAVE A LIFE.

DIVISION FALKAMPFT
MESSAGE.

STOP DRUGS

Chaque jour, la liste des victimes de la
drogue s'allonge vertigineusement.
Celles-ci meurent le plus souvent dans
d'atroces souffrances, seules, abandonnées,
dans le plus total dénuement. La drogue
c'est l'égoïsme, la solitude, l'aliénation de
sa personnalité, la mort.

Ne deviens pas esclave, la
liberté est une trop belle
chose !!!

Narcotic house contact : dial 333

CECI N'EST PAS UN JOUET

Cette année, 958 cas de décès de mineurs occasionnés par des
armes à feu ont été recensés. C'est beaucoup trop, beaucoup
trop cher payé la négligence.

NE LAISSONS PAS NOS ENFANTS JOUER AVEC

Gun house con-
tact : dial 556.

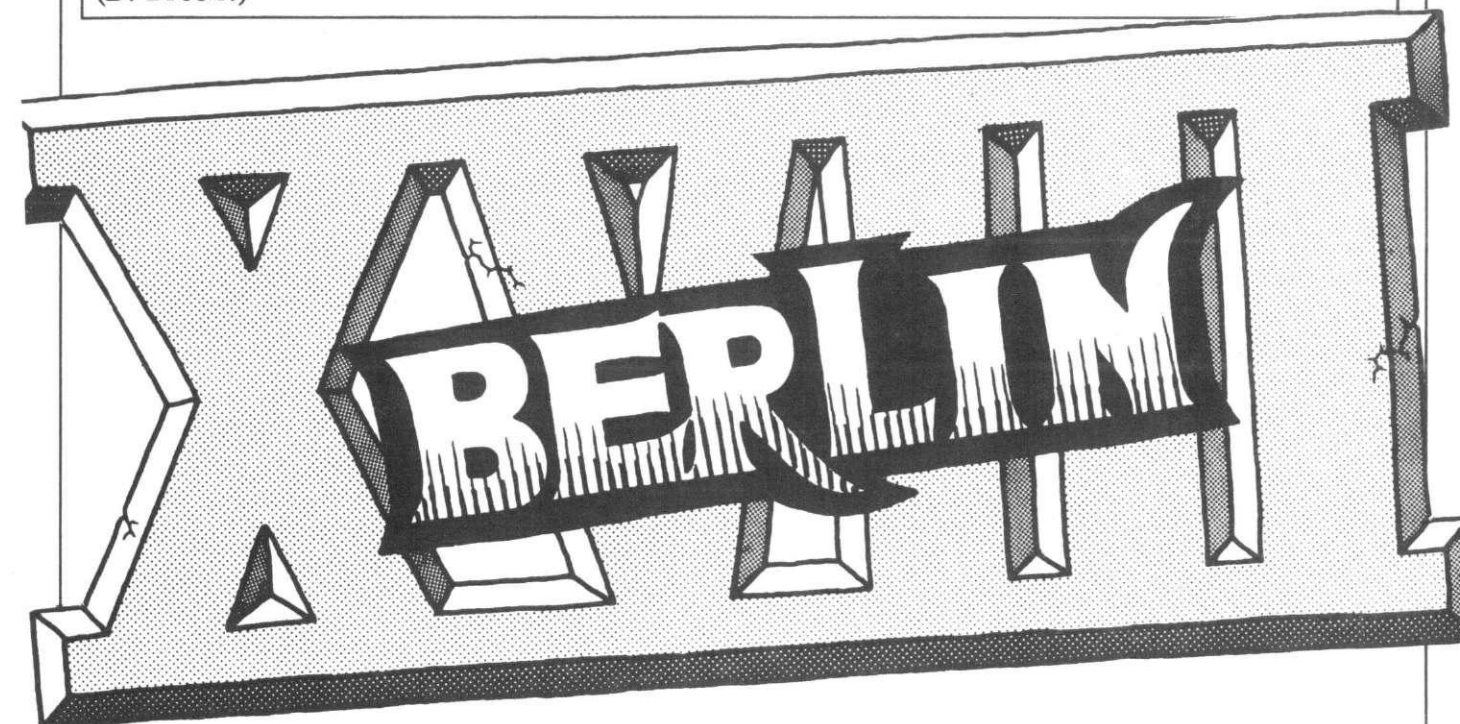
Minor project
contact : dial
75603210259

REJOINS-NOUS

DIVISION FALKAMPFT

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

(B. Brecht)



INTRODUCTION

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

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

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

La police doit faire régner l'ordre, sauvegar-
der les dernières gemmes de civilisation. Le
métier est dur, éprouvant. Les Falkampfts de
Berlin sont là, payés (mal) pour faire face.
Canaliser le trop plein d'énergie et de déses-

poir qui peut enflammer à toute heure cette
Mégalopolis qu'est devenue la Capitale
Européenne. Et ces Falkampfts, dernière
chance, dernier rempart...

C'EST VOUS !

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

Votre devise :

"UNE POLICE FORTE POUR LA
JUSTICE ET LA LIBERTE"

Ne l'oubliez jamais.

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

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

SOMMAIRE

INTRODUCTION	P 1
AVANT-PROPOS	P 3
LES REGLES	
I. Comment créer un personnage	P 4
II. Personnages et compétences	P 6
III. Le combat	P 9
IV. Temps et rounds	P 10
V. Exemple de création	P 10
<i>Fiche de personnage vierge</i>	P 12
VI. Armement	P 13
VII. Les protections	P 16
VIII. Caisses, bécane et bahuts	P 17
UN MONDE MEURTRI	
<i>Historique</i>	P 21
<i>Cartes du monde et d'Europa</i>	P 22
I. La démocratie d'Europa	P 23
II. Le reste du monde	P 24
BERLIN, LA MEGALOPOLE	
I. La ville de Berlin	P 28
II. Le Berlin criminel	P 29
FLICS A BERLIN (Manuel Falkampft)	
I. La police d'Europa	P 33
II. Le dur métier de Falkampft	P 35
SCENARIO	
AUSLANDER	
I. Introduction	P 44
II. Prégénérique	P 45
III. Le Falkhouse XVIII	P 45
IV. Le rire du fou	P 46
V. Le chant du cygne	P 49
VI. Distorsions	P 52
VII. Le rôle du faucon	P 55
<i>Caractéristiques des PNJ</i>	P 58
<i>Personnages pré-tirés</i>	P 59
JUNGLE STREET	
I. Introduction	P 65
II. Les Jihad'Warriors	P 65
III. Les Stalingradkids	P 66
IV. Le gang des Strads	P 67
V. Le gang de Scarehard Strasse	P 68
<i>Caractéristiques des PNJ</i>	P 69
TABLES D'EVENEMENTS	P 72
DEMAIN PETIT, TU VERRAS	
I. Introduction	P 75
II. Revue de presse	P 75
III. L'Enquête	P 76
IV. Streichfurt	P 77
V. Honneur et prestige	P 78
<i>Caractéristiques des PNJ</i>	P 79



AVANT-PROPOS

Vous tenez dans les mains un de jeu de rôle qui, nous l'espérons, saura vous divertir durant de longs moments. si vous ne connaissez pas le jeu de rôle et que BERLIN XVIII, "Le Jeu de Rôle Policier dans un Monde Meurtri", est votre première acquisition dans ce domaine, vous devez vous poser de nombreuses questions sur les buts et finalités de tels jeux. aussi allons-nous essayer d'éclaircir au maximum le mécanisme de ces sombres passe-temps.

BERLIN XVIII, et les autres jeux de rôles, vous invitent à entrer dans la peau d'un personnage que vous ferez vivre, tout comme un acteur. Vous allez devoir assumer la personnalité de celui-ci, lui faire donner des coups, en prendre aussi, réfléchir ou fuir, aimer ou haïr, tout cela d'une façon fort pacifique, c'est-à-dire autour d'une table.

Les jeux de rôle sont essentiellement à base de dialogues, car c'est par la voix que vous énoncerez les actions de votre personnage. cependant, ne croyez pas que vous allez parler et jouer dans le flou artistique car les parties sont régies par de nombreuses composantes.

A. LES REGLES

Les règles existent pour limiter et contrôler les mouvements et les actions diverses. On ne peut pas concevoir un jeu sans règles, qui posent les barrières aux actions incohérentes ou impossibles. Un chapitre entier y est consacré, expliquant entre-autre comment générer son Personnage, régler des combats, ou s'adonner aux poursuites motorisées.

B. LE MENEUR DE JEU

Le Meneur de Jeu est le grand connaisseur des règles et c'est souvent sur lui que repose la réussite ou non d'une partie. Le Meneur de Jeu doit appliquer impartialement les règles et veiller au respect de la vraisemblance des actions entreprises par les joueurs.

En second, le Meneur de Jeu est le "créateur" du monde et du scénario. Son premier travail consiste à bien s'imprégner du monde. Ensuite, il élaborera l'aventure, en inventant une intrigue, définissant les personnages à rencontrer et les

lieux à explorer. Pour peupler l'histoire, il utilise des Personnages Non-Joueurs (PNJ, en opposition aux personnages des joueurs) qui possèdent leur propre caractère et personnalité et qu'il devra faire vivre le mieux possible.

Le Meneur de Jeu doit donc être être un comédien en même temps qu'un arbitre, et posséder le sens de l'action et de l'aventure. Il est le réalisateur d'un film dont les personnages peuvent lui échapper.

C. LES DES

A l'instar de nombreux autres jeux de rôles, BERLIN XVIII utilise des types de dés peu communs, les dés à 10 et 20 faces ainsi que le classique dé à six faces. Les dés à 10 et 20 faces sont en vente dans toutes les boutiques spécialisées dans les jeux de simulations. Afin de simplifier la lecture des règles, nous avons usé des abréviations suivantes : D6 signifiant dé à six faces, D20 dé à 20 faces et ainsi de suite. Dans la même optique, 2D10 signifie 2 dés à 10 faces.

Grâce aux D10, nous pouvons réaliser un "jet de pourcentage", ou D100. Pour cela, il suffit de faire un premier jet où le D10 marquera les dizaines puis un second où il marquera les unités. Par exemple Paul lance son D10 qui marque 4, soit 4 dizaines, soit 40. Lors du second jet, il obtient 5 unités. Le tout donne un résultat de 45. Le D100 est utilisé pour connaître le résultat d'une action exprimée en pourcentage. Par exemple, Paul avait 50% de chance de réussir à forcer une serrure. Le résultat de son jet étant 45 (inférieur à 50), il réussit. s'il avait fait un score de 51 à 100, il aurait échoué. Lorsque le dé des dizaines fait 10 (0), cela compte comme zéro. Par exemple, le premier jet fait 10 et le second 2, le résultat est 02. Par contre, si les deux jets font 10, le résultat est alors de 100.

D. LES FIGURINES

Afin de mieux visualiser les parties et leur donner plus d'éclat, il vous est possible d'acquérir des figurines en plomb chez tous les spécialistes des jeux de simulation.

Il n'existe, hélas, pas encore de figurines spécifiques à BERLIN XVIII mais le large choix de figurines proposé dans votre boutique préférée vous permettra sûrement d'en trouver des compatibles.

LES REGLES

MECANISMES ET ROUAGES DE BERLIN XVIII, LE JEU DE
ROLE POLICIER DANS UN MONDE MEURTRI

I. COMMENT CREER UN PERSONNAGE ?

Afin de mieux assimiler ce chapitre, nous préconisons d'utiliser une fiche de personnage vierge et de la remplir au fur et à mesure de la lecture en effectuant les tirages (Fiche p.12).

1) LES CARACTERISTIQUES

Un personnage est défini par 8 caractéristiques majeures qui sont obtenues en tirant 2 dés à 10 faces (2D10). Ainsi, leurs valeurs sont comprises, au départ, entre 2 et 20.

Afin de permettre la création de personnages plus intéressants pour les joueurs, il est possible d'utiliser une autre technique de génération du personnage. Chaque joueur répartit ainsi 91 points parmi ses caractéristiques en respectant pour chacune les minima et maxima.

2) NOMENCLATURE

FORCE : Puissance physique du personnage. Le poids maximum qu'un personnage peut soulever est égal à : $FORCE \times 7 \text{ Kg}$

CONSTITUTION : Résistance physique de l'organisme du personnage aux attaques extérieures, sorte de bilan de santé.

REFLEXES : Aptitude du personnage à réagir physiquement face à une situation inattendue.

HABILETE : Capacité du personnage à manipuler des objets.

SENS : Moyenne des 5 sens du personnage.

CONNAISSANCE : La connaissance représente l'étendue du savoir du personnage dans les domaines scientifiques et autres

AURA : Respect, crainte qu'inspire ou non le personnage, pouvoir charismatique.

BEAUTE : C'est une caractéristique optionnelle se tirant avec 5 dés à 10 faces. En multipliant le résultat par 2, on obtient la "Séduction".

TEMERITE : Bravoure du personnage. Un jet "sous" la témérité devra être tiré lorsqu'un personnage voudra tenter une action particulièrement dangereuse.

3) JET SOUS UNE CARACTERISTIQUE

Pour résoudre certaines situations, et, surtout, pour vérifier qu'un personnage est apte à la résoudre, le Meneur de Jeu peut avoir recours au "jet sous une caractéristique". Par exemple, pour savoir si le personnage réagit à temps, il faudra faire un jet "sous" les Réflexes, ou, si il repère un détail incongru, un jet "sous" les Sens. Suivant la difficulté de la tentative, le Meneur de Jeu pourra demander de réaliser un score inférieur ou égal à la compétence avec un certain nombre de dés. Un jet est donc réussi si le total des dés est inférieur ou égal à la caractéristique prise en compte. Il est plus facile de réussir avec 2D6 qu'avec 4D20. Nous préconisons d'utiliser souvent ce système, qui a l'avantage de répondre à de nombreuses interrogations.



4) LE PHYSIQUE (P)

Cette caractéristique permet de déterminer le niveau d'incapacité physique du personnage (blessé, mutilé, comateux, mort).

$PHYSIQUE = (FORCE + CONSTITUTION) \times 5$

Le chiffre de PHYSIQUE servira à la détermination de l'Indice Physique (I.P.) de chaque partie du corps.

DETERMINATION DES I.P. (voir schéma ci-contre) : Chaque zone du corps porte une lettre A, B ou C. Cette lettre est déterminante pour le calcul de l'I.P. de la zone concernée.

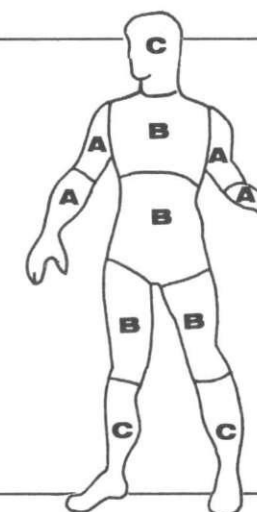
Pour calculer cet I.P., deux procédures :

-Procédure 1 :

Pour une ZONE A : l'I.P. est égal à 20% de P.
Pour une ZONE B : l'I.P. est égal à 45% de P.
Pour une ZONE C : l'I.P. est égal à 30% de P.

-Procédure 2 :

consulter le tableau ci-dessous.



	CHIFFRE DE PHYSIQUE																		
ZONE	5	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	
A	1	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	
B	2	18	21	27	30	36	39	45	48	54	57	63	66	72	75	81	84	90	
C	2	12	14	18	20	24	26	30	32	36	38	42	44	48	50	54	56	60	

Note : la procédure 2 est plus pratique, mais le calcul par la procédure 1 est tout de même nécessaire pour des valeurs ne figurant pas sur ce tableau.

5) DONNEES CORPORELLES

DETERMINATION DU POIDS ET DE LA TAILLE : Soit X, pour déterminer la Taille, égal à la moyenne de Réflexes plus Habileté ($X = (\text{Réflexes} + \text{Habilité}) : 2$)
Soit Y, pour le Poids, égal de la Force plus la Constitution ($Y = (\text{Force} + \text{Constitution}) : 2$).

X	Taille (cm)		Y	Poids (kg)	
	Homme	Femme		Homme	Femme
5	140	130	5	55	45
6	145	135	6	60	50
7	160	150	7	65	55
8	165	155	8	70	65
9	170	165	9	70	65
10	175	170	10	75	65
11	180	175	11	80	70
12	180	175	12	80	70
13	180	175	13	85	75
14	185	180	14	90	80
15	190	185	15	90	80
16	195	190	16	95	85
17	200	195	17	100	90
18	205	200	18	105	100
19	210	205	19	110	105
20	215	210	20	115	110

Note : la taille minimum pour être fonctionnaire de police dans la Démocratie d'Europa vient d'être abaissée par l'Administration à 1m45 pour les hommes et à 1m30 pour les femmes. Ceci après les nombreuses plaintes pour ségrégation de l'Association pour les Droits Civiques des Personnes de Petites Tailles. Les fonctionnaires de police de petite taille sont, hélas, encore presque exclusivement affectés aux nombreuses et lourdes tâches administratives et il n'en est qu'une infime minorité qui participe au sein des Falkampfts aux opérations de maintien de l'ordre.

DETERMINATION DES PERFORMANCES PHYSIQUES :

Soit X, pour déterminer les capacités de déplacement, égal à la somme de Force, Constitution et Réflexes, divisée par trois ($X = (F + C + R) : 3$).

M/R : Mètre par Round (voir "Temps et Rounds")

Mn : Temps maximum en Minutes

X	Sprint (M/R)	Course (M/R)	Endurance (Mn)
4	46	23	2
5	56	27	4
6	64	30	8
7	72	33	15
8	78	37	20
9	82	40	30
10	90	43	40
11	94	47	50
12	98	50	60
13	102	53	80
14	106	57	100
15	110	60	120
16	114	64	140
17	118	70	160
18	122	77	180
19	126	80	200
20	130	84	220

Note : Ces deux tableaux sont facultatifs et restent surtout des tableaux indicatifs utiles pour cerner votre personnage. Il vous est par ailleurs possible de gonfler d'un niveau le poids, la taille et les performances physiques.



II. PERSONNAGES ET COMPETENCES

1) SCORE INITIAL

Au début du jeu le joueur peut répartir 15 "niveaux" dans les compétences proposées (Voir Nomenclature) en sachant qu'un niveau représente 5%. Il les additionnera aux pourcentages de base. Seules les compétences dans lesquelles un niveau a été mis lors de la création pourront progresser par la suite ; les autres gardant leur pourcentage de "base" (sauf dans le cas où le Maître du Jeu autorise les joueurs à rencontrer un professeur pouvant leur enseigner les bases. Dans ce cas, la compétence pourra augmenter normalement).

Le joueur, s'il commence à jouer au grade de sergent, doit répartir parmi les compétences qu'il a choisies 550 %, avec un maximum de 80% pour chacune d'entre-elles (il ne calcule pas alors le pourcentage de base pour ces dites compétences).

2) L'EXPERIENCE

Lors d'une aventure, les personnages auront à utiliser leurs compétences. A chaque fois qu'ils le feront avec succès, ils devront le noter. Les compétences augmentent de la manière suivante durant l'aventure :

10 réussites = +1% dans une compétence de Combat.

5 réussites = +1% dans une compétence d'un autre type.

3) POURCENTAGE DE BASE

Pour chaque compétence, les caractéristiques entrent en ligne de compte pour définir le pourcentage de base.

ABREVIATIONS

AURA - A	CONNAISSANCE - Co
CONSTITUTION - C	FORCE - F
HABILETE - H	REFLEXES - R
SENS - S	TEMERITE - T

4) COMPETENCES OUVERTES AUX POLICIERS

Suivant le corps de police dans lequel oeuvre le personnage (ou le corps de ses débuts dans la police), voici la liste des compétences qui lui sont proposées.

FALKAMPFT

Arme à feu	Arme blanche
Bluffer	Combat à mains nues
Commando	Conduite
Connaissance de la rue	Corruption
Interrogatoire	Système D

FALKDOKTOR MENSCHWISSEN

Arme à feu	Combat à mains nues
Conduite	Criminologie
Histoire	Interrogatoire
Médecine	Mémoriser
Ordinateur	Psychologie

FALKDOKTOR WISSENSCHAFTLICH

Arme à feu	Combat à mains nues
Conduite	Criminologie
Electronique	Falsification
Mécanique	Médecine
Ordinateur	Pilotage

FALKRIEK

Analyse de la situation	Arme à feu
Arme Blanche	Artillerie
Combat à mains nues	Commando
Conduire	Guide
Interrogatoire	Leader
Mécanique	Pister
Survie	Système D

5) NOMENCLATURE DES COMPETENCES GENERALES

1. ANALYSE DE LA SITUATION : 2Co + S

Savoir comment s'en tirer avec des chances raisonnables de survie alors que tout semble perdu. Utilisable par exemple pour repérer une faille dans ceux qui vous entourent et trouver ainsi le moyen de se faufiler entre ses adversaires.

2. BLUFFER : 2C + A

Utilisable soit pour menacer les autres, les posséder avec un accent de vérité (l'immeuble est cerné, vous n'avez aucune chance, alors écoutez-moi...) ou pour marchander.

3. COMMANDO : H + R

Cette compétence regroupe une série de techniques qui se révèlent très utiles lors d'arrestations un peu compliquées ou hasardeuses. Un policier avec la compétence "Commando" est capable de grimper rapidement sur les murs de maisons, de se camoufler habilement et de "chuter" de 3 mètres sans se faire de mal et, surtout, sans perdre de phase de combat. Il peut ainsi agir dès qu'il a touché le sol.

4. CONDUITE : 2R + H

Manoeuvrer motos, voitures, camions et blindés.

5. CONNAISSANCE DE LA RUE : S + T

Cette compétence permet au Falkampft de connaître un peu tout le monde dans les milieux

de la petite crapulerie et de la grande truanderie. Il peut par exemple savoir où traîne tel ou tel Volkrauber, qui est sa petite amie, etc. Cette compétence donne aussi le pourcentage de chance de se trouver des "indics".

6. CORRUPTION : 2C + A

Permet de deviner si son vis-à-vis peut-être corrompu, et à partir de quelle somme. Donne aussi la possibilité de découvrir qui, au sein d'une administration par exemple, on doit corrompre pour arriver à ses fins.

7. CRIMINOLOGIE : 2Co + S

Cette compétence coûte 2 niveaux d'expérience pour seulement 5 % mais elle est indispensable pour les Falkdoks. Avec "Criminologie", on peut se servir de tous les instruments scientifiques et on dispose de bases dans plusieurs domaines scientifiques tels que la médecine légale ou la balistique. De plus, le criminologue est initié aux grandes théories psychanalytiques souvent utiles pour traquer les détraqués (Grand papa Freud, Oncle Jung...)

8. CULTURE PHYSIQUE

Cette capacité ne s'exprime pas en pourcentage. Un perso la désirant devra dépenser 3 niveaux. Avantages : + 5 Points de physique
Puis : 1 Point de plus par trimestre avec un maximum de 10 points.

9. DEGUSTATION : 2S + C

Connaître les subtilités de la gastronomie, reconnaître un grand cru et briller en société par ses connaissances culinaires mais aussi déceler poisons et autres artifices.

10. ELECTRONIQUE : H + 2Co

Cette capacité sert à déterminer l'aptitude du personnage face à un problème lié à l'électronique.

11. ENSEIGNEMENT : Co + 2A

Transmettre aux autres ses connaissances. Pour cela, il faut avoir au moins 70 dans la compétence que l'on veut transmettre. L'enseignement se fait à raison de 20% tous les 6 mois.

12. FALSIFICATION : Co + 2H

Faire des fausses pièces de toutes sortes (faux papiers, faux mandats de perquisition, etc.).

13. GUIDE : 2S + Co

Connaître les moindres recoins d'un territoire ou d'une région.

14. HISTOIRE : 2S + Co

Connaître l'évolution de sa civilisation depuis ses origines.

15. INTERROGATOIRE : Co + S

Cette compétence regroupe de nombreuses techniques d'interrogatoire telles la persuasion, l'intimidation et la torture. Elle permet au Falkampft de faire avouer à une personne ce qu'elle sait, où se trouve un suspect ou un témoin

capital par exemple. Un citoyen normal crachera tout ce qu'il sait dès qu'un policier aura réussi cette compétence alors qu'un chef terroriste ou un meneur de gang devra passer par une phase d'intimidation plus poussée. Le pourcentage d'interrogatoire est diminué de la témérité de l'interrogé.

16. JEU : H

Bien évidemment, cette faculté offre au personnage la possibilité de tricher. Si la partie qu'il a engagée se fait avec des perso ne possédant pas cette compétence, il suffit qu'il réalise son pourcentage pour gagner. A plusieurs participants, chacun lance un dé de pourcentage : celui qui réalise le plus haut score (sans dépasser son score de "Jeu") gagne.

17. LANGUE ETRANGERE : 2Co

Parler une autre langue, l'écrire.

18. LEADER : 2A + Co

Commander des troupes :
Avec 30% : quelques hommes.
Avec 50 % : 100 hommes.
Avec 80% et plus : une armée.

19. MARCHER EN SILENCE : R + H + S

Bouger sans se faire repérer.

20. MECANIQUE : Co + H + S

Aptitude du perso face aux problèmes mécaniques pouvant aller du crochetage d'une serrure à la réparation d'un moteur.

21. MEDECINE : 3Co + H

Exercer l'art d'Hypocrate. Il est à noter que la respiration artificielle est enseignée à tous les membres des forces de l'ordre et que ceux-ci disposent de 50% (cumulatif avec le score de Médecine s'il y a lieu) pour cette intervention. Voici quelques interventions types :

- Bandage
- Garrot
- Point de compression : arrête l'hémorragie en attendant une intervention plus curative (max. 1 heure), la prise doit être maintenue durant toute la durée. Temps d'intervention 1 round.
- Fermer une plaie (50% nécessaires). En cas d'échec, l'hémorragie est doublée.
- Réparation nerveuse (70% nécessaires). Temps d'intervention 35 minutes. Si échec, lésions irréversibles, voir mort.
- Greffe d'organe (80% nécessaires). Temps d'intervention d'une à trois heures. Si l'organe est un organe vital, l'issue d'un échec est la mort.

Une opération ne peut être tentée sur le même patient qu'une fois par jour. Un matériel portable est nécessaire pour toute opération. Toute greffe nécessite un bloc opératoire hospitalier.

- Médecine médicaments : récupération 5 points par jour. La récupération sans aide médicale est d'un point de physique par jour.

Une partie du corps en INCAPACITE peut être soignée et redevenir "normale" quand le total des points de l'I.P redescend en dessous de 90%.

22. MEMORISER : Co + 2S

Ce n'est pas que la simple faculté de mémoire mais celle consistant à être capable de rivaliser avec un ordinateur en ce qui concerne le stockage de données.

23. MONTURE : F + R + S

Monter un animal. En cas de "raté", le contrôle est perdu et les conséquences peuvent être dramatiques, à vous de voir...

24. ORDINATEUR : 3Co

Aptitude du personnage à se servir d'un ordinateur : déployer des programmes, les copier, etc.

25. PICKPOCKET : R + 2H

La base de tout bon voleur.

26. PILOTAGE : 2R + H

Piloter hélicoptères, planeurs, avions etc. Cette compétence permet d'avoir la compétence "Conduite" en divisant le score par deux.

27. PISTER : 2S + Co

Suivre des traces, traquer des fuyitifs, mais aussi échapper à ses poursuivants (3/4 du pourcentage).



28. PSYCHOLOGIE : 2Co + S

Etudier le comportement des autres. Detecter le mensonge : pourcentage total. Prévoir un comportement : moitié du pourcentage.

29. SE DISSIMULER : 2H + S

Echapper à la vue des autres.

30. SURVIE : S + C + Co

S'adapter à la vie en milieu hostile (désert, zone polaire, jungle, etc.).

31. SYSTEME D : H + 2Co

La compétence "Système D" octroie la possibilité de se sortir de n'importe quelle situation sans avoir la compétence requise. Cela va d'une réparation sommaire à une cascade improbable ou à l'utilisation d'une machine complexe. Les résultats donnés par cette compétence sont toujours précaires et peu durables mais ils permettent peut-être de rester en vie encore quelques temps.

32. TRAVESTISSEMENT : Co + 2H

Imiter les voix, les démarches, se déguiser, bref tout ce qui est nécessaire pour changer d'identité.

33. XENOCULTURE : 2Co

Pour un personnage joueur, cette capacité lui permet d'être initié aux coutumes de civilisations lui étant étrangères.

5.1) NOMENCLATURE DES COMPETENCES DE COMBAT

1. ARMES BLANCHES : F + H + R

Possibilité de manier toutes les armes blanches de contact.

-Attaque : 100% du pourcentage

-Parade : 50% du pourcentage

-Viser une zone : 20% du pourcentage.

-Désarmer : 20% du pourcentage (dans ce cas, pas de possibilités de faire des dommages).

-Botte : 10% du pourcentage (en cas de réussite, l'adversaire ne peut parer).

-Combinaisons :

Attaque + Viser : en cas d'échec du Viser et de réussite de l'Attaque, procédure normale.

Attaque + botte : voir ci-dessus.

2. ARMES A FEU : H + 2S

Utilisation de toutes les armes à feu portables, modification du pourcentage initial suivant la liste des modificateurs.

MODIFICATEURS

-Viser : +15%

-Cible immobile : +5%

-Cible marchant : -5%

-Cible courant, bondissant, etc ... : -10%

-Tireur courant : -10%

-Cible courant en zig zag : -15%

-Tireur courant en zig zag : -15%

-Vitesse : -1% par km/h (pour les véhicules)

-Cible cachée 1/4 : -10%

-Cible cachée 1/2 : -20%

-Cible cachée 3/4 : -50%

-Cible à moins de 10 m : +5%

-Cible à moins de 5 m : +15%

-Cible à moins de 3 m : +25%

-Cible à bout portant : +50%

-Cible de moins de 1 m : -5%

-Cible de moins de 50 cm de diamètre : -10%

-Cible de moins de 20 cm de diamètre : -30%

-Cible de moins de 5 cm de diamètre : -50%

-Rafale sur plusieurs cibles : -5% pour le changement de cible

-Cible de plus de 2 m de haut : +5%

3. ARTILLERIE : 2S + H

Utilisation d'armes lourdes non transportables manuellement.

4. COMBAT A MAINS NUES : 2F + H

Plusieurs possibilités s'offrent au personnage qui a choisi cette faculté :

-Attaque : 100% du pourcentage, mains avec un F.A de 2.

-Esquive : 50% du pourcentage

-Désarmer : 30% du pourcentage

-Maîtriser l'adversaire : 20% du pourcentage

-Assommer : 10% du pourcentage

5. LANCER : F + H + S

Possibilité de lancer toutes les armes blanches de

jet, nécessitant une certaine précision (pour une grenade, un jet "sous" l'Habileté suffit).

6. MISSILES : 2H + S

Possibilité d'utiliser toutes les armes de jet.

ex : arc, lance-pierres, arbalète de poing, etc.

A noter : pour ces deux dernières facultés, on peut utiliser les modificateurs d'Armes à feu.

III. LE COMBAT

1) SYSTEME GENERAL

Le Combat se déroule en plusieurs phases :

- L'INITIATIVE : en principe, le personnage avec les plus hauts Réflexes démarre les hostilités.

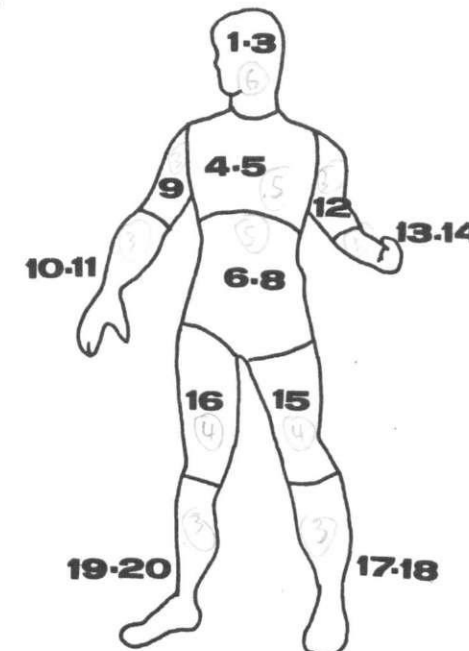
- LA DETERMINATION DU TOUCHER / PARADE : l'attaquant doit réussir son jet d'Attaque, et le défenseur a la possibilité d'effectuer un jet de Parade ou d'Esquive.

- LA LOCALISATION : si l'attaque est portée avec succès et que la parade a échoué, l'attaquant détermine par un jet de dés la zone de l'adversaire touchée. Il en déduit dès lors les dégâts.

2) LE ROLE DE LA LOCALISATION

Pour savoir où il a touché, un personnage lance un dé à 20 faces, le chiffre indique la zone atteinte.

La partie du corps concernée (en fait touchée par l'Attaque) joue un rôle primordial, c'est pourquoi je vous invite à consulter le schéma suivant, correspondant à la décomposition des différentes zones.



3) LES BLESSURES

Le chiffre ainsi obtenu suivant la formule (F.A x C.I) est appelé Chiffre de Blessure (C.B). On retirera au C.B la protection que le personnage a (c.f) et le chiffre de Résistance.

PHYSIQUE	Résistance
de 10 à 60	0
de 61 à 110	1
de 111 à 160	2
de 161 à 210	3

+ 1 pour chaque tranche de 50 points de Physique supplémentaire.

En cas de blessures par arme blanche ou à main nue (coup de poing, de pied, de tête...), on ajoutera au C.B le bonus de force de l'attaquant donné ci-dessous :

FORCE	Bonus
de 1 à 6	0
de 7 à 12	2
de 13 à 18	4
de 19 à 24	6
de 25 à 30	8
de 31 à 40	10

Important : le C.B est à retirer aux points de l'I.P de la zone, mais aussi au total de physique.

4) AGGRAVATION DE LA BLESSURE

Pour chaque attaque portée, le personnage doit faire un jet d'ID10 afin de connaître l'aggravation de la blessure. il ajoutera le résultat au F.A de son arme.

TABLE ALEATOIRE (ID10)

1.	Soustraire 1 au F.A de l'arme
2-4.	Aucune modification
5-6.	Ajouter 1 au F.A de l'arme
7.	Ajouter 2 au F.A de l'arme
8.	Ajouter 3 au F.A de l'arme
9.	Ajouter 4 au F.A de l'arme
10.	Ajouter 5 au F.A de l'arme

Il existe 4 types de zones ayant chacune un Chiffre d'Impact (C.I) différent :

Zones critiques : 1-3 C.I 6

Zones dangereuses : 4-8 C.I 5

Zones médianes : 15-16 C.I 4

Zones faibles : 9-14 et 17-20 C.I 3

Une fois la localisation faite et le Facteur d'Attaque (F.A) de son arme modifié par la TABLE ALEATOIRE, le perso le multipliera par le C.I de la zone touchée. Ce qui lui donnera le Chiffre de Blessures.

Les F.A des différentes armes sont donnés dans la partie "Armement".



5) REGLE AVANCEE : LA NOTION DE SEUIL

Cette règle rend les combats plus réalistes en introduisant un facteur qui permet de suivre les conséquences des pertes de points d'I.P.

le pourcentage indique le nombre de points d'I.P. perdus par rapport à l'origine :

- Zones 1-8
 - 75% = coma léger (évanoui 1 à 3 heures)
 - 110% = coma profond (2 à 4 jours)
 - 125% = Mort (infini)
- Zones 9-20
 - 75% = incapacité
 - 110% = paralysie
 - 125% = amputation + coma léger (c.f)

Si vous préférez ne pas tenir compte des seuils, considérez qu'un membre est hors d'usage quand son I.P. est dépassé.

DANS TOUS LES CAS, ADDITIONNEZ TOUTES LES BLESSURES QU'UN PERSONNAGE POURRAIT SE VOIR INFLIGER. UNE FOIS SON TOTAL DE PHYSIQUE DEPASSE IL EST OBLIGATOIREMENT MORT.

Note : Pour rappel, la récupération sans aide médicale est d'un point d'Indice Physique par jour. la récupération avec aide médicale est de 7 points d'Indice Physique.

6) EXEMPLE DE COMBAT

Le sergent Karl Wokdor se trouve face à un dangereux déséquilibré qui s'est mis en tête de le descendre. Etant donné ses excellents Réflexes (16), il ouvre le feu le premier avec son revolver "Marxmen 12.33". son pourcentage initial de tir est de 65%, modifié par la distance (courte) qui apporte 10% supplémentaires, soit 75%. Le joueur lance deux dés à 10 faces, il obtient 5 et 3, ce qui fait 53. Ce score étant inférieur à son pourcentage, il touche Flinnaghan (le déséquilibré sanguinaire). pour savoir quelle zone il atteint, il jette un dé à 20 faces : 1 !, en plein dans la tête, table d'aggravation de la blessure : 7, le F.A. initial du "Marxmen 12.33" : 6 est augmenté de 2 et passe à 8. la tête a un C.I. de 6, $6 \times 8 = 48$, Flinnaghan a, au seuil 125%, un Indice Physique de 41 à la tête, autant dire que cette dernière explose comme un fruit trop mûr.

IV. TEMPS ET ROUND

Une séquence de jeu est d'UNE MINUTE, cette séquence est elle même divisée en ROUNDS, 5 au total, de 12 secondes chacun. (1 mn = 1 séquence = 5 rounds)

On peut aussi, pour faciliter les choses, appeler la séquence de jeu "tour".

Dans les combats, la division du round en phases est nécessaire : un round est égal à 3 phases (une phase = 4 secondes).

Chaque arme décrite dans la partie "Armement" a une fréquence de tir exprimée en "tir par phases". Cependant, au lieu de tirer, un personnage a la possibilité d'effectuer certaines actions, elles aussi mesurées en phases :

- Viser : 1 phase
- Esquive (plonger à terre, se cacher derrière un obstacle) : 1 phase
- Course : 1 phase/15 mètres
- Marche : 1 phase/5 mètres
- Sprint : 1 phase/30 mètres
- Escalade : 1 phase/2 mètres
- Sauter un obstacle : 1 phase

V. EXEMPLE DE CREATION

Michel désire jouer un Falkampft et se saisit de la fiche de personnage (p.12) qu'il a photocopiée. Après l'avoir baptisé Elmer Dinolee et déterminé son âge, 23 ans, il décide de répartir ses points dans les caractéristiques plutôt que de les tirer aux dés, ceci afin que son personnage corresponde au mieux à ses désirs. Il répartit donc 91 points dans les 8 caractéristiques qui lui sont proposées :

F 13/C 15/R 13/H 11/S 9/Co 10/A 9/T 11

ayant mis 13 en Force et 15 en Constitution, il en déduit :

Le score de Physique = $(13 + 15) \times 5 = 140$

Le Poids Portable = $13 \times 7 = 91$ Kg

Puis, à partir du Physique, il détermine l'Indice physique (I.P.) de chaque partie du corps. il décide de suivre la procédure 2, c'est à dire d'utiliser le tableau. pour un score de physique de 140, il trouve :

Pour une zone A : l'I.P. est égal à 28

Pour une zone B : l'I.P. est égal à 63

Pour une zone C : l'I.P. est égal à 42

Il compte maintenant déterminer sa taille et son poids :

La moyenne de ses Réflexes et de son Habilité $[(13 + 11) : 2 = 12]$ lui donne X qui correspond sur le tableau à une taille d'1m80.

La moyenne de sa Force et de sa Constitution $[(13 + 15) : 2 = 14]$ lui donne Y qui correspond à un poids de 90 Kg.

sans être trop joufflu, Elmer Dinolee est un gars bien portant.

De même, il veut déterminer ses Performances Physiques, La moyenne de sa Force, de sa Constitution et de ses Réflexes lui donne X

"UNE POLICE FORTE POUR LA JUSTICE ET LA LIBERTE"

NOM / PRENOM DINOLEE ELMER	AGE 23	Date de naissance 19/04/43
TAILLE 180	POIDS 90	SEXE ♂
FORCE 13	CONSTITUTION 15	NATIONALITE CENTER GERMAN
REFLEXES 13	HABILITE 11	MATRICULE 458976AZB18
SENS 9	CONNAISSANCE 10	SIGNES PARTICULIERS
AURA 9	TEMERITE 11	NOM DE CODE Din'
BEAUTE 10	SEDUCTION 20	REVENUS 5300
		ECONOMIE
		POIDS PORTABLE 91
PHYSIQUE 140	RESISTANCE 2	GRADE ET AFFECTATION SGT / FALKHOUSE 18

ATTENTION !!!
LA DIVISION VOUS
RAPPELLE QUE
CETTE FICHE DE
SERVICE EST
STRICTEMENT
CONFIDENTIELLE

Localisations	Type	CI	75	100	125	Protections
1-3 (Tête)	C	6	32	42	52	0
4-5 (Torse)	B	5	47	63	79	7 (Blouson de idem cuir)
6-8 (Abdomen)	B	5	47	63	79	idem
9 (Bras D)	A	3	21	28	35	idem
10-11 (A-bras D)	A	3	21	28	35	idem
12 (Bras G)	A	3	21	28	35	idem
13-14 (A-bras G)	A	3	21	28	35	idem
15 (Jambe G)	B	4	47	63	79	1 (PANT-Toile)
16 (Jambe D)	B	4	47	63	79	1 (PANT-Toile)
17-18 (Pied G)	C	3	32	42	52	7 (RANGERS)
19-20 (Pied D)	C	3	32	42	52	7 (RANGERS)

COMPETENCES	%	COMPETENCES	%
Arme à Feu	70	Dégustation	31
Arme blanche	40	Interrogatoire	69
Bluff	39	Système D	77
Combat à mains nues	52	Pickpocket	35
Commando	60	Psychologie	29
Conduite	35		
Connaissance de la rue	27		
Corruption	50		

$[(13 + 15 + 13) : 3 = 10]$ qui correspond à un sprint de 90 Mètres/Round, une course de 43 Mètres/Round et une capacité d'endurance de 40 minutes.

Il va maintenant répartir 550% (avec un maximum de 80) dans les compétences qui lui sont proposées ; ceci sans tenir compte des pourcentages de base pour celles qu'il a choisies. S'il avait opté pour d'abord calculer les pourcentages de base de ces compétences, il ne pouvait plus répartir que 75% en sus de ces pourcentages de base.

Arme à feu	70 %
Arme blanche	40 %
Bluff	39 %
Combat à mains nues	52 %
Commando	60 %
Conduite	35 %
Connaissance de la rue	27 %
Corruption	50 %
Dégustation	31 %
Interrogatoire	69 %
Système D	77 %

Note : Il possède les autres compétences à leur pourcentage de base (ex : Pickpocket = $R + 2 H = 13 + 2(11) = 35\%$).

Michel va maintenant calculer ses Seuils. pour cela, il va d'abord faire 25% ($1/4 = 25\%$) de chacune de ses zones (A, B et C).

A : $28/4 = 7$

B : $63/4 = 15,75$ arrondi à 16

C : $42/4 = 10,5$ arrondi à 10

Pour connaître son Chiffre de Physique en état 75%, il retranche le chiffre qu'il a calculé à 100, et, pour un état 125%, l'ajoute. ce qui donne pour chaque zone :

A : 100% = 28	75% = 21	125% = 35
B : 100% = 63	75% = 47	125% = 79
C : 100% = 42	75% = 32	125% = 52

Il ne restera plus alors à Elmer Dinolee qu'à s'équiper et faire connaissance avec ses futurs coéquipiers Falkampfts. et surtout, qu'il n'oublie pas que notre devise, "Une Police Forte pour la Justice et la Liberté", est maintenant sienne. Bienvenue dans la Division Falkampft.

"UNE POLICE FORTE POUR LA JUSTICE ET LA LIBERTE"

NOM / PRENOM		AGE	Date de naissance	
TAILLE	POIDS	SEXE	NATIONALITE	
FORCE	CONSTITUTION	MATRICULE		
REFLEXES	HABILITE	SIGNES PARTICULIERS		
SENS	CONNAISSANCE	NOM DE CODE	GRADE ET AFFECTATION	
AURA	TEMERITE	REVENUS	ECONOMIE	ATTENTION !!! LA DIVISION VOUS RAPPELLE QUE CETTE FICHE DE SERVICE EST STRICTEMENT CONFIDENTIELLE
BEAUTE	SEDUCTION	POIDS PORTABLE		
PHYSIQUE		RESISTANCE		

Localisations	Type	CI	75	100	125	Protections
1-3 (Tête)	C	6				
4-5 (Torse)	B	5				
6-8 (Abdomen)	B	5				
9 (Bras D)	A	3				
10-11 (A-bras D)	A	3				
12 (Bras G)	A	3				
13-14 (A-bras G)	A	3				
15 (Jambe G)	B	4				
16 (Jambe D)	B	4				
17-18 (Pied G)	C	3				
19-20 (Pied D)	C	3				

COMPETENCES	%	COMPETENCES	%

VI. ARMEMENT

Voici la liste des armes les plus fréquemment rencontrées dans la Démocratie d'Europa. il est à noter qu'il en existe une quantité impressionnante qu'il serait impossible de répertorier ici. Le Meneur de Jeu a tout pouvoir d'en créer d'autres, même sous l'impulsion des joueurs.

1) REVOLVER

MARXMEN 12.33

Ce revolver, arme fétiche des sergents de la Division Falkampf, est presque uniquement chargé de balles explosives. L'utilisation de ces dernières leur a été permise au vu de l'effroyable degré d'efficacité des armes utilisées par les Volkraubers et autres Narco-gangs.

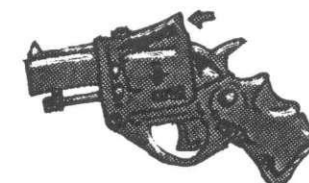


Tir/Phase : 2
Calibre : 11.02 X 33
FA : 9 (explosives) / 6 (normales)
Magasin : 6
Prix : 4000 EM.

MARXMEN POLICE SPECIAL

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

Tir/Phase : 3
Calibre : 9 X 33
FA : 8
Magasin : 6
Prix : 15000 EM.



2) AUTOMATIQUE

GUELTER AUTOMATIC PM 2

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



Tir/Phase : 3
Calibre : 9 X 19
FA : 5
Magasin : 18
Prix : 3000 EM

ORKI 23

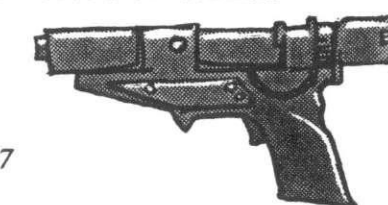
Ce pistolet est destiné à être une arme à feu de corps à corps. Sa forme exceptionnelle évite au tireur de pouvoir être désarmé ou gêné en close-combat. De plus l'arme possède un mode de feu spécial : en poussant une petite molette, le mode de tir est "inverse" et le coup part lorsque le tireur lâche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



Tir/Phase : 2
Calibre : 7.65 X 17
FA : 5
Magasin : 8
Prix : 3000 EM

VINDICT AUTOKOCH

Arme constituée de matériaux composites, plastique et carbone en majorité, le "Vindict Autokoch" est l'automatique préféré des terroristes et autres bankraubers. Aisément démontable, quasiment indétectable, il n'a pas fini de faire tourner en bourrique les services de sécurité. Interdit de vente à présent, on ne peut plus le trouver qu'au marché noir et dans certaines armureries de Falkhouse bien fournies.



Tir/Phase : 2
Calibre : 9 X 17
FA : 4
Magasin : 7
Prix : environ 15000 EM au marché noir

3) PISTOLET MITRAILLEUR

GUELTER PM31 ET PM33

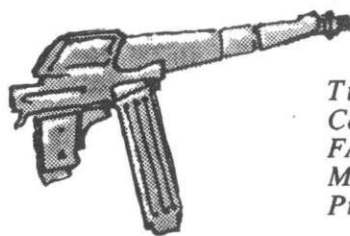
Ces "petits" PM, sont facile d'entretien et rendent de nombreux services face aux agressions de toutes sortes. Loin d'être aussi efficaces que leurs aînés version militaire, ils ont l'avantage de ne pas être hors de prix.



Tir/Phase : 4 (PM 31) / 5 (PM 33)
Calibre : 7.63 X 15
FA : 5 (PM 31) / 6 (PM 33)
Magasin : 20 (PM 31) / 28 (PM 33)
Prix : 2500 EM (PM 31) / 3000 EM (PM 33)

TY MIGALLE

Premier PM à balles hautement explosives, le Ty Migalle est l'arme parfaite pour la guérilla urbaine. Malgré son grand manque de précision, il permet des tirs de barrages nourris et meurtriers.



Tir/Phase : 6
Calibre : 9 X 33
FA : 12
Magasin : 30
Prix : 12000 EM

TY ASSAULT

Ce PM, destiné à être une arme de soutien du fantassin, est utilisé pour l'élimination d'un groupe de tireurs embusqués ou pour le blocage d'un assaut soudain de plusieurs adversaires. Le tireur doit obligatoirement posséder une seconde arme car le TY Assault utilise toutes ses munitions dans la phase :

Tir/Phase : 18
Calibre : 9X33
FA : 6
Magasin : 18
Prix : 8000 EM



4) FUSIL D'ASSAUT

F-MARXMEN

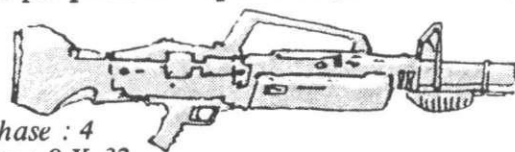
Equipant les Falkrieks lors des opérations militaires, ce fusil d'assaut sophistiqué allie une très grande précision à une cadence de tir inégalée jusqu'à présent. Il peut être équipé d'un lance-grenades s'ajustant au bout du canon. La cadence de tir pour ces dernières est identique à celle des cartouches.



Tir/Phase : 5
Calibre : 7 X 45
FA : 7 / FA 30 (grenades)
Magasin : 30 (cartouches) / 15 (grenades)
Prix : 8000 EM

FM GUELTER

Equipant l'armée d'Europa, grand favori des Armées de Libération Nationale et des groupuscules terroristes, ce FM, outre le lance-grenade adaptable, identique au F-Marxmen, projette à raison d'un tir par phase des capsules de gaz Palduz B (cf)



Tir/Phase : 4
Calibre : 8 X 32
FA : 6 (cartouches) / 30 (grenades) / "Sp" (gaz)
Magasin : 20 (cartouches) / 10 (grenades) / 5 (gaz)
Prix : 12350 EM

MARXMEN

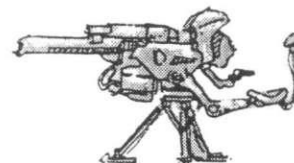


5) AUTRES ARMES

LAG 24

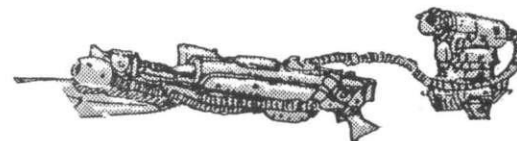
Mitrailleuse lourde, la Lag 24 est une arme de campagne uniquement utilisée par l'armée. Sa puissance et sa portée de tir la classe dans les armes les plus meurtrières destinées à l'infanterie.

Tir/Phase : 15
Calibre : 7.62 X 70
FA : 14
Magasin : 150
Prix : 19000 EM



MARXMEN FT 44

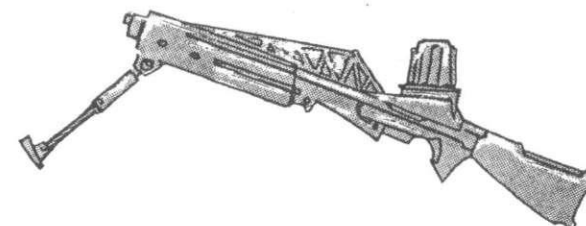
Le Marxmen FT est un lance-flamme léger qui permet d'arroser copieusement les alentours durant 1 minute (ou 30 fois deux secondes) sur un diamètre de 8 mètres et à une portée maximale de 35 mètres. Il contient un mélange d'hydrocarbure et de NEOL 222, un gaz qui s'enflamme au contact de l'air.



Tir/Phase : 1
FA : 100 si victime est directement touchée, 30 si elle est dans un rayon supérieur à 2 mètres et inférieur à 4, 20 dans un rayon supérieur à 4 mètres et inférieur à 6, et 10 au delà jusqu'à 8m50.
Magasin : Sp
Prix : 25000 EM

C.H.A.F K20

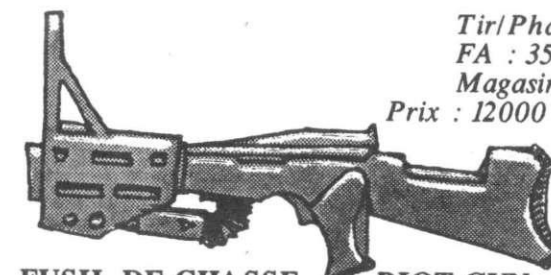
Mitrailleuse moyenne, la C.H.A.F K20, appelée plus familièrement "Rigoletta" par les fantassins de l'Armée d'Europa, est une arme de soutien nécessitant 1 tireur et 1 serveur, elle dispose de surcroît d'un sélecteur de tir lui permettant le tir au coup par coup, par rafale de 3 ou par rafale illimitée.



Tir/Phase : 12
Calibre : 7 X 45
FA : 10
Magasin : 80
Prix 14500 EM

LMR CK

Lance-grenades des Forces Spéciales, son magasin lui permet de tirer à l'affilée 3 de ses grenades en forme de grosses cartouches. Les capsules orki ne sont pas compatibles.



Tir/Phase : 1
FA : 35
Magasin : 3
Prix : 12000 EM

FUSIL DE CHASSE

Tir/Phase : 1
Calibre : 7.62 X 51
Magasin : 5
Prix : 4500 EM

RIOT GUN

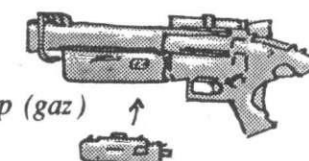
Tir/Phase : 2
Calibre : 12
Magasin : 12
Prix : 5500 EM

Note : les fusils de chasse et les Riot-Guns sont identiques à ceux que l'on peut trouver de nos jours.

ORKI CK SPECIAL

Ce lance-grenades est aussi souvent utilisé par les services anti-émeutes pour projeter des capsules de gaz. Les Lacrymo, Fumigènes, Sédatifs et autres Palduz A sont les capsules de gaz les plus fréquemment utilisées.

Tir/Phase : 1
FA : 30 (grenades) / Sp (gaz)
Magasin : 1
Prix : 5000 EM



LEGENDE

FA : Facteur d'Attaque de l'arme.

MG : magasin. Nombre maximum de cartouches contenues dans le barillet ou le chargeur.

T/P : nombre de tirs par phase.

Rech : les chiffres de cette colonne expriment le nombre de phases nécessaires pour recharger balle par balle (pour les automatiques, le temps nécessaire pour remplir un chargeur s'il y a lieu).

Charg : temps mis, toujours en phases, pour changer de chargeur.

Chiffres de distance : les chiffres dans ces colonnes montrent les modifications au pourcentage de tir suivant la distance. Les chiffres en italique indiquent la distance maximum.

Attaque : nombre maximum d'attaques par phase pour les armes blanches.

Note : le signe (/) signifie que la colonne n'est pas appropriée à l'arme. Ainsi le Riot Gun n'utilise pas de chargeur et ne peut dépasser une distance de tir de 120 m.

TABLEAU DES ARMES

ARME A FEU	FA	MG	T/P	Rech	Charg	20	60	120	500
C.H.A.F K20	12	80	12	/	3	+10%	+5%	0	0
Fusil de Chasse	6	5	1	5	/	0	+10%	0	0
F-Marxmen (balles)	7	30	5	8	1	+15%	+10%	0	-5%
" (grenades)	30	15	5	15	/	0	-5%	-10%	-20%
FM Guelter (balles)	6	20	4	8	1	0	+5%	0	0
" (grenades)	30	10	2	10	/	0	0	-5%	-10%
" (gaz)	-	5	1	5	/	0	-5%	-10%	-40%
Guelter PM 2	5	18	3	4	1	+5%	0	/	/
Guelter PM 31	5	20	4	8	1	0	-5%	/	/
Guelter PM 33	6	28	5	8	1	0	0	/	/
Lag 24	14	150	15	/	4	+15%	+10%	+5%	2 km
LMR CK	35	3	1	/	1	+5%	0	-15%	/
Marxmen 12.33	6 ou 9	6	2	4	/	+10%	0	-10%	/
Marxmen FT 44	100	Sp	2	30	/	35 m	/	/	/
Marxmen Police Sp.	8	6	3	4	/	+10%	+5%	0	/
Orki 23	5	8	2	4	1	0	-15%	/	/
Orki CK Spécial	30	1	1	4	/	+5%	0	/	/
Riot Gun	8	12	2	4	/	+10%	-5%	/	/
TY Assault	6	18	18	8	3	+5%	+10%	0	/
TY Migalle	12	30	6	8	1	-15%	-30%	-50%	/
Vindict Autokoch	4	7	2	4	1	0	-5%	/	/

ARME BLANCHE	FA	Attaque	10	20	40	65	Prix
Arbalète	7	1/6	+10%	+5%	0	150m	2000 EM
Barre à mine	5	1	/	/	/	/	500 EM
Couteau de lancer	3	1	+5%	0	/	/	500 EM
Coutelas	3	2	0	/	/	/	500 EM
Gourdin	8	1	/	/	/	/	70 EM
Lance-pierre	5	1	+10%	+5%	0	/	100 EM
Matraque caoutchouc	2	2	/	/	/	/	100 EM
Matraque Télésopique	2	2	/	/	/	/	150 EM
Poing US	4	2	/	/	/	/	100 EM
Shuriken	4	3	+10%	+5%	/	/	80 EM
Tronçonneuse	6	1	/	/	/	/	3000 EM

7) LES GAZ

LACRYMO

Les capsules Orki de Lacrymogène couvrent un diamètre de 4 mètres. Les personnages doivent réaliser un jet sous la Constitution. S'il est réussi, ils ne perdent qu'1 phase d'action et peuvent sortir de la zone à la phase suivante. S'il est échoué, ils perdent de 2 à 7 phases d'action (1+1D6) avant de pouvoir sortir de la zone d'effet. Il faut réaliser un nouveau jet de Constitution à chaque fois que l'on entre dans une nouvelle zone d'effet d'un Lacrymogène.

PALDUZ A

Le Paldaz A est un gaz qui s'insinue entre les pores des créatures vivantes et explose au contact de certains de nos composants organiques. toute personne se trouvant dans son rayon d'action est irrémédiablement réduite en morceaux de chair éparses. Les capsules Orki de Paldaz A ont un rayon d'action de 25 m. Le gaz se dissipe en 5 à 20 minutes (1D4 X 5).

PALDUZ B

Même principe que le Paldaz A, bien que cette version soit plus directement destinée à la destruction de la vie dans de grandes zones. Placée dans des missiles (avion, artillerie lourde), chaque dose de 5 Kg couvre un diamètre de 1000 mètres. Extrêmement peu volatil, il ne se dissipe qu'au bout de 8 à 15 jours (1D8 + 7).

SEDATIF

Les capsules Orki de Sédatif couvre une zone d'effet d'un rayon de 4m. Un jet sous la Constitution est là aussi nécessaire. S'il est réussi, le

personnage perd la moitié de ses Réflexes et Habiletés pour 1D4 rounds. S'il est échoué, il perd, pour le premier round, ses facultés comme si le jet était réussi, puis s'endort au second pour 5 à 20 minutes (1D4 X 5).

FUMIGNE

Il couvre une zone d'effet de 6 mètres de diamètre et se dissipe en 5 minutes. Il empêche toute vision, ce qui permet l'avance à découvert sans se faire cartonner (sauf si lunette Infra-Rouge).

8) GRENADES

Elles ont un FA de 30 à l'intérieur d'un rayon d'un mètre autour de l'impact, un FA de 15 entre 1 et 2 mètres, un FA de 5 entre 2 et 3 mètres, un FA de 2 entre 3 et 20mètres, et un FA de 1 entre 20 et 35 mètres.

Si le personnage lançant une grenade échoue son jet "sous" l'Habileté, il convient de jeter 1D6 et de consulter la table ci-dessous pour connaître les conséquences de cet échec :

1. 1 mètre devant la cible
2. 3 mètres devant la cible
3. 1 mètre à droite de la cible
4. 3 mètres à droite de la cible
5. 1 mètre à gauche de la cible
6. 3 mètres à gauche de la cible

Distance maximale de jet en mètres :
(Force du lanceur/Poids de l'objet en Kg) X 3

Une grenade pèse 0,4 Kg.

UN POINT DE LEGISLATION

Tout port d'armes à feu est strictement prohibé sans permis à l'intérieur d'Europa. Il existe cependant des dérogations spéciales pour les habitants des Marches, qui peuvent posséder chacun dès 18 ans une arme militaire type PM. A l'intérieur des habitations, les particuliers peuvent détenir des armes non-militaires s'ils déposent leurs coordonnées au Falkhouse de leur secteur.

VII. LES PROTECTIONS

Les dégâts qu'une arme occasionne peuvent être modifiés selon les protections du personnage. Celles-ci enlèvent un certain nombre de points au Chiffre de Blessure (C.B) infligé.

Pour rappel, le C.B final sera donc égal à :
(F.A x C.I) - (Chiffre de Protection + Résistance)

1) TABLEAU DES PROTECTIONS

Protections	C.P	Zones
Bottes militaires	6	17 à 20
Bouclier plexiglas	9	*
Blouson de cuir	7	4 à 14
Blouson de toile	2	4 à 14
Casque lourd	10	1 à 3
Casque léger	8	1 à 3
Combi (militaire) **	9	1 à 20
Coquille	5	8
Coudières	4	11 et 13
Genouillères	4	15 et 16
Gilet pare-balles d'assaut	11	4 à 8

Protections	C.P	Zones
Gilet pare-balles "citadin"	9	4 à 8
Pantalon de cuir	4	8 et de 15 à 20
Pantalon de toile	1	8 et de 15 à 20
Rangers	6	17 à 20

* le bouclier s'utilise lors des combats avec la parade de la compétence "Armes blanches".

** la Combi est un vêtement militaire qui protège complètement des effets des gaz Paldaz A et Paldaz B si elle n'est pas trouée.

VIII. CAISSES, BECANES ET BAHUTS

Les véhicules routiers sont définis par deux caractéristiques majeures qui sont la Vitesse et la Stabilité. Le tableau qui suit présente une liste générique des véhicules que l'on croise en Europa avec leurs caractéristiques propres pour chacun.

1) TABLEAU DES VEHICULES

TYPE	VIT	STAB
VOITURE		
Bas de gamme	166	6
Familiale	194	7
Haut de gamme	222	9
Sport	288	9
MOTO		
50 cm2	144	3
125 cm2	200	4
250 cm2	244	5
500 cm2	272	6
1000 cm2	310	6
CAMION		
Camionnette	166	10
Petit camion	154	10
Semi-remorque	144	11
Gigantus (58 tonnes)	122	15

VIT : vitesse maximum en Mètres/Phase

Note : 1 Km/h = 1,11111 M/P

STAB : stabilité

2) L'ACCELERATION

Le chiffre de vitesse maximum divisé par 4 donne la vitesse d'accélération maximum pour 1 phase.

(Vitesse maximum / 4) = X Mètres/Phase

Ex : La "De Mauver Querengel" de Fred et Marlenna (2 Volkraubers) est considérée comme une voiture "sport". Sa vitesse maximum est de 288 Mètres/Phases. Son accélération est donc de 72 (288 : 4 = 72). A la première phase, la "Querengel" aura parcouru 72 m, à la seconde 216 (72 + 144), à la troisième 432 (216 + 216) et à la quatrième, si Fred continue d'appuyer comme un malade sur le champignon, 720 (288 + 432). En 4 phases la voiture aura parcouru 720 mètres. (72 + 144 + 216 + 288 = 720)

3) LES MODIFICATEURS DE CONDUITE

Dans le cas où le véhicule est utilisé en bon père de famille, il n'y a aucuns problèmes, ni de pourcentages à tirer. Cependant, dans la jungle berlinoise, il est parfois nécessaire de prendre en chasse un suspect, de l'envoyer valdinguer contre un pylône, de semer une caisse, etc. Dans ces cas

précis, il faut utiliser les règles qui suivent. ces dernières proposent des modificateurs du chiffre de stabilité qui diminue lorsqu'on roule comme un as du volant.

LES VIRAGES

Angle du virage (en degré)	Stabilité
12	- 0,5
25	- 1
35	- 1,5
45	- 2
60	- 4
90	- 5

LES MANOEUVRES

Queue de poisson *	- 2
Choc **	- 2
Demi-tour ***	- 5

Note 1 : le chiffre de Stabilité revient au maximum toutes les 10 phases, peut baisser à nouveau pendant les 10 suivantes et ainsi de suite...

Note 2 : un véhicule est obligé de se déplacer à la même vitesse durant la même phase.

* la victime perd 1D4 points de Stabilité.

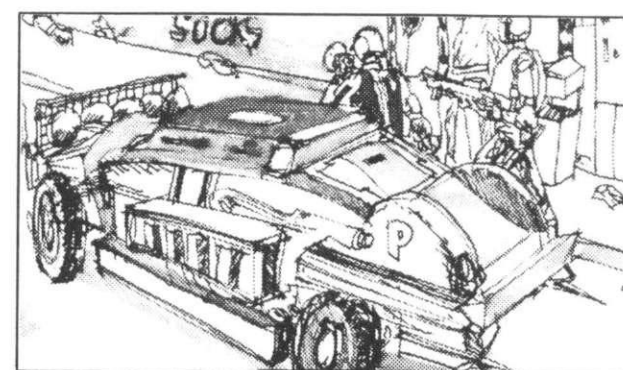
** idem, 1D6.

*** le demi-tour consiste à faire un dérapage contrôlé pour se retrouver dans le sens inverse. Il n'est possible qu'à 50 Km/h maximum, soit 56 Mètres/Phase.

4) LE FREINAGE

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

Décélération (M/P)	Stabilité
de 0 à 19	0
de 20 à 29	- 2
de 30 à 39	- 3
de 40 à 50	- 5



5) ZERO EN STABILITE

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

Stabilité	Jet réussi	Jet loupé
0	-	Dérapiage 1
- 1	-	Dérapiage 2
- 2	-	Dérapiage 3
- 3	Dérapiage 1	Dérapiage 4
- 4	Dérapiage 2	Tonneau 1
- 5	Dérapiage 3	Tonneau 2
- 6	Dérapiage 4	Tonneau 3
- 7	Tonneau 1	Tonneau 4
- 8	Tonneau 2	Tonneau 5

Dérapiage : le véhicule glisse en diagonale dans la direction qu'il empruntait auparavant. Le nombre de mètres parcourus avant de pouvoir reprendre le contrôle est égal à : 1D10 X Coefficient de dérapage.

Tonneau : si la direction suivie est la même que pour le dérapage, le déplacement s'effectue sur tous les côtés du véhicule. Le nombre de tonneaux est égal à 1D4 X Coefficient de tonneau. La distance est égale au nombre de tonneaux X 10 mètres.

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

6) DEGATS

Lorsqu'un véhicule rencontre un obstacle (par exemple à la suite de tonneaux ou d'un dérapage) il subit des dégats.

Ces dégats sont égaux à 1D6 pour chaque tranche de vitesse de 10 Mètres/Phases. Les voitures absorbent 75 % des dommages, les camions 85 % et les motos 5 %. Le reste des dommages est distribué à chacun des occupants du véhicule.

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

Ex : Fred et Marlenna à la suite d'une folle course-poursuite se plantent dans un camion "Gigantus" à l'arrêt. Leur vitesse au moment de l'impact étant de 120 M/P (soit 12 tranches de 10), Fred qui était au volant tire 12D6. Ce qui donne 37 FA. La voiture en absorbe 75%, soit 28 FA (27,75 arrondi à 28), et Fred et Marlenna se prennent chacun 9 FA (37 - 28 = 9) à répartir aléatoirement sur le corps (Voir table de localisation).

7) LES TIRS

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

Localisation	Conséquences	Stabilité
Pneux	Vitesse max 40	- 3
Moteur (1D6)		
1	Pilotage - 10%	
2	Arrêt dans 6 Phases	
3	Arrêt dans 3 Phases	
4	Direction bloquée	- 3
5	Début d'incendie	- 2
6	Explosion FA 7	- 6

PONT OSTEN 95TH STRASSE

"- Elle te plait pas ?
- Elle me plait pas !"

La "De Mauer Spécial" démarre dans un fracas de turbines assourdissant alors que le processus de fermeture du pont est enclenché et que ses deux parties commencent leur ascension. Dans son élan, telle Icare voulant rejoindre le soleil, la solide voiture s'envole pour atterrir de l'autre côté.

"- Elle a une vache de reprise !

- J'ai eu pour pas cher à la vente annuelle du Falkhouse 18. Pneux et pare-chocs spéciaux, les Falkampfts ne se refusent rien. 8300 cm3 et équipée de boosters à kérosène liquide.

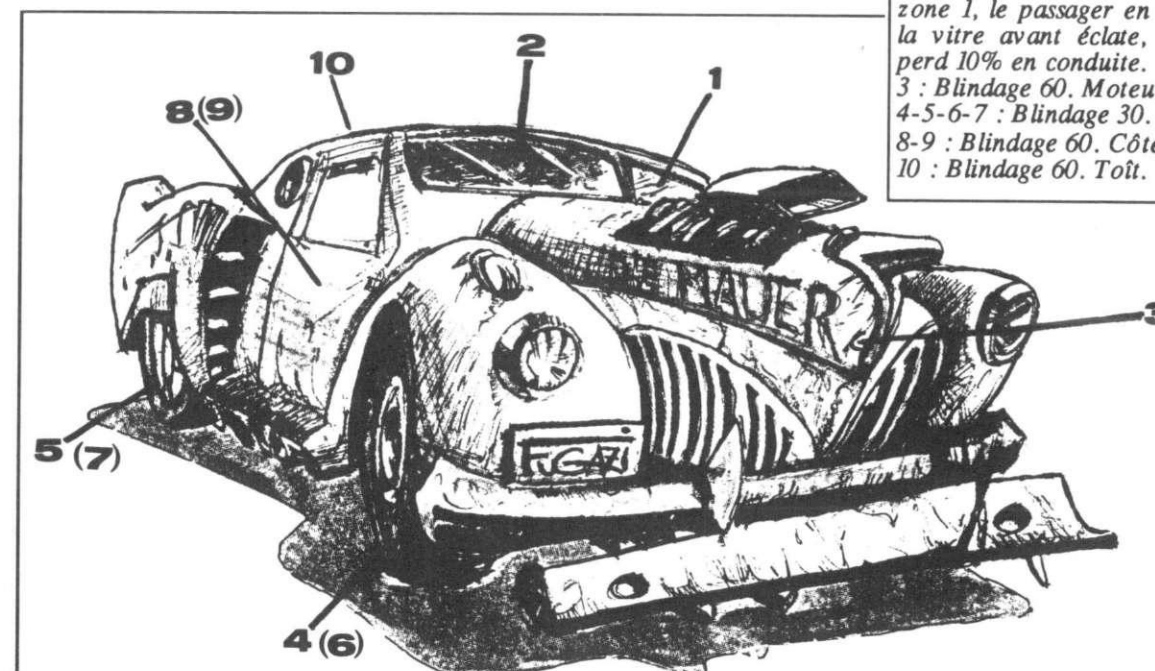
"- Alors, elle te plait ?

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

DE MAUER FUGAZI

Vitesse : 222 (gonflée 240)
Stabilité : 10

Localisations :
1-2 : Blindage 20. Le pilote est en zone 1, le passager en zone 2. Si la vitre avant éclate, le pilote perd 10% en conduite.
3 : Blindage 60. Moteur.
4-5-6-7 : Blindage 30. Pneux.
8-9 : Blindage 60. Côtés
10 : Blindage 60. Toit.

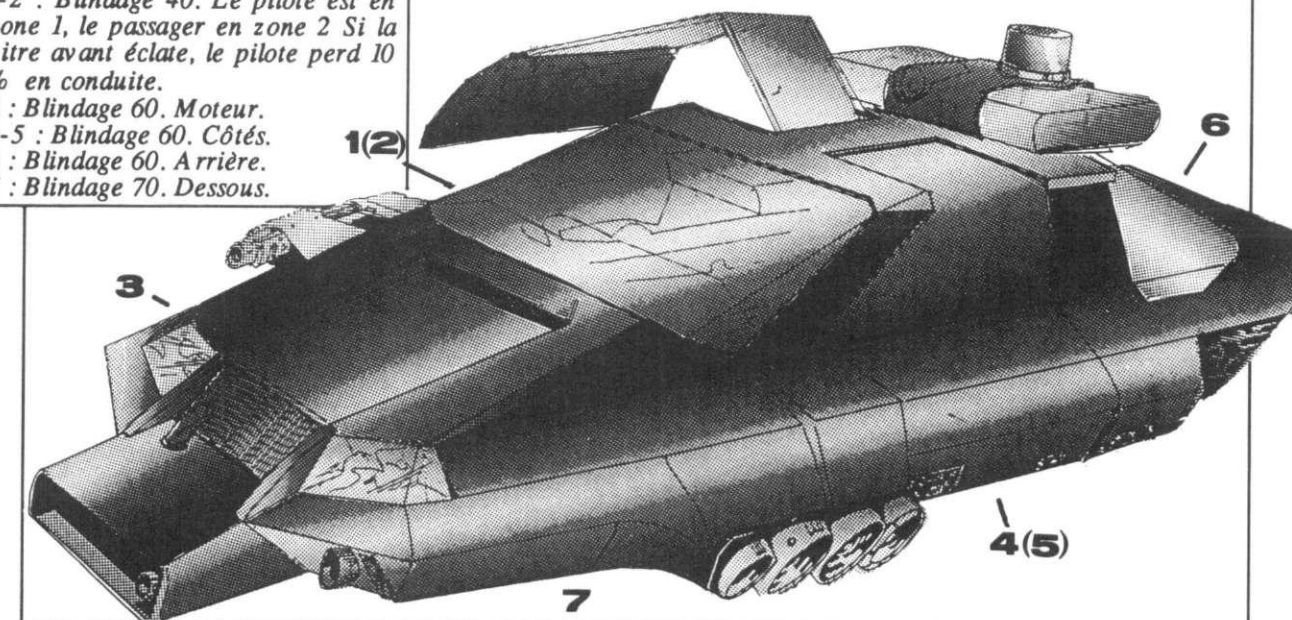


La "De Mauer Fugazi" est, de nos jours, le symbole de puissance et de liberté d'une certaine jeunesse de Berlin. Bâtie pour résister aux pires conditions atmosphériques, elle est pourvue d'une longévité particulièrement élevée. elle est de surcroît facile à customiser et les mauvais garçons ne se privent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

Vitesse : 288
Stabilité : 6

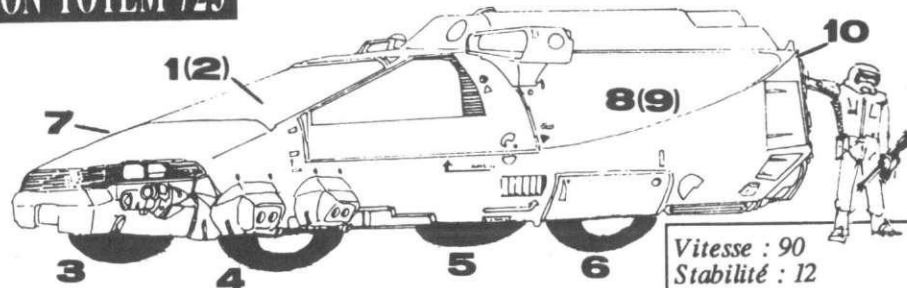
BMW VON STROHEM TBK

Localisations :
1-2 : Blindage 40. Le pilote est en zone 1, le passager en zone 2 Si la vitre avant éclate, le pilote perd 10 % en conduite.
3 : Blindage 60. Moteur.
4-5 : Blindage 60. Côtés.
6 : Blindage 60. Arrière.
7 : Blindage 70. Dessous.



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

FOURGON TOTEM 723



Vitesse : 90
Stabilité : 12

Localisations :
1-2 : Blindage de 50. le pilote est en zone 1.
3-4-5-6 : Blindage 80. Pneux.
7 : Blindage 100. Moteur.
8-9-10 : Blindage 100.

Fonction : Fourgon de transport des suspects et criminels.

ALCORN FUEGO



Vitesse : 272
Stabilité : 6

Localisations :
1-2 : Blindage 8. Pneux.
3-5-6 : Blindage 20.
4 : Blindage 20. Réservoir.

Affectation : Motorradfahrer

TYPHOON SERIE 8

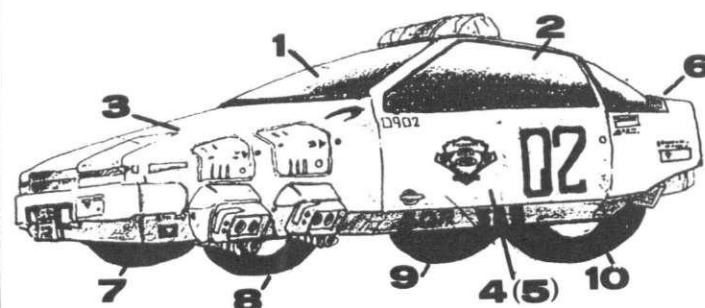


Vitesse : 244
Stabilité : 5

Localisations :
1-2 : Blindage 10. Pneux.
3-6 : Blindage 10.
4 : Blindage 10. Réservoir.

Fonction : Routière civile.

PATROUILLEUR XJ. 309 B



Vitesse : 236
Stabilité : 6

Localisations :
1-2 : Blindage 30. Le pilote est en zone 1.
3 : Blindage 50. Moteur.
4-5 : Blindage 40. côtés.
6 : Blindage 35. Arrière.
7-10 : Blindage 25. Pneux.

Fonction : Voiture de patrouille officielle de Berlin.

HISTORIQUE

1995 : Création de la Confédération Européenne.
1996 : Grave crise économique suivie de troubles sociaux importants. La misère s'attaque au monde occidental.
1999 : L'Islamisme embrase tout le monde Musulman. La guerre sainte est déclarée contre tous les impies. L'Ursia est pour le moment le plus grand des satans. Suite à une agression envers ses possessions dans le Pacifique, les Etats-Unis d'Amérique entrent en conflit plus ou moins larvé et non déclaré avec les ennemis du Bloc Rouge. Europa a peur et ne veut pas suivre.
2001 : L'apartheid se finit dans un bain de sang. Multiplication de guerres "d'indépendance" sur le continent Africain et en Asie du sud-est. La Chine tombe à bras raccourci sur l'Ursia, les armes nucléaires ne sont toujours pas utilisées.
2003 : Le pourcentage de "coloured people" (noirs, latins, asiatiques et surtout métis) aux Etats-Unis dépasse les 50 %. La diaspora chinoise tient les rênes de l'économie, de l'industrie et détient les records de diplômes. Fin du conflit avec l'Ursia. L'Amérique se replie sur elle-même, laissant tomber Europa pour se diriger vers ses voisins d'Amérique Centrale et Latine. La population, très mélangée, n'a plus que faire du vieux continent et se veut d'avant-garde. Les racines seront définitivement coupées.
2015 : Début de la Guerre Sans Fin entre l'Ursia et Europa. La Chine mange la Sibérie tandis qu'Europa s'empare du Bloc-Est.
2017 : L'Ursia crée le No Man's Land, bande de 400 km de large saturée de gaz mortel afin de bloquer les avancées européennes, musulmes et chinoises. L'Afghanistan et le Pakistan subissent des tirs nucléaires. Personne ne réapparaît sur les petits boutons rouges. Berlin devient le centre d'Europa.
2025 : Le monde est pris de folie. Plus d'économie internationale. Des guerres sans cesse. Une instabilité politique généralisée.
2026 : Soulèvements populaires en Europa, Ursia

et Chine pour exiger la paix immédiate. Certains sont matés dans le sang.

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

2032 : Guerre

2037 : Sang

2040 : Haine

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

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

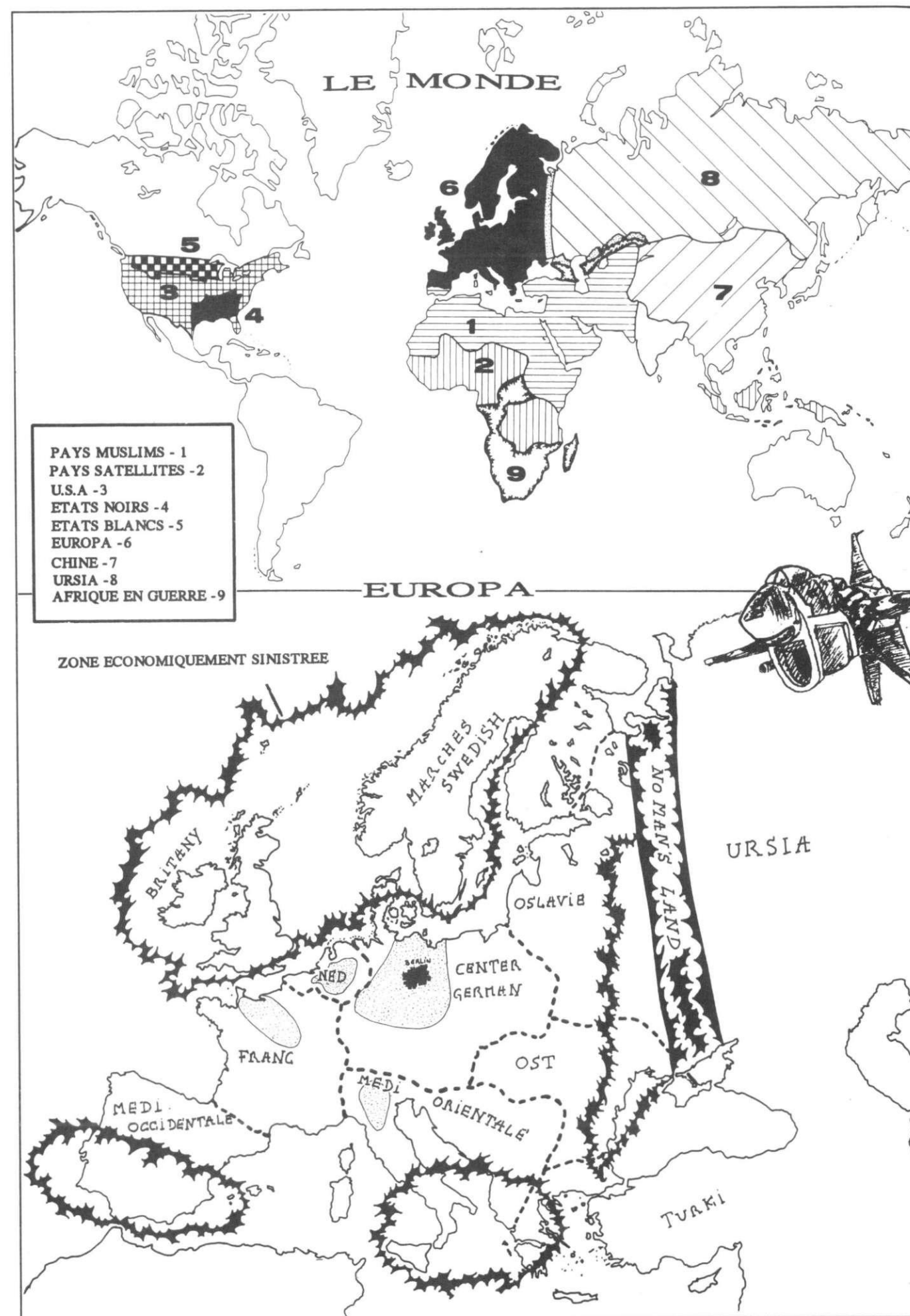
2050 : La reconstruction tend à traîner. Retour au Pouvoir de la loi. La démocratie, bafouée, est reprise en main par les Magistrats.

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

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

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

2066 : ?



TERRE 2066

UN MONDE MEURTRI

I. LA DEMOCRATIE D'EUROPA

1) UNE FEDERATION

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

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

2) LES INSTITUTIONS D'EUROPA

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

2.1) LES ETATS FEDERAUX

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

Le Président d'Europa est élu au suffrage universel direct. Chaque habitant majeur (la majorité est à

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

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

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

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

2.2) LES ZPP (LES MARCHES)

Cette définition assez large regroupe diverses régions dont statuts et situations sont très différents : guérilla intense dans les Marches Médi Occidentales et Ostienne, combat larvé dans celles du Médi Orientale, zones déshéritées ne possédant pas encore les structures nécessaires à leur développement pour les Marches Swedish et la Britany.

L'Oberland des Marches (le Gouverneur Magistrat-Soldat, ou GMS) est un gouverneur militaire désigné directement par le Chef de l'Etat.

3.3) LES PARTIS POLITIQUES

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

FRT : Fraction de Rassemblement des Travailleurs (3 %). Ce parti, constamment dans l'opposition, est guidé par une femme à poigne qui sait

dire avec beaucoup de vigueur le maximum de choses dans un minimum de temps. Ce parti aux allures de groupuscule fanatique, mais inoffensif, espère en une révolution soudaine qui permettra de reconstruire une société plus juste...

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

CDE : Centre pour la Démocratie d'Europa (22 %). Second parti de la nation, régulièrement élu après la fin d'un mandat URE, il se veut vif, actif, rapide et efficace, bien que sa propre politique intérieure se rapproche beaucoup de celle de l'URE. Cependant, il est résolument tourné vers l'étranger et le commerce extérieur... C'est sous son régime que la politique des Marches a été instaurée. Il rêve d'un pays fort, craint et respecté, n'hésitant pas à doter l'armée de crédits monstrueux.

FE : Fédération d'Europa (14%). Pour eux, la vieille Europa tombe dans la décadence. L'insécurité est partout et le chômage va finir d'achever celle qui fut un jour la première puissance du monde. Ils prônent un Etat Policier puissant et veulent reconquérir l'espace vital nécessaire à Europa pour retrouver ses gloires passées. Ils veulent englober tous les pays de l'Est au sein de protectorats ainsi qu'une bonne partie des pays Muslims.

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

II. LE RESTE DU MONDE

1) LES PAYS MUSLIMS

Confédération d'Etats Islamiques, les pays Muslims sont unis par la Chari'a, ensemble des lois islamiques inspirées du Coran. Tous appliquent strictement ses règles dans la vie publique comme dans les comportements privés, la loi du talion (lapidation pour les femmes infidèles, amputation pour les voleurs, etc.) étant toujours de mise. Cheik Ibn Mawdudi, le l'Ayatollah Rouge, est le maître à penser de tous ces pays. L'urgence d'établir un pouvoir islamique par la force, par une guerre sacrée intérieure contre les pouvoirs

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

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

UN MONDE A L'AGONIE

Arnie mate au travers des vitres cradings de son loft de La Petite République les tanks de l'armée qui bloquent la rue. Encore un exercice de défense. Et dire qu'Alko, son boy-friend attiré, doit encore 4 années de sa vie à la nation. Il en a déjà fait 2 et tous les trois ans, il doit repartir. La guerre est toujours là, insidieuse, pestilentielle. Le taux de désertion est tellement important que ces sales cochons de flicards peinent, dans l'océan organique berlinois, à récupérer les Verrater, ces "mauvais citoyens". Quand ils mettent la main dessus, c'est aller-simple, direct et sans retour, dans les Marches, aux premières lignes. On ne plaisante pas avec la défense d'Europa. Jamais. Combien sont morts, combien vont crever, un bras entre les dents, les tripes autour du cou ? En criant : "Maman" ! Pour oublier, la jeunesse s'en donne à cœur joie. Ce ne sont que fêtes, débauche, orgies d'alcool et de décibels. La fuite en avant. La misère suit son petit bonhomme de chemin, le chômage touche 40% de la population active et tous les gouvernements ne peuvent rien y faire. Les Démocrates régissent tout. Au nom de la Liberté et de la Justice, Europa est saignée à blanc, contrôlée, matraquée, soumise. Utopia n'est pas loin avec son Grand Frère à moustaches. Arnie est membre des Scars. Ceux qui refusent. Et ils commencent à être nombreux. Un véritable Scars se reconnaît à ses cicatrices. Adeptes de l'auto-mutilation, il n'a cessé de se découper en petits morceaux et d'apposer sur ses plaies vives du So4 qui fait gonfler les chairs. Beaucoup disparaissent car les conditions hygiéniques sont franchement déplorables. Mais, c'est leur choix. C'est au monde qu'ils s'adressent. Ils sont le miroir d'un monde stagnant, condamné à mourir étouffé par lui-même, d'un monde suicidaire qui n'arrive pas à appuyer sur la gachette, sur ces petits boutons rouges générateurs d'Apocalypse qu'il a créé de ses propres mains pour se détruire. Il a peur maintenant. Tant de temps pour perdre sa mortelle arrogance et connaître la peur. La peur qui semble l'avoir paralysé à tout jamais.

2) U.S.A : DECADENCE ET GRANDEUR — 3) URSIA : VIOLENCE GLACEE

Les Etats Unis ne plus qu'une puissance régionale et ont perdu, à cause de leur retranchement et de plusieurs guerres civiles entre les minorités, leur prépondérance au niveau international. Pourtant, l'économie a su retrouver un second souffle et les Etats-Unis fonctionnent maintenant dans une autarcie presque idyllique.

Le Président Ding Wat Soing est le maître incontesté du continent Nord-Américain, malgré certains problèmes avec la Confédération Indépendante Noire du Sud (Louisiane-Mississippi-Alabama et Georgie) et d'autres plus importants avec les Francs-Tireurs Révolutionnaires (race blanche) des Etats-Protectorat du Montana, Dakota, Minnesota et Wisconsin (A noter un retour en force de l'Armée Populaire de Libération Nationale Québéco-canadoise dans le grand Nord). Cependant, à l'intérieur des terres, l'ordre, la loi et la paix semblent régner jusqu'à présent... L'armée est une grande institution, et les Dragons du Présidium sont craints et respectés. Ce sont les Triades de l'Ordre qui font régner la loi à l'intérieur des Mégapoles de New-York, Los Angeles et San Francisco.

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

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

Au centre de l'Ursia, c'est le règne de l'anarchie totale. Seuls, à l'est, quelques hommes de bonne volonté se sont regroupés (scientifiques, politi-



ciens, militaires) et rebâtissent un pays basé sur l'idéologie Marxiste. Ils ont à faire face à de grands problèmes dont l'approvisionnement en nourriture et en matières premières (les gisements de Sibérie sont encore difficiles à exploiter) ne sont pas des moindres.

4) AUSTRALIE : L' EDEN

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

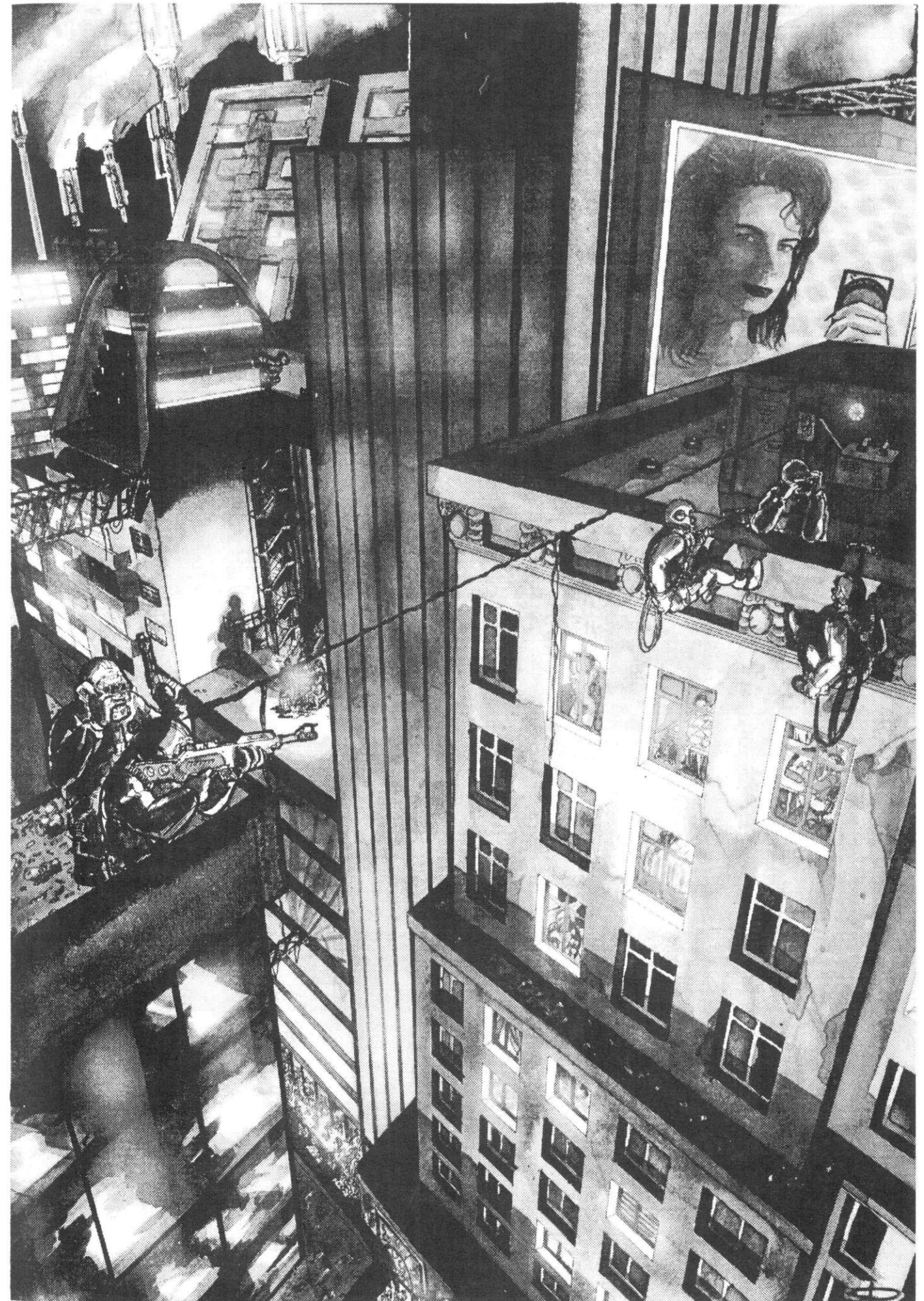
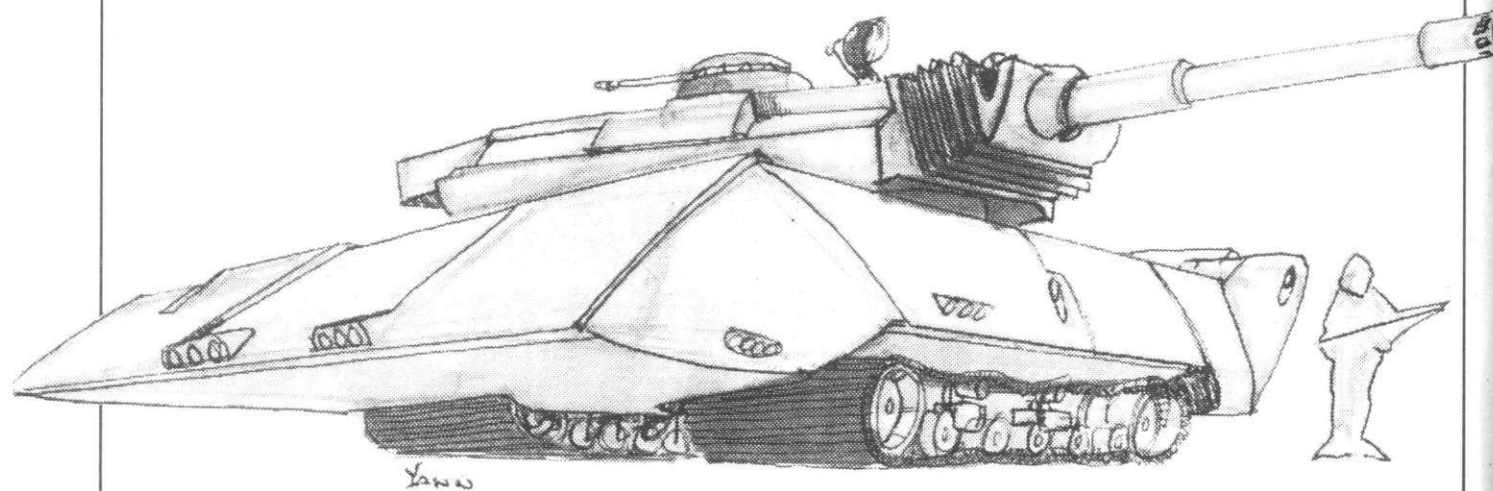
L'économie a été tout d'abord très secouée par l'isolement qu'a subi le continent : dans les premières années, la pénurie était omniprésente. Mais, grâce à un plan de restructuration audacieux et perspicace, l'Australie a su sauvegarder son niveau de vie. De grandes parcelles du désert ont été rendues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

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

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

DUR LABEUR DANS LE NO MAN'S LAND

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



LA MEGALOPOLÉ BERLIN

BABEL TOWER KRIMINAL REICH

BERLIN, NEBULEUSE ET BLAFARDE

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

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

BERLIN

- FICHE TECHNIQUE -

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

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

Criminalité : 435 052 agressions
moyenne de 11 900 par jour)
9 422 viols
4 728 assassinats

Secteurs : 70

I. LA VILLE DE BERLIN

1) TOUR D'APPROCHE

Berlin est une ville aux dimensions phénoménales, formant un carré presque parfait de 400 km de côté d'où sortent de larges autoroutes 20 voies s'enfonçant, telles les tentacules d'un

monstre marin, à l'intérieur d'Europa et drainant tout vers la capitale. Elle est divisée en 70 secteurs administratifs quadrillés et entourés par un réseau complexe de forteresses et postes militaires. Malgré l'insoutenable pression qui s'y exerce, les murs de la cité renferment une vie dense, folle, démesurée, à l'échelle de cette Mégapolis outrancière.

2) BERLIN MILITAIRE

15 forteresses cernent la ville. Y sont amassées sept divisions d'infanterie, quatre divisions blindées et une division de Falkrieiks. Le responsable de la région militaire 4, Willy Kurt, est un homme d'âge mûr. Il répond à toutes les caricatures du vieux militaire de carrière, vétéran de plusieurs campagnes d'Ursia. C'est l'un des hommes les plus puissants de la ville, car les Forces Armées qu'il dirige, régulièrement entraînées au combat urbain durant des exercices qui bloquent des secteurs entiers, sont capables de prendre possession de la ville et des centres importants en moins de vingt minutes. Séquelles de la Guerre Sans Fin, Berlin ressemble par bien des côtés à une ville en état de siège : interminables convois blindés sillonnant les autoroutes, manœuvres constantes...

3) BERLIN INDUSTRIEL

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

4) BERLIN ARACHNEENNE

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

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

5) URGENCE

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

BERLIN SECT. 18, 17H09 MGM



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

Wokdor arma son Marxmen et le posa sur le tableau de bord. Ses mâchoires étaient tellement contractées qu'il en manqua d'avaler un bout de son cigarillo puant. devant lui, à droite, une sale petite frappe fumait son clope comme si de rien n'était. L'obscurité tombait à vue d'œil avec son vieux manteau tout mité. A Berlin, il faut

II. LE BERLIN CRIMINEL

1) LES NARCO-GANGS

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

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

s'habituer, la "nuit chimique" peut descendre à toute heure sur n'importe quel secteur. Le pied effleurant à peine la pédale d'accélération, les yeux scrutant attentivement les alentours, Wokdor sentait le danger. On n'est pas l'un des as des Falkampfts, toujours en première ligne, sans disposer d'un 6ème sens pour ce genre de chose.

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

(à suivre)

BERLIN CITY
HARDCORE

l'accompagne. Tous le comprennent très vite. Et qu'importe la mort ! A cet âge, on est immortel. "Born to Lose, Live to Win".

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

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

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

2) LES TRIBUS

LES GANGS DEUZS (SWEDISHS ET DANISHS)

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

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

LES GANGS OSLAVES

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

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

LES SCARS

Adeptes de l'automutilation comme message politique, ces "punks" radicaux n'ont cessé de se découper en petits morceaux pour hurler leur haine à la société et au monde qui les entourent. Ils se trimballent ainsi, les plaies purulentes à l'air libre, attendant de crever à petit feu. Détestés par la population depuis l'épidémie de 2064 dont ils furent accusés d'être les agents propagateurs, il n'est pas un jour où l'on n'en retrouve un lynché, ou un poignard entre les omoplates. Certains jours, même, on assiste à de véritables pogroms où d'honnêtes citoyens sortent lames et barre à mine pour faire du paté de Scars. Nous vous rappelons que le devoir d'un Falkampf est de venir en aide à tout citoyen en danger.

LES BIKIES

Motards chevelus, barbus et tatoués sur tout le corps, les Bikies forment une véritable "nation" comprenant plus de 300 bandes, appelées "clubs". Ils aiment par ordre d'apparition leur moto (de marque Harley ou Typhoon), la bière et leur "poule". Particulièrement violents, ils paradedent dans les rues avec leurs Riot Gun et n'ont pas peur de se flinguer avec les "cochons" de flics. En

avoir descendu un ou plusieurs est même une de leur grande fierté. Ils se font alors tatouer une plaque de police par Falkampf descendu. Certains en ont plus d'une vingtaine. Pour gagner leur vie, ils pratiquent surtout le racket (même d'autres gangs) et le braquage. Ils apprécient le PCP.

Clubs : "V-Flying Lizards", "V-Redneckitshs", "V-Berliner Teutonishs", "V-Nibelungen"...

LES JUSTICIERS

Nostalgiques d'une époque bénie où les Center germans auraient été les maîtres du monde, ces gang-bangers, proches des "durs" de la Fédération Européenne, se sont investis d'une mission quasi-divine : nettoyer les rues de Berlin de toute la "sale engeance". Portant le crâne ras et des vêtements para-militaires, ils fonctionnent selon la hiérarchie militaire et aiment défiler au pas de l'oie dans les rues. L'entente n'est pas parfaite chez ces extrémistes et de nombreux groupuscules se déchirent pour la suprématie de ce "mouvement de la jeunesse".

Bandes : "St George Spirit", "B-53", "Rân Gruppen", "Blitzkriegger"...

LES DRAGOONS

Fervents pratiquants des arts martiaux, les Dragoons travaillent tous pour le "Vénérable", le chef spirituel de la secte "Kali Nashiva". Vêtus de combinaisons grises, ils n'ont pour armes que leur baton et leur sarbacane et ne consomment pas de drogues, laissant ce soin à leurs nombreux clients. Il est impossible de leur faire avouer quoi-que ce soit.

LES TURKISHS

3ème groupe de population à Berlin, ceux que l'on appelle encore les Turkishs, pour la plupart sur le sol d'Europa depuis plus d'un siècle, sont des européens à part entière. Ils ont pris part aux grandes guerres et tous se souviennent encore des hauts-faits d'armes de leurs divisions. Si la communauté est très calme en majorité, tenants commerces et ateliers, les quartiers Turkishs n'en restent pas moins très chauds. Les dérivés de Cannabis y sont quasiment vendus dans les échoppes tandis que la radio n'arrête pas de passer Hasinna Rahkna-Schmidt, la grande chanteuse Musulopéenne.

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





FLICS A BERLIN

Tout ce qu'un bon officier de police doit savoir se trouve dans cette partie.
Lisez-la avec application, votre avenir dans le corps des Falkampfts en dépend !

I. LA POLICE D'EUROPA

Elle se subdivise en trois grande catégories :

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

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

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

BERLIN XVIII propose en principe aux joueurs d'incarner des flics de Berlin, Falkampfts ou Falkdoktors agissant à l'intérieur de la ville afin de faire respecter l'ordre et la sécurité. Il est toutefois possible que des personnages aient été au début de leur carrière Falkriek ou Sad-Man. Ils choisiront alors leurs compétences dans celles de ces deux autres catégories de flics (voir chap. Les Règles).

1) LES POLICES FEDERALES

Rechercher, interpellier et présenter à la justice les auteurs de crimes et délits commis en zone urbaine, exécuter les délégations et réquisitionner sous ordre des magistrats, telles sont les missions des polices fédérales. Elles ont aussi un rôle préventif et dissuasif à assurer et s'occupent de faire régner l'ordre et la tranquillité publique. Qu'elles s'appellent "Division Falkampft" pour le Center German, "Polizia" pour le Médi Oriental ou "OrgaPol" pour la Francie, leur première devise est :

**"UNE POLICE FORTE POUR LA JUSTICE
ET LA LIBERTE"**

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

époque, est maintenant des plus puissants et a repris fermement en main les brides. Le temps "béné" de la justice expéditive et des abus de toutes sortes est bien révolu. Tout officier de police a maintenant des comptes à rendre et chaque Hotel de Police (Falkhouse pour Berlin) est sous la direction d'un Magistrat ayant tout pouvoir.

1.1) LES FALKAMPFTS

Les Falkampfts sont les policiers de Center German. On peut les définir comme un corps de police spécialement entraîné pour les actions urbaines, puisque principalement basé à Berlin. Ils sont vêtus d'un uniforme bleu électrique sur lequel sont ajustés un gilet pare-balles, des genouillères et des coudières, portent une casquette ou un casque lourd et sont armés de "Marxmen 12.33" et d'une matraque télescopique. Ils disposent aussi d'un émetteur portatif d'une portée maximum de 200 mètres pouvant être relayé par la radio de la voiture. pour les opérations de grande envergure, l'armurerie du Falkhouse leur propose tout un éventail d'armes de soutien diverses.

Arrivés au grade de sergent, ils abandonnent leur uniforme et s'occupent des investigations. Ils ont dès lors suivis un entraînement intensif qui leur donne tous les moyens d'agir efficacement face aux Volkraubers qui infestent la ville...

Un sergent de police s'équipe lui même et la seule chose qu'il se doit de porter est son insigne de métal. La plupart des sergents ont une préférence pour le blouson de cuir noir et le "Marxmen 12.33" au canon d'acier.

HIERARCHIE "DIVISION FALKAMPFT"

- Koss.....	Fonctionnaire de police en uniforme
- Koss-Chef.....	Chef de patrouille (5 Koss)
- Sergent.....	Détective
- Sergent-Chef.....	Chef d'équipe (5 Sergents)
- Lieutenant.....	Chef de département
- Capitaine.....	Chef du Falkhouse
- FaltFur.....	Chef du Secteur

Un à plusieurs Magistrats ne faisant pas à proprement partie de la "Division Falkampft" chapautent tout ce petit monde.





1.2) LES MOTARRADFAHRERS

Prévenir, éduquer, réprimer les infractions, porter aide et assistance, réguler le trafic, tel est le devoir des Motarradfahrs. Ils assurent de plus la sécurité lors des déplacements officiels. Ce service n'ayant que peu à voir avec les 2 autres services de la police fédérale, les rapports qu'ils entretiennent entre-eux sont souvent très tendus. Les Falkampfts ne peuvent les sentir. Et vice-versa.

1.3) LES FALKDOKTORS

Les Falkdoks sont les policiers travaillant aux services scientifiques. Regroupés au sein du centre "Der Kopf" (le cerveau) ou disséminés dans les différents Falkhouses, ils ont en général effectué des études supérieures poussées dans des domaines

tels que l'informatique, la biologie et la psychologie. Ils sont plutôt la "tête" de la police et, rarement en première ligne, leurs collègues d'autres services les surnomment "Brandfuchs" (bizuths).

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

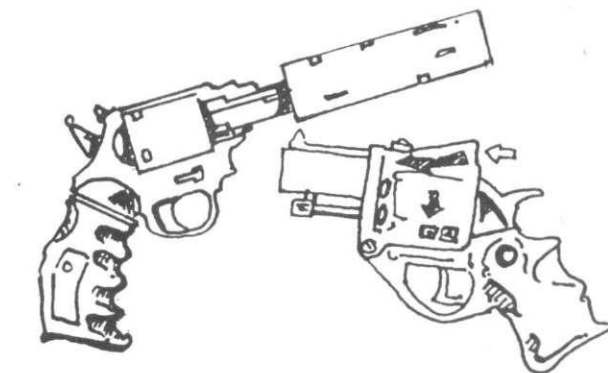
UN PEU DE THEORIE

LE CAS DU TUEUR PSYCHOPATHE

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

La psychose est une maladie altérant la personnalité à tel point que le psychotique n'a pas conscience de son état et ne peut émettre de jugements critiques sur les actions qu'il pourrait commettre lors de ses crises de démence. Dans le cas le plus grave de la maladie (le dédoublement de la personnalité), heureusement très rare, le malade pourra mener deux vies indépendantes, l'une "normale", et l'autre, durant laquelle il perpétuera ses méfaits, "criminelle". Il n'aura aucun souvenirs de ses actes et ne pourra admettre qu'il les a perpétrés. Une inspection au détecteur de mensonges ne révélera rien. Il sera donc ardu d'arrêter un tel personnage et de le faire avouer. La seule méthode fiable est de repérer la fréquence des crises et de tenter de prévoir le lieu d'action. Dans les cas les plus faciles où le tueur psychopathe cherche avant tout à se faire de la "publicité", les investigateurs auront la chance de recevoir des messages (certes énigmatique) qui pourront leur servir de piste.

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



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

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

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

2) LA POLICE DES MARCHES

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

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

HIERARCHIE "DIVISION FALKRIEK"

- Falk-Makpo.....Homme de troupe
- Sergent des Marches.....Chef de Kommando
- Falk-Lieut.....Chef de section (3 Kommando)
- Falk-Cap.....Chef de compagnie (5 sections)
- Colonel.....Chef de corps (5 compagnies)
- Gouverneur-Magistrat-Soldat (GMS).....Région

LES DIFFERENTS SERVICES

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

3) LE SERVICE ACTION DEFENSE (SAD)

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

Pouvant oeuvrer sur tout le territoire et même à l'extérieur, le SAD coordine les différentes enquêtes sur le plan européen et, suivant la Charte des Polices Fédérales, donne les plans d'ordre pour que des policiers des fédérations puissent mener leurs investigations au dehors de leur juridiction. Ces derniers se trouvent placés alors sous le contrôle d'un Intendant à qui ils doivent remettre leurs rapports, devenant pour un temps SAD-Falks.

HIERARCHIE "SAD"

- SAD-Men.....DéTECTIVE
- Lieutenant.....Chef d'équipe (10 SAD-Men)
- Capitaine.....Chef d'agence (5 équipes)
- Commandant.....Directeur régional
- Intendant.....Directeur fédéral
- Coordinator.....Chef de service
- SAD Fuhrer.....Grand Manitou

LES DIFFERENTS SERVICES

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

II. LE DUR METIER DE FALKAMPFT

1) PSYCHOLOGIE FALKAMPFTIENNE

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

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

Sergents désabusés, flics solitaires aux méthodes musclées, fermant les yeux sur le menu fretin, qui ne leur rapporte rien, pour bloquer à coup sûr, les Volkraubers un peu plus élevés dans la hiérarchie ; ou encore, équipes soudées montant Opération Coup de poing sur O.C.P. pour faire tomber par pans entier la mafia qui pourrait peu à peu Berlin la nébuleuse : chacun est libre d'utiliser ses méthodes propres (dans le cadre de la loi).

Mais quand les excès de zèle tranche souvent la légalité, le SAD frappe avec virulence. Les Falkampfts s'en méfient comme de la peste, et restent prudemment dans les limites de la loi lorsqu'ils sentent les pièges tendus par cette police des polices, bien que celle-ci soit toujours là où on l'attend le moins. Ses jugements sévères ne donnent pas droit à une seconde erreur.

Un flic de Berlin n'aime ni les truands ni les politiques...Il fait un boulot qui le dégoûte au début, le motive après, et qu'il oublie pour finir. Rien n'est fixe dans la ville, les chefs passent, les truands prennent la place tachée de sang de leur prédécesseurs. La population aspire, à tort, toutes

sortes de nouveaux produits toxiques dans ses narines réjouies et trouées... Seuls, les regrets et les hommages aux hommes morts en service restent toujours aussi désuets... La larme d'un copain au fond d'un bistrot glauque, devient la plus belle oraison funèbre.

2) LES NIVEAUX D'INTERVENTION

NIVEAU A

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

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

NIVEAU B

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

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

NIVEAU C

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

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



DELIT

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

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

ARRESTATION D'UN CRIMINEL EN FLAG

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

- Fouiller le suspect.
- Attendre le fourgon.

LE FLAG

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

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

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

3) LES PROCEDURE D'INTERVENTION

INFRACTION

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

Article 220 du Code pénal d'Europa :

"Tout commandant ou agent de la force publique qui usera de sa fonction à des fins personnelles, outrepassera ses droits et, de manière générale, agira en dehors des limites prévues par la loi, sera destitué de ses droits civiques et dégradé de sa fonction."

LA GARDE A VUE

"Mesure par laquelle un officier de police (Lieutenant, Capitaine, FaltFur) peut retenir jusqu'à 72h, selon la décision du Magistrat exécuter, une personne qui, pour les nécessités d'une enquête doit rester à la disposition des services de police."

Toute personne en garde à vue peut faire l'objet d'une fouille corporelle afin de lui retirer les objets utiles à la manifestation de la vérité ou dangereux pour elle même ou pour autrui. Pour les mineurs de moins de 16 ans, la garde à vue doit être réduite au strict minimum et entourée des précautions destinées à éviter la promiscuité. Il existe une possibilité de caution.

LES MANDATS

Ils sont de deux sortes et délivrés par le Magistrat exécuter.

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

le mandat d'arrêt : permet de rechercher et d'arrêter un inculpé en fuite. Ne peut être lancé si le délit est punissable de moins de 4 ans de prison.

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

LES PERQUISITIONS

"Recherche opérée par la police généralement au domicile d'un inculpé lors d'une instruction judiciaire."

Les perquisitions peuvent s'effectuer dans deux cas, flagrant délit ou enquête avec autorisation signée du Magistrat exécuter. Elles ne peuvent être entreprises entre 21h et 6h sauf exception (flag, lieu public, de débauche, de défoncé, de prostitution, état de siège, délit contre la sûreté de l'Etat...). Le perquisitionné doit être présent. S'il n'est pas là, il faut trouver deux témoins étrangers aux services de police pour assister aux fouilles.

Article 290 du Code Pénal d'Europa :

"Tout fonctionnaire de l'ordre administratif ou judiciaire, tout officier de justice ou de police, tout commandant ou agent de la force publique qui, agissant en ladite qualité, se sera introduit dans le domicile d'un citoyen contre le gré de celui-ci, hors les cas prévus par la loi et sans les formalités qu'elle a prescrites, sera puni d'un emprisonnement de six jours à un an et d'une amende de 50 à 8000 Euro-Marks, sans préjudice de l'application du second paragraphe de l'article 220."

NOTE : Si les Falkampft ne tiennent pas compte de tous ces éléments de fonctionnement judiciaire, il y a 1% cumulatif par nombre de transgressions que cela tombe dans les oreilles du Magistrat ou du SAD.



4) LES CODES RADIO

A-01	Mauvaise réception radio
A-02	Bonne réception radio
A-03	Message reçu
A-04	Répétez le message
A-05	Utilisez le téléphone
A-06	Message annulé
A-07	Arrivée sur les lieux
ALPHA	Demande de renforts
B-01	Fin de service
B-02	Prise de service
B-03	Retour au Falkhouse
D-01	HOMICIDE
D-02	VOL
D-03	ACCIDENT -mineur-
D-04	ACCIDENT -Majeur-
DD1	URGENCE, réponse immédiate à l'appel.
DD+	URGENCE, renforts maximum, danger de mort.
E-01	Demande d'identification - Véhicule-
E-02	-Suspect-
E-03	-Permis/Papiers-
F-05	Nécessité d'un(e) -Ambulance-
F-06	-Pompier-
F-07	-Transport-
F-08	-Dépanneuse-
F-09	-Fourgon-

5) L'ARGENT

Chaque Falkampft reçoit un salaire mensuel brut dont la valeur varie selon son grade. hélas, la paie d'un fonctionnaire de police est souvent bien dérisoire. Aussi, attentive aux risques de corruptions de ses services de police, l'Administration a institué un système de primes sur arrestations afin de motiver ses flics et leur permettre de mettre un peu de beurre dans leurs épinards. ces dernières primes sont déductibles des impôts et se partagent entre les équipiers selon un barème bien précis.

SALAIRE MENSUEL BRUT

Koss	4200 EM
Koss-Chef	4500 EM
Sergent	5300 EM
Sergent-Chef	6000 EM
Lieutenant	7000 EM
Capitaine	8500 EM
FaltFur	10000 EM

BAREME DE PARTAGE DES PRIMES

Koss	10%
Koss-Chef	14% sur sa patrouille
Sergent	12%
Sergent-Chef	24% sur l'équipe + 1% sur ses patrouilles
Lieutenant	5% sur tout le département
Capitaine	3% sur tout le Falkhouse
FaltFur	2% sur tout le secteur



PRIMES

Infraction mineure	5 EM
Démantèlement complet d'un narco-gang	
de 50 membres	1500 EM
de 100 membres	3000 EM
de 500 membres et plus	10000 EM
Saisie de drogues : PCP/ Crack / DesignDrugs/ Héroïne /	
à partir de 20 Kg	800 EM
pour 100 Kg	3000 EM
pour 1 tonne	30000 EM
Tueur/Voleur/Braqueur/Kidnap-	
peur pris en flag	100 EM
Voleur/Cambrioleur/Roulottier pris en flag	70 EM
Saisie de moyens contraceptifs	30 EM
Arrestation d'un inculpé sous mandat d'arrêt	100 EM

6) LA PROMOTION

Il existe deux méthodes de promotion au sein des services de police.

La première, dite "à la Bouddhiste", consiste à ni plus ni moins laisser faire le temps, cet allié si sûr. Le schéma ci-dessous présente les laps de temps nécessaires pour atteindre un grade supérieur. Il va sans dire qu'un fonctionnaire de police capable, travailleur et très motivé progressera beaucoup plus vite qu'un traîne-savate. La loi permet d'entrer comme Koss dans les Falkampfts dès l'âge de 17 ans. Il est à noter qu'il faut suivre une année de formation à la FalkampftSkol avant d'être admis. De plus, les partisans de l'option "Bouddhiste" suivent une plus ou moins importante mise à niveau lors de leurs changements de grades (d'1 semaine à 1 mois).

METHODE BOUDDHISTE

Koss	4 à 6 ans	Koss-Chef
Koss-Chef	1 à 4 ans	Sergent
Sergent	5 à 8 ans	Sergent-Chef
Sergent-Chef	6 à 12 ans	Lieutenant
Lieutenant	5 à 9 ans	Capitaine
Capitaine	... à ... ans	FaltFur

La seconde méthode, plus reconnue, consiste à rentrer dans la police avec un grade déjà conséquent. Pour cela, il faut suivre des études plus ou moins poussées à la FalkampftSkol (Ecole de la Division Falkampft). L'admission des élèves se fait dès l'âge de 16 ans.

Pour tout personnage voulant adopter cette solution, le calcul de son Quotien de Réussite (QR) est nécessaire.

$$QR = (H + S + 2Co + R + A) : 5$$

Pour rentrer dans la FalkampftSkol, il faut réaliser un jet "sous" 5 QR. Le schéma ci-dessous présente le temps d'étude et le multiplicateur de QR pour réussir l'examen (jet "sous" X QR). Un échec vous laissera au grade obtenu précédemment alors qu'une réussite vous permet d'accéder au grade supérieur et de continuer vos études si vous le souhaitez (avec stages sur le terrain).

FALKAMPFTSKOL

Entrée	2 ans - 4 QR	Koss-Chef
Koss-Chef	1 an - 3 QR	Sergent
Sergent	1 an - 2 QR	Sergent-Chef
Sergent-Chef	2 ans - 1 QR	Lieutenant

L'accès aux grades supérieurs est régi par l'admission par concours auxquels on peut se présenter chaque année paire à partir du grade de Sergent-Chef.

Capitaine	sur concours - QR/2
FaltFur	sur concours - QR/3

7) NOMENCLATURE DU MATERIEL D'UN FALKAMPFT

PLAQUE DE POLICE

En métal argenté, elle comporte le numéro de matricule ainsi que le numéro de secteur. tout Falkampft se doit de l'avoir toujours sur lui et elle est délivrée par le Falkhouse dont il dépend.

ARME DE POING

Revolver ou Automatique, l'arme de poing du Falkampft est achetée par lui-même. La caisse de la Division Falkampft lui octroie un prêt sur 2 ans pour en faire l'acquisition. Le Marxmen 12.33 est l'arme que l'on retrouve le plus souvent. L'armurerie s'occupe de distribuer gratuitement les munitions.

MATRAQUE TELESCOPIQUE

PAIRE DE MENOTTES

Elles sont fournies gratuitement par l'armurerie du Falkhouse selon le quota d'une de chaque par Falkampft.

FUSIL A POMPE

Aussi fourni par l'armurerie, le bon de sortie doit être contresigné toutes les 2 semaines. Il est à noter que l'armurerie peut fournir d'autres types d'armes.

EMETTEUR PORTATIF

D'une portée maximale de 200 mètres, il peut cependant être relayé par la radio de la voiture et permettre de correspondre avec le Falkhouse, une fonction "Code Falkhouse" devant être alors enclenchée. L'émetteur est fourni par le Falkhouse.

RADIO

Chaque véhicule de la division est muni d'une radio permettant de communiquer avec les autres véhicules et/ou le Falkhouse.

UNIFORME

De couleur bleu électrique, il se compose de :

- Pantalon de toile épaisse
- Blouson (tissu)
- Gilet par-balles
- Chemises (manches courtes et manches longues)
- Casquette
- Casque lourd (en cas de DD1 et DD+)
- Coudières (facultatif)
- Genouillères (facultatif)

Le tout est vendu par la Division Falkampft qui concède un prêt de 3 ans. Le Manuel stipule que tout fonctionnaire de police se doit d'en assurer un entretien impeccable. Les Sergents, Sergents-Chefs et Lieutenant, bien que devant posséder leur uniforme à leur grade, ne sont pas obligés de les revêtir. Le port du gilet pare-balles est toutefois recommandé (tout comme le port du pantalon d'ailleurs).

AVIS DE RECHERCHE

La Division FALKAMPF recherche



Thaumaz KRUGER
15 000 EM



Kurt RAZEN
15 000 EM



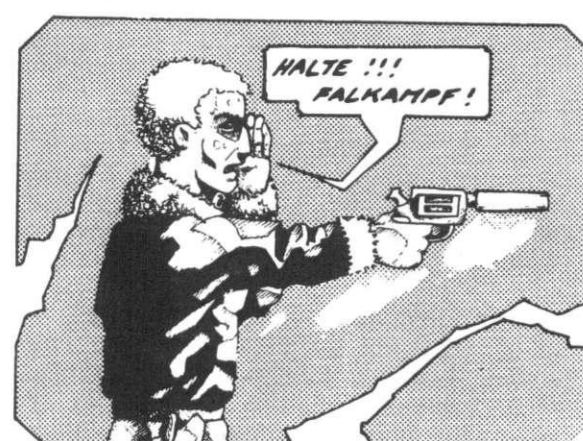
Frédéric TISCHLER
50 000 EM



Solveig ZIMMER
20 000 EM

INDIVIDUS DANGEREUX SUSCEPTIBLES D'ÊTRE ARMÉS. NUMÉRO D'URGENCE: 5504

Mode d'arrestation d'un criminel en 'FLAG'



8) PETIT LEXIQUE A L'USAGE DES FALKAMPFTS

Bankrauber : braqueur armé.

Bavarois : téléphone.

Brandfuch : bizuth. C'est ainsi que sont appelés les Falkdoktors.

Briefing : réunion journalière où sont donnés les ordres et consignes du jour.

Brûler : se retrouver dans une situation inconfortable (arrestation qui commence mal, guet-apens, lynchage de Scars par la population, etc...).

Chauve : se dit d'un suspect n'ayant pas de casier judiciaire.

Converser : mener un interrogatoire musclé (se dit sur un ton badin : "Bien, nous allons converser alors...").

Dame : prostituée.

Deuz : délinquant swedishs ou danish.

Dopp : terme générique englobant toutes les drogues dures.

Gang-banger : membre d'un gang.

Greffer : taper son rapport.

Leg' : médecin légiste.

Koffeshop : bar.

Koffemachin : machine à café, mais désigne aussi tout ce qui n'est pas fiable, ne marche jamais comme on le voudrait ("J'ai encore crevé, cette bagnole est une vraie Koffemachin").

Main courante : cahier sur lequel sont consignées toutes les affaires du jour. Chacun, en prenant son service, est convié à le consulter en sus de sa participation au briefing.

Metakoffe : Café au Meta, amphétamine qui permet aux Falkampfts de tenir le coup quand ils sont sur une affaire et ne peuvent dormir.

Old Marx' : Marxmen 12.33

Proxo : proxénète

Ratus : terme péjoratif désignant les agents du SAD.

Singe : terme péjoratif désignant les Motarrad-fahrers. Chimpanzé et orang-outan sont deux variantes assez prisées.

Verrater : déserteur, petit délinquant.

Vieux (le) : Faltfur du secteur. Le capitaine n'est que le "petit vieux".

Volkrauber : littéralement "voleur du peuple". Criminel important.

LE JUSTICIER

Les mains au fond des poches de son blouson, le cigarillo coincé entre les deux maxillaires, le sergent Karl Wokdor se dirigeait paisiblement vers le "Spack's Bound" en empruntant la Zukumpft-Strasse. Se frayant un chemin à travers la foule qui se pressait dans une cohue indescriptible devant les magasins d'alimentation nouvellement approvisionnés, il atteignit bientôt le Koffeshop. Le ciel était bas et lourd, l'air saturé d'odeurs capiteuses et peu agréables. La porte du Koffeshop s'ouvrit devant le Falkampft dans un souffle pneumatique. Un silence de mort régnait dans la salle. Le barman, tout en achevant d'essuyer un verre, fixa le nouveau venu, les prunelles cachées derrière ses sourcils broussailleux. Deux vieilles putes masticiaient leurs boyaux de chat dans un coin. Trois consommateurs, ivres et silencieux, consommaient.

- "Sergent ...

- Où est Ruth ?"

Le barman haussa les épaules en répondant :

- Connais pas, sergent, désolé...

- Si tu ne me réponds pas tu vas pouvoir l'être, désolé..."

Le barman sourit de toutes ses dents :

- "Je vous assure sergent que je ne sais pas de qui vous parlez, mais peut-..."

Avant qu'il n'ait pu finir sa phrase, le Marxmen de Wokdor se frayait un chemin entre ses lèvres, qu'il avait sèches et fines, écartant ensuite ses derniers chicots. Il sentit le contact froid du lourd canon ainsi qu'un léger goût de poudre...

- "Ecoute la glaire, j'aimerais pas retapisser ton rade avec ta cervelle..." lâcha paisiblement le policier.

De son regard terrorisé le Barman désigna l'arrière-salle. Wokdor le délaissa et surgit dans la

pièce. Le dénommé Ruth était en train de finir un verre, entouré de deux jeunes filles (qui ne devait pas avoir plus de treize ou quatorze ans)

- "Tiens ! sergent." dit Ruth en lissant sa fine moustache, "Quelle surprise, comment allez-vous ?"

- "Mieux que toi dans cinq minutes... Dehors les gonzesses !"

Les jeunes filles s'éclipsèrent précipitamment, pendant que Wokdor fixait froidement le Volkrauber.

- "Qui y a-t'il encore, sergent... Vous allez m'arrêter pour un délit aussi hypothétique qu'in-vraisemblable, comme d'habitude.

- La même avait quinze ans, Ruth... Quinze petite année de fraîcheur et tu sais que ce truc là me débecte...

- Mais...

- La ferme !"

Le sergent sortit son Marxmen et arma le percuteur. Le "clic" résonna comme un glas aux oreilles de Ruth...

- Enfile les menottes !

- Mais, je n'en n'ai pas...qu'est ce que...

- Okay..."

La poitrine de Ruth explosa sous l'impact de la balle explosive, maculant de sang les murs virginaux de la pièce. Projeté hors de son siège, il s'écrasa comme un fruit gluant sur le carelage du Koffeshop. Sans perdre un instant, Wokdor sortit le revolver du veston de sa victime, le lui plaça dans la main puis sortit de la pièce pour rejoindre le téléphone et appeler la morgue.

C'est alors qu'il eut la surprise de reconnaître un agent du SAD.

Qui lui souriait.

(à suivre)

9) MATERIEL SCIENTIFIQUE

Les Falkdoks du centre "Der Kopft" et ceux disséminés dans les Falkhouses de secteur disposent d'un important matériel d'investigation qui vous est présenté ici.

OP32

Aussi appelé dans le jargon des Falkdoks "soupe à empreinte génétique", ce liquide a la propriété une fois passé sur un solide de s'imprégner de l'empreinte génétique de la dernière personne ayant touché ledit solide (délai : 30 mn maximum). Ses résultats ne peuvent servir de preuves mais permettent de sélectionner un certain nombre de suspects (sensibilité du décodage plutôt aléatoire).

SLOPDEKODEUR

Présenté sous forme d'une boîte ornée d'un petit écran, cet appareil permet, à l'aide d'un échantillon d'OP32, de décoder l'empreinte génétique du code ADN et de l'afficher pour en faire la recherche dans le fichier central.

DETECTEUR DE MENSONGE

Le détecteur de mensonges tient dans une grosse malette. Après l'accord du Magistrat exécutif, sur présentation d'un dossier fourni, le suspect se voit apposer sur le crâne et sur le corps quantité d'électrodes reliées à des écrans. Son emploi est relativement rébarbatif car il faut poser de nombreuses questions pour s'assurer de la qualité du message enregistré. Les questions doivent être formulées de façon à que l'interrogé ne puisse répondre que par oui ou par non. Ce qui sera dit

ne peut tenir lieu de preuves mais peut-être très indicatifs pour la direction des investigations à suivre.

SERUM DE VERITE

Injectable en intra-veineuse, le sérum de vérité a pour propriété de détruire les inhibitions du suspect. Il ne peut être utilisé qu'après l'accord du Magistrat exécutif. Ce qui est dit ne peut servir de preuves mais permet d'en trouver plus facilement, suite à ce qu'aura dit le suspect. L'interrogatoire doit être mené comme un interrogatoire normal. Les questions doivent être très précises pour que les réponses le soient aussi.

DOPANAL 4

Tenant dans une petite sacoche, cet appareil permet d'analyser sur place les saisies de drogue afin d'en trouver les formules chimiques. Les données s'affichent sur un minuscule écran. Leur provenance et leur appartenance à un réseau peuvent ainsi être ensuite découvertes grâce au fichier central de toutes les saisies précédentes.

ALCOOTEST

Cet appareil se présente comme une sphère (dotée d'un cadran qui indique le taux d'alcoolémie) munie d'un tuyau (à remplacer après emploi) dans lequel souffle le suspect. Il est à noter que le taux d'alcoolémie au volant permis en Europa est fixé à 0,3 grammes (soit 25 cl de vin ou 75 cl de bière). Les Motorradfahrers et les Falkampfts en sont munies.

KAMERAMINUS

Appareil photo d'une largeur de 1,05 cm, d'une hauteur et d'une longueur de 4 cm. Très discret.



Une Aventure des FALKAMPFTS à BERLIN XVIII

AUSLANDER





DOSSIER CONFIDENTIEL

ATTENTION, CETTE PARTIE EST STRICTEMENT RESERVEE AU MENEUR DE JEU. LES FALKAMPFTS NE DOIVENT EN AUCUNS CAS LA LIRE. IL EN VA DU BON DEROULEMENT DE LEUR MISSION.

I. 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 Volkraubers, Verraters et autres Gang Bangers. Le métier de flic à Berlin est plein d'imprévu et chacune de ces missions ou aventures peuvent faire l'objet d'un mini-scénario. Le Meneur de 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 ? (Voir aussi "Tables d'événements").

Vous trouverez en plus dans ce scénario 6 fiches de personnages pré-tirés proposés à vos joueurs. Etudiés avec soin pour cette aventure, ils peuvent devenir Personnages Non Joueurs si vos Falkampfts préfèrent se générer eux-mêmes.

1) LE CAS DES AUSLANDERS

"Le Baron DESMOND n'est pas un être humain, Petit Pierre, c'est un Auslander."

"Dis, Oncle Paul, c'est quoi un Oslandeuer ?..."

"Eh bien Petit Pierre, écoute..."

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 XIXème 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...

2) 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 se réfugia alors au Danmark, hagard, l'esprit en 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...

3) 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 (à Berlin, il faut toujours être sur le qui-vive), viennent pimenter l'aventure. C'est, comme de bien entendu, au Meneur de Jeu de savoir utiliser tous ces éléments. D'autres éléments, des fausses pistes en quelque sorte, parsèment l'histoire. Le Meneur de Jeu pourra les développer

II. PREGENERIQUE

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 balaie 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 Volkraubers (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

III. LE FALKHOUSE 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 Falkhouse, 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.

1) LE SECTEUR

Le secteur se présente comme suit. A l'ouest, un quartier résidentiel, "Les Hauts d'Europa", a survécu à la misérabilisation 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

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 : Fichiers informatiques, laboratoires, expertises balistiques, médecine légale, table d'écoute, etc...

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 Volkraubers 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.

Swedishation. 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 Volkraubers 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 "farcas" 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 pimenter les relations entre les deux corps.

2) 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 résonnera dans les murs vénérables du Falkhouse. 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 et 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 encablures, d'autres sont en train de tabasser 3 pauvres Volkraubers, une dizaine d'Hyppischutzmenn 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 du 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".

3) 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 l'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", "Mon petit sucre", "ChériChéri" ou "Roudoudou d'amour". 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 (noir) est caustique et grinçant. Celui qui l'a programmée est haï de tous.

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.

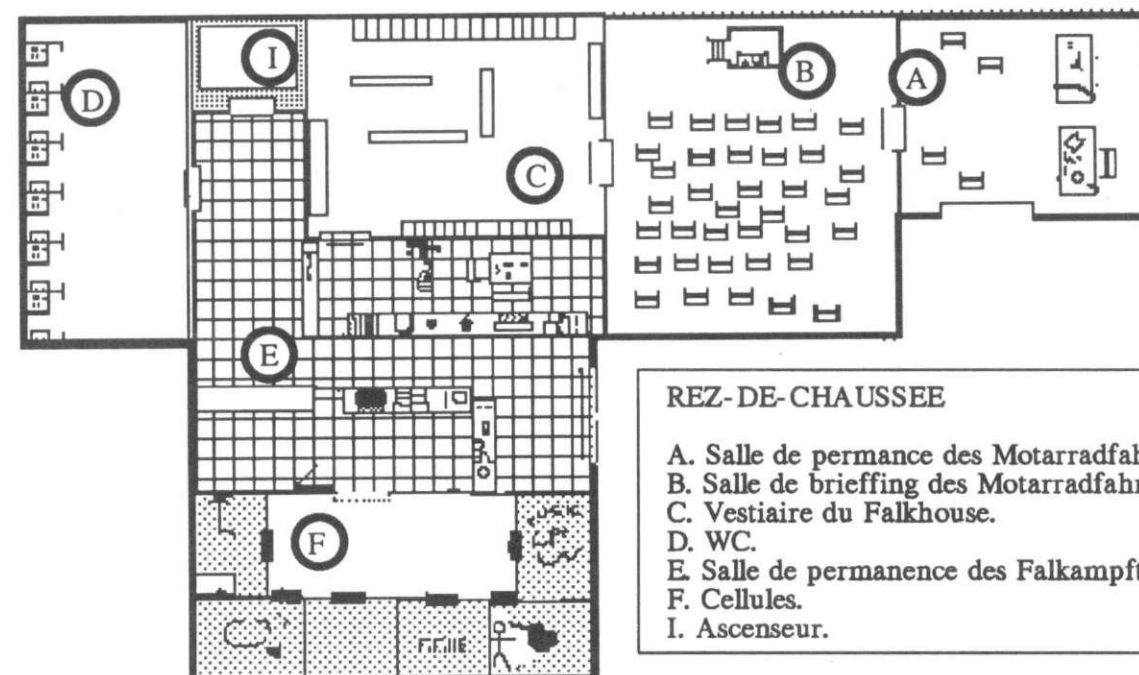
IV. LE RIRE DU FOU

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'appréhender au plus tôt. La seule pièce jointe est son adresse. Un message leur vient aussi du Falkhouse 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...

1) 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

FALKHOUSE BERLIN XVIII



REZ-DE-CHAUSSEE

- A. Salle de permanence des Motarradfahrs.
- B. Salle de briefing des Motarradfahrs.
- C. Vestiaire du Falkhouse.
- D. WC.
- E. Salle de permanence des Falkampfts.
- F. Cellules.
- I. Ascenseur.

ETAGES I, II, III.

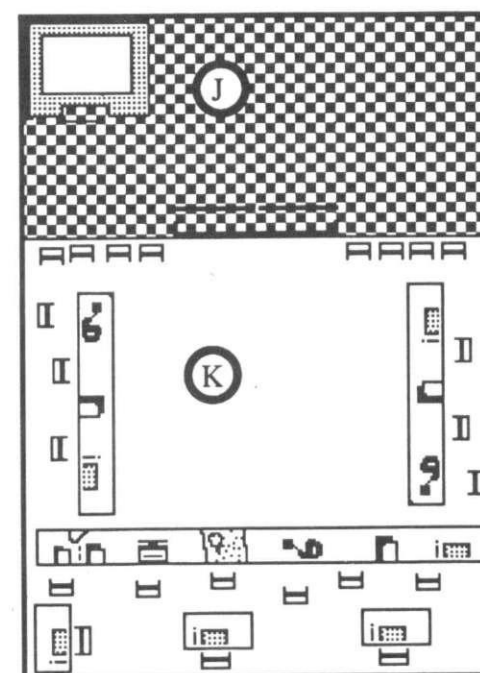
- J. Hall.
- K. Service des plaintes, accidents de la circulation, etc...

ETAGES IV, V, VI, VII, VIII.

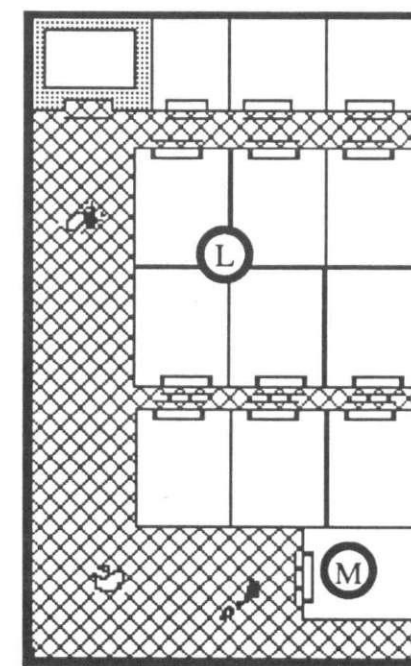
- L. Bureaux des officiers de police.
- M. Bureau de l'officier supérieur.

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

I, II, III



IV, V, VI, VII, VIII



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 avertir 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 du Baron (titre qui ne veut plus rien dire de nos jours...) et fait briller les poignées d'étaï polies par le temps.

1) 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

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 personnages 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 très sèchement aux questions suivantes. 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). S'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'Ukraine avec les Falkrieiks. Dans ce cas, leur vie risque de devenir très dure.

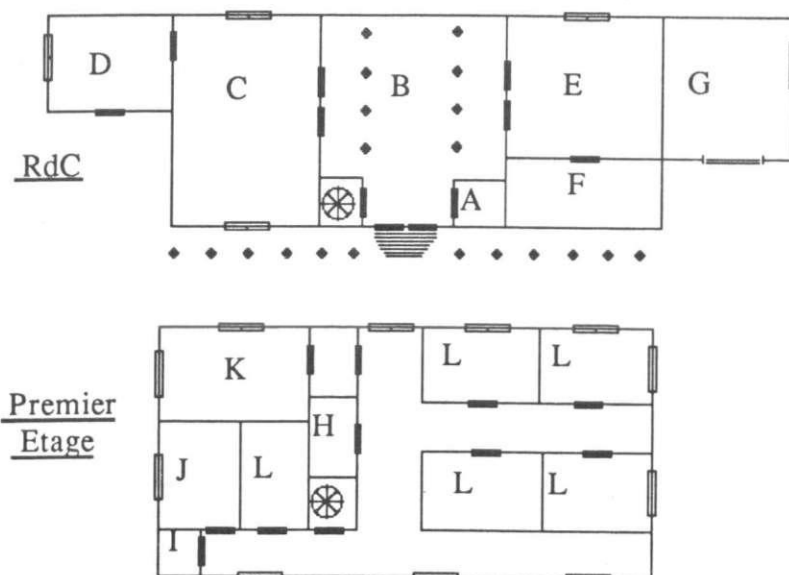
La journée, le Baron dort et il ne sort de sa transe que la nuit venue. Chaque samedi, il reçoit de l'hôpital 20 litres de sang frais. La camionnette qui le livre appartient au patron de la discothèque "Menoploz" (chez qui transite le sang, voir plus loin).

Si quelqu'un entre dans la maison la nuit venue, l'accueil sera glacial. Le serviteur 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.

2) 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

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. WC.
- J. Chambre du serviteur.
- K. Chambre de Desmond.
- L. Chambres d'amis.

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 prégnérique).

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 encablures de là.

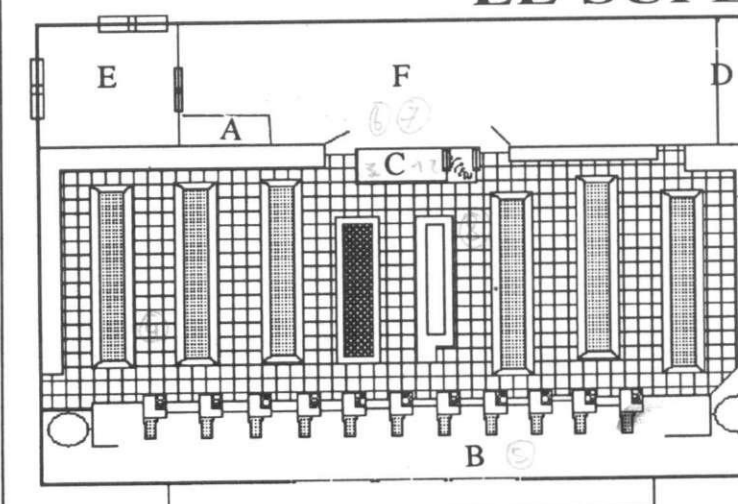
*Un, nos amis ont peur
Deux, le juste se vengera
Trois, la mort est bien trop douce
Quatre, elle sera pimentée...*

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 ?

V. LE CHANT DU CYGNE

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

LE SUPERMARCHÉ



- 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.

-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 déconner...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 ça que le médecin vient 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 lui 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 les 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. L'enquête de police ne donna rien..

1) 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 dire."

Si les flics insistent, montrant qu'ils ne sont pas n'importe qui, il leur apprendra tout de même que le Baron souffre d'hypersensibilité chronique, ne pouvant supporter le bruit et 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 en sang de son patron. Pour cela, une seule solution, la séduire et la sortir (un p'tit restaurant par exemple). 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.

Note : pour les informations qu'elle donnera, voir "Le Restaurant".

2) 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 connaît 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 EuroMark symbolique.

3) 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.

4) LE RESTAURANT

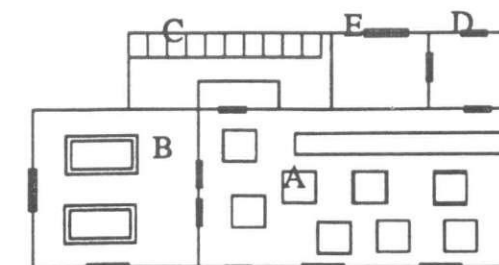
Si nos flics vont au restaurant pour rejoindre la secrétaire, ils la trouveront dans la rue, accompagnée de trois de ses amies, face à 4 suédois patibulaires. L'un de ces derniers arrachera le collier d'une grosse blonde platine à la poitrine tombante pendant que l'un de ses comparses saisira le sac 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.

Dés que nos flics se pointent, les Suédois détalent 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 bleue-ocre (de Haschich 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 Falkampfts. 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, Pamela 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.

La fiche que Léa pourra leur fourguer leur apprendra que 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 cinq fois supérieur aux besoins réels.

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 Fractions Rottenred, menace de faire sauter une bombe dans une rame du métro. Armés de six fusils d'assaut F-Marxmen, 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.

VI. DISTORSIONS

1) LE MENOPLOZ

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 écoute attentivement les aventuriers, sans broncher, puis répondra sèchement qu'il ne sait (en gros) rien sur rien. Il niera 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.

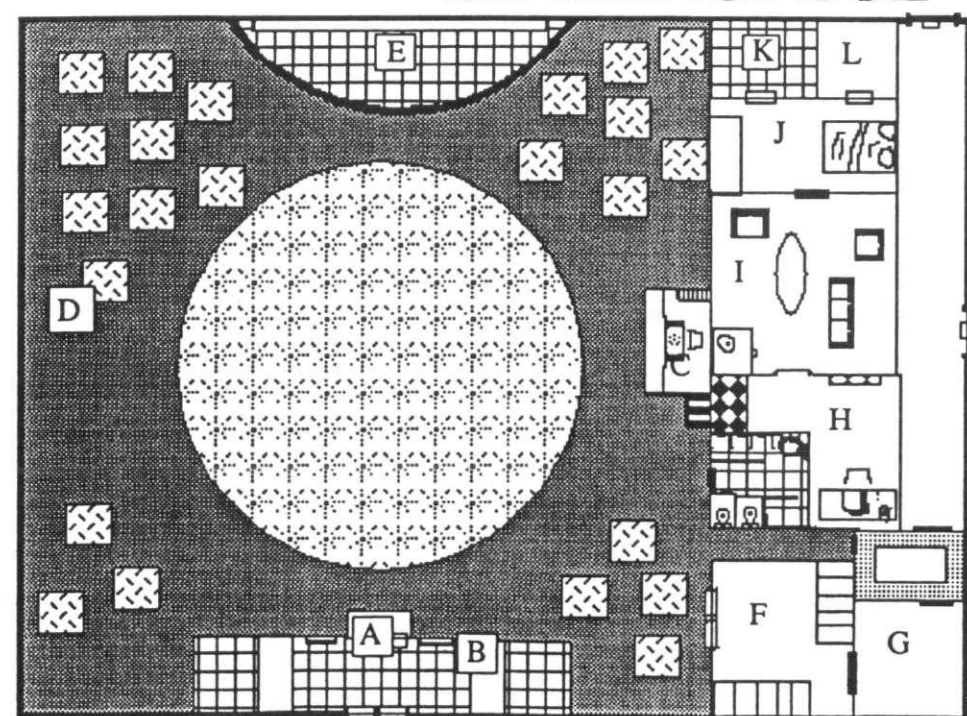
Né quelque part en Bulgarie, il est âgé de 61 ans. Aucune condamnation, bien qu'il soit soupçonné d'avoir trempé dans quelques sombres affaires avec le milieu berlinois. Vu qu'il dirige une boîte de nuit, cela n'a rien d'étonnant. Il souffre d'une maladie inconnue et suit un traitement chez le docteur 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.

2) 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

LE MENOPLOZ



- 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.

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 soirs. 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.

3) GORE !

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 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, Falkampfts, ça sent le psycho-killer...

Ce dernier 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.

4) 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 Verzic 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.

5) 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 ?

6) 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, Capit'n. C'était lui ou moi, pas de regrets...
-Et j'ose caresser l'espoir que vous avez des preuves de sa culpabilité.
-Aucunes. Mais je sais qu'il bosse sur un trafic pas régulier du tout, 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 gémulation 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.

7) WOKDOR EST VIEUX LOUP

Les Falkampfts ont pu 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'amadouer (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.

8) IMPATIENS 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 RUSSER, 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 côteau 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 un échiquier en bois, pièces et plateau, à un client en poussant des hurlements sauvages. Il a du être interné au Pavillon 36 de l'Hôpital Central 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 lessive-hit-paradesque.

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..."*

9) NE DESESPERONS PAS !

Balby DAMIEN est l'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 Bhoul 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.

10) CLOWNESQUE

Jean-Yves FERKISTON travaille dans le grand cirque Malgouline, 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 gros truc plein de poils. Ce dernier refuse de se laisser faire et n'a cessé d'éviter la brosse tout en pataugeant 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 (Cela 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 Beethovenstrasse, 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 massacrer.

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.

VII. LE RALE DU FAUCON

1) EN ROUTE

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

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

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

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

2) 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 Berlinoise de 44 ans qui désirait monter une petite affaire paisible. Il a une forte calvitie, parle en grognant et n'a cessé 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 Falkrieks 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.

3) MOTARDS DE L'ENFER

Il est minuit quand résonne dans le village le vrombissement conjugué de 15 motos. Les vikings sont là et 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, bande de bouffe-merde !"

Vêtus de blousons de cuir sur lesquels scintillent chaînes et badges métalliques, les Vikings viennent du nord du Danmark et ils écumant toute la région, rançonnant tout ce qu'ils croisent sur leur chemin. Les Falkrieks n'ont jamais réussi à leur mettre la main dessus, faute de moyens ou de motivations.

Plusieurs villageois ouvrent les portes de leurs maisons pour payer le tribut. Seul le patron de l'hôtel se refuse à casquer encore une fois et il s'est saisi de son vieux Guelter PM 31.

Les Falkampfts 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 leur donneront les renseignements suivants sur la maison de repos :

Le Baron Desmond est un brave homme très gentil et tous le portent en très haute estime. Il donne volontiers des provisions pour le village (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.

4) 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 passer 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. Les deux chauffeurs sont des agents du service de sécurité de la CEC, armés de Riot Gun. Ils viennent livrer des vivres ainsi qu'une grande quantité de produits chimiques. Si les policiers les arrêtent, ils ne leur diront que le strict minimum sur ce qui se passe dans la maison de repos (livraison de vivre).

5) LE CRISSEMENT

Lorsque les personnages se présentent devant la grille de la maison de repos, Nakatoma, une mulâtresse qui est la femme à tout faire du baron, vient les accueillir. Elle les fait entrer sans parler et les conduit à l'intérieur. 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 Nakatoma. Cependant, étant

déjà très vieux, il ne pourra guère agir plus de trois rounds.

Dans le parc qui entoure la maison de repos, 10 patients déambulent au hasard des allées parsemées de graviers. Si certains d'entre-eux fixent attentivement le ciel en parlant seuls et tout bas, d'autres s'approchent furtivement des arbres, regardent 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 héres 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.

6) ANGOISSE

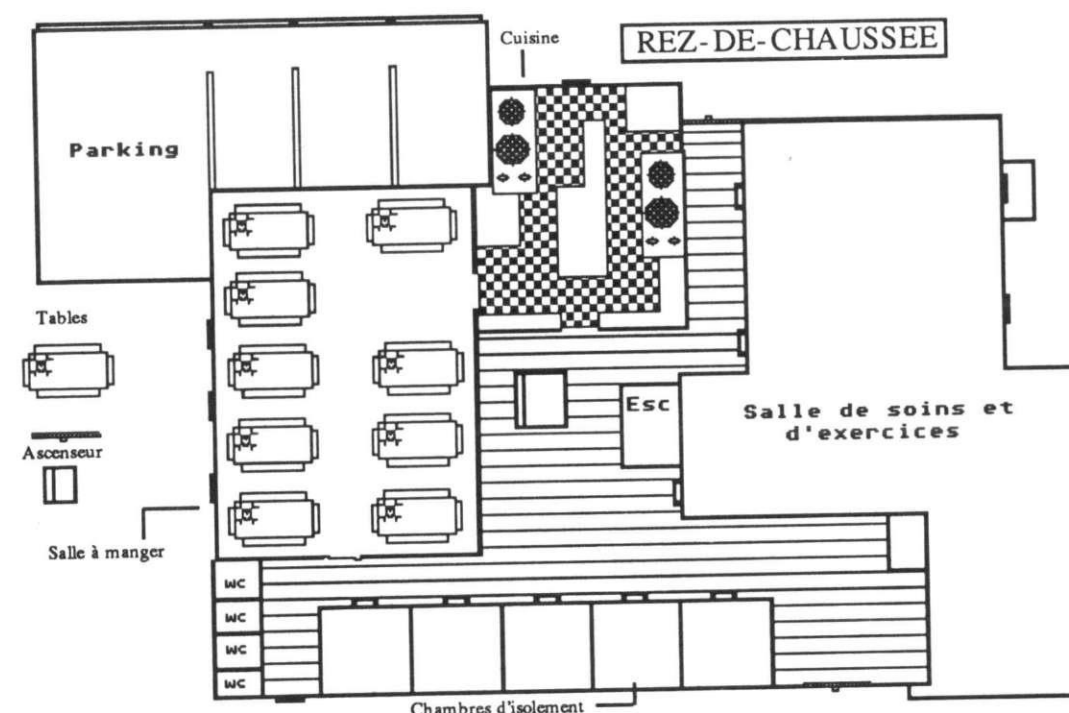
Dans la cave de la maison de repos se trouvent de grandes cuves de 42 m3 bardées de contrôles électroniques. Des tuyaux les joignent entre-elles puis disparaissent dans les murs et dans le sol. La cave étant à 10 mètres de profondeur, il est impossible de la voir de l'extérieur où partent ces canalisations. Elles se dirigent toutes, en fait, vers la CEC. Le laboratoire est encore plus loin dans les sous-sols et on peut y accéder par une des cuves (voir plan).

A l'intérieur du labo, gardé par une dizaine d'hommes armés, 10 chercheurs mettent au point la "soupe". La seule sortie possible étant la cuve, les policiers peuvent très rapidement bloquer la salle. Les gardes se défendront mais se rendront 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 labo se mettra de suite à table si l'un des Falkampfts réussit son jet "sous" 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 maléable. L'effet est progressif, ce qui peut permettre une large diffusion sans que les autorités puissent s'en apercevoir.

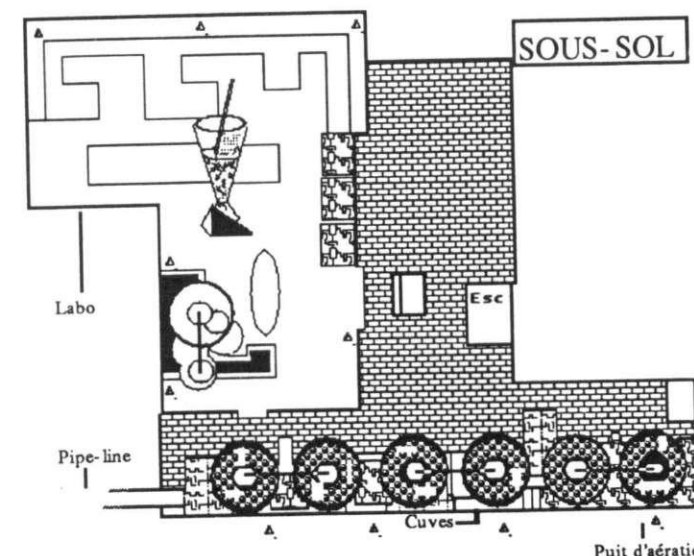
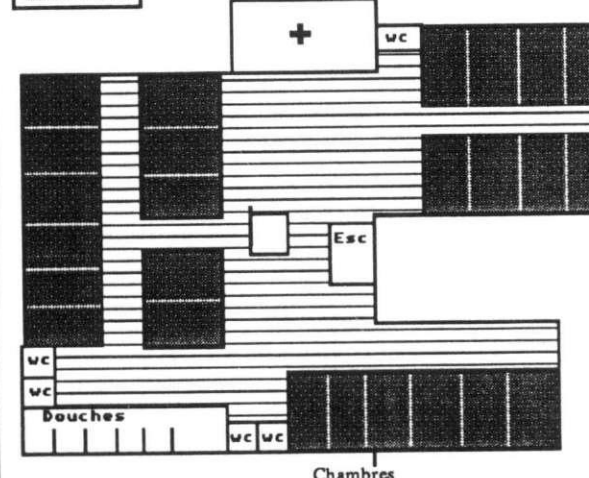
Les canalisations se dirigent toutes vers l'usine de la CEC en Center German (ce sont des canalisations de gaz qui ont été détournées de leur activité). L'usine est en train de produire des conserves de "soupe" et les premières boîtes seront distribuées la semaine prochaine.

Les appartements de Desmond ressemblent à une véritable Hémobanque. En sus des récipients à hémoglobine, on trouve des correspondances diverses dont une des plus intéressantes signée du professeur Malveille.



LA MAISON DE REPOS

ETAGE



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 certes l'effet escompté sur la régénérescence des cellules mortes mais elle développait le subconscient qui ravalait votre conscience dans les abysses de votre être. Ceci explique donc les crises de "sauvagerie" qui se sont développées chez vous et Verzie. 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 fioles 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 gagner les marais à la faveur de la nuit et rejoindre son château ancestral dans les Carpathes. Les policiers, s'ils agissent en 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 les responsables de la CEC.

Ceux-ci seront mis au secret et personne ne pourra les joindre. L'usine, elle, fonctionnera toujours.

CARACTERISTIQUES DES PNJ

VOLKRAUBERS

Physique : 115	
Arme à feu	65%
Arme blanche	60%
Bluffer	45%
Combat à mains nues	65%
Marcher en silence	55%
Se dissimuler	55%

MOTARRADFAHRERS

Physique : 120	
Arme à feu	70%
Combat à mains nues	65%
Conduire	75%
Interrogatoire	50%
Mécanique	60%
Système D	55%

VICKINGS

Physique : 150	
Arme à feu	70%
Arme blanche	55%
Combat à mains nues	80%
Conduire	70%
Mécanique	60%

TERRORISTES

Physique : 140	
Arme à feu	75%
Arme blanche	75%
Combat à mains nues	75%
Commando	55%
Electronique	50%
Interrogatoire	55%
Mécanique	70%

SGT KARL WOKDOR

F 16/C 15/R 18/H 15/S 17/Co 12/A 16/T 12	
Physique : 155	
Arme à feu	110%
Arme blanche	85%
Combat à mains nues	85%
Commando	95%
Connaissance de la rue	95%
Interrogatoire	95%
Médecine	55%
Système D	110%

BARON DESMOND

F 25/C 35/R 19/H 19/S 30/Co 18/A 18/T 18	
Physique : 300	
Chaque compétence	100%
Hypnotisme	50%

HANZ VERZIC

F 20/C 30/R 19/H 19/S 14/Co 17/A 18/T 17	
Physique : 250	
Chaque compétence	90%
Hypnotisme	40%

RUSH JARDIH ET NICEPHORE BLARE

Physique : 170	
Arme à feu	75%
Bluffer	50%
Combat à mains nues	75%
Commando	50%
Conduire	70%

SERVITEUR DU BARON

Physique : 85	
Marcher en silence	105%
Se dissimuler	110%



JOSHUA "JOSS" ALENBEID

Ancien militaire, ancien Falkriek dans la Marche Ostique déplacé comme Falkampt à Berlin, Joshua Alenbeid voue une haine farouche aux Ursiens. Pour information, la Marche Ostique 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 dégaîner, 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 Sergeant-Chef Hank Determinini, ancien militaire comme lui.

HANK "FATTY" DETERMININI

Vétéran des campagnes d'Ukraine et d'Ost, Hank Determinini 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 "beercans" 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.

EQUIPEMENT : T-Shirt militaire - Plaque d'identification - Rangers - Pantalon de treillis - Blouson de cuir noir - Jeu de clefs (passapartouts) - Alcotest - Emetteur portatif - Marxmen Spécial Police - 25 cartouches - Menottes - Matraque télescopique.

EQUIPEMENT : Sweat-Shirt (motif : un hérisson sodomisant une brosse à cheveux) - Blouson de toile - Bottes de motard - Foulard rouge - Chaîne - Décapsuleur - Casquette - Emetteur portatif - Marxmen 12.33 - 20 cartouches explosives - Menottes - Poignard - Poing US.

PAULUS "TAT'S" ABERDICK

Paulus est le Falkdoktor de la bande. Rompu aux nombreux pièges et chausse-trappes 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.

EQUIPEMENT : Polo de LaserSquatch - Pantalon de toile vert - Chaussures de sport - Blouson de cuir noir - Lunettes - Emetteur portatif - Marxmen 12.33 - 12 cartouches explosives - Menottes - Matraque télescopique.

NATHAEL "BURNING" SPIEGEL

La mèche sauvagement rejetée sur le côté, des manières brutales, un caractère de cochon et une fâcheuse tendance à maugréer, Nathaël 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 Falkdoktors spécialisés en psychologie, leur grand jeu étant de placer 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.

EQUIPEMENT : Polo noir - Blouson de cuir - Gilet pare-balles - Bottes - pantalon de toile beige - Stylo - Carnet - Plan de Berlin - Emetteur portatif - Marxmen 12.33 - 25 cartouches explosives - menottes.

NOM / PRENOM ALEXANDRE / JOSEPH		AGE 44		DATE DE NAISSANCE 2/05/25		NATIONALITE Oust. haïve		SIGNES PARTICULIERS CRUELLE		NOM DE CODE "JOSS"		GRADE ET AFFECTATION SGT / Section 18		ATTENTION III	
TAILLE 1m90		POIDS 79kg		SEXE ♂		MATRICULE 75301288		REVENUS ECONOMIE		POIDS PORTABLE		LA DIVISION VOUS RAPPELLE QUE CETTE FICHE DE SERVICE EST STRICTEMENT CONFIDENTIELLE		PHYSIQUE 155	
RESISTANCE 2															

LOCALISATIONS 1-3 (Tête) 4-5 (Torse) 6-8 (Abdomen) 9 (Bras D) 10-11 (A-bras D) 12 (Bras G) 13-14 (A-bras G) 15 (Jambe G) 16 (Jambe D) 17-18 (Pied G) 19-20 (Pied D)		C B B A A A A B B C	6 5 5 3 3 3 3 3 3 3	75 100 125	33 51 68 44 55	44 68 68 31 39	33 51 68 44 55	44 68 68 31 39	33 51 68 44 55	33 51 68 44 55	33 51 68 44 55	33 51 68 44 55	33 51 68 44 55	33 51 68 44 55	33 51 68 44 55
COMPETENCES 70 50 55 85 80 70 80		% 70 50 55 85 80 70 80		COMPETENCES %		%									

NOM / PRENOM		DÉTERMINATION / HAUTEUR		AGE	Date de naissance		NATIONALITÉ		MÉDICAL - GÉNÉRAL		
TAILLE		POIDS		SEXE							
FORCE		CONSTITUTION		MATRUCLE							
REFLEXES		HABILITÉ		SIGNES PARTICULIERS		Tendance à l'Alcoolisme					
12	SENS		CONNAISSANCE		NOM DE CODE		GRADE ET AFFECTATION		Sgt-Chef / BSc 18		ATTENTION !!! LA DIVISION VOUS RAPPELLE QUE CETTE FICHE DE SERVICE EST STRICTEMENT CONFIDENTIELLE
15	AURA		TÉMENTÉ		REVENUS		ECONOMIE				
BEAUTE		SEDUCTION		POIDS PORTABLE							
PHYSIQUE		175		RESISTANCE		2					
Localisations		Type	CI	75	100	125	Protections				
1-3 (Tête)	C	6	39	58	77	65					
4-5 (Torse)	B	5	58	77	96	65					
6-8 (Abdomen)	B	5	58	77	96	65					
9 (Bras D)	A	3	26	35	44	44					
10-11 (A-bras D)	A	3	26	35	44	44					
12 (Bras G)	A	3	26	35	44	44					
13-14 (A-bras G)	A	3	26	35	44	44					
15 (Jambe G)	B	4	58	77	96	96					
16 (Jambe D)	B	4	58	77	96	96					
17-18 (Pied G)	C	3	39	52	65	65					
19-20 (Pied D)	C	3	39	52	65	65					

MARILIA "CRAZY" BALKMANN

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 Falkampfs 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.

EQUIPEMENT : T-Shirt rose fluo - Blouson de skaï jaune - Pantalon de toile bleu - Chaussures de sport - Mouchoir - Chewing gum " Balgot double-bubble gum" - Emetteur portatif - Marxmen 12.33 - 20 cartouches explosives - Menottes.

LORNA "ICE" BLOOMFIELD

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 psycho-sociologie 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 oeil 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 être. 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 FalkampftSkol, 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.

EQUIPEMENT : Blouson de cuir - pantalon de toile - Bottes de cuir à bouts carrés - Bible - Emetteur portatif - Marxmen 12.33 - 10 cartouches "normales" et 10 "explosives" - Menottes - Matraque télescopique.

NOM / PRENOM		AGE		DATE DE NAISSANCE		NATIONALITE		TAT		REVENUS		RESISTANCE		PHYSIQUE		LOCALISATIONS		COMPETENCES		PROTECTIONS	
MARILIA BALKMANN		24		06/06/42		ALLEMAGNE		TAT 5		ECONOMIE		125		145		1-3 (Tête) C 6 33 4-5 (Torse) B 5 49 6-8 (Abdomen) B 5 49 9 (Bras D) A 3 36 10-11 (A-bras D) A 3 36 12 (Bras G) A 3 36 13-14 (A-bras G) A 3 36 15 (Jambes G) B 4 49 16 (Jambes D) B 4 49 17-18 (Pied G) C 3 33 19-20 (Pied D) C 3 33		1-3 (Tête) C 6 33 4-5 (Torse) B 5 49 6-8 (Abdomen) B 5 49 9 (Bras D) A 3 36 10-11 (A-bras D) A 3 36 12 (Bras G) A 3 36 13-14 (A-bras G) A 3 36 15 (Jambes G) B 4 49 16 (Jambes D) B 4 49 17-18 (Pied G) C 3 33 19-20 (Pied D) C 3 33		70	
AURA		15		16		17		18		19		20		21		22		23		24	
SÉDUCTION		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
TEMERITE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
CONNAISSANCE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
SIGNES PARTICULIERS		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
FORCE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
CONSTITUTION		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
MATRICULE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
NATIONALITE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
DATE DE NAISSANCE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
TAT		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
REVENUS		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
RESISTANCE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
PHYSIQUE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
LOCALISATIONS		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
COMPETENCES		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
PROTECTIONS		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	

NOM / PRENOM		AGE		DATE DE NAISSANCE		NATIONALITE		TAT		REVENUS		RESISTANCE		PHYSIQUE		LOCALISATIONS		COMPETENCES		PROTECTIONS	
LORNA BLOOMFIELD		28		28/10/21		ALLEMAGNE		TAT 6		ECONOMIE		125		145		1-3 (Tête) C 6 33 4-5 (Torse) B 5 49 6-8 (Abdomen) B 5 49 9 (Bras D) A 3 36 10-11 (A-bras D) A 3 36 12 (Bras G) A 3 36 13-14 (A-bras G) A 3 36 15 (Jambes G) B 4 49 16 (Jambes D) B 4 49 17-18 (Pied G) C 3 33 19-20 (Pied D) C 3 33		1-3 (Tête) C 6 33 4-5 (Torse) B 5 49 6-8 (Abdomen) B 5 49 9 (Bras D) A 3 36 10-11 (A-bras D) A 3 36 12 (Bras G) A 3 36 13-14 (A-bras G) A 3 36 15 (Jambes G) B 4 49 16 (Jambes D) B 4 49 17-18 (Pied G) C 3 33 19-20 (Pied D) C 3 33		70	
AURA		15		16		17		18		19		20		21		22		23		24	
SÉDUCTION		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
TEMERITE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
CONNAISSANCE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
SIGNES PARTICULIERS		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
FORCE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
CONSTITUTION		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
MATRICULE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
NATIONALITE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
DATE DE NAISSANCE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
TAT		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
REVENUS		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
RESISTANCE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
PHYSIQUE		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
LOCALISATIONS		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
COMPETENCES		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	
PROTECTIONS		14		15		16		17		18		19		20		21		22		23	

"UNE POLICE FORTE POUR LA JUSTICE ET LA LIBERTÉ"



NOM / PRENOM : BALKMAN - MARILIA
 AGE : 26
 Date de naissance : 10/01/40
 TAILLE : 1,85
 POIDS : 70 kg
 SEXE : M
 NATIONALITE : GERMAN
 MATRICULE : 7780022819
 SIGNES PARTICULIERS : TATTOO EPAULE GAUCHE

FORCE : 13
 REFLEXES : 16
 SENS : 14
 AURA : 14
 BEAUTE : 14
 CONSTITUTION : 13
 HABILITE : 14
 CONNAISSANCE : 12
 TEMERITE : 16
 SEDUCTION : 16
 NOM DE CODE : "CRAZY"
 REVENUS : ECONOMIE
 POUNDS PORTABLE : RESISTANCE 2
 GRADE ET AFFECTATION : SGT - SECT 18
 ATTENTION III
 LA DIVISION VOUS RAPPELLE QUE CETTE FICHE EST STRICTEMENT CONFIDENTIELLE

Localisations	Type	CI	75	100	125	Protections
1-3 (Tête)	C	6	28	38	48	
4-5 (Torse)	B	5	43	57	71	
6-8 (Abdomen)	B	5	43	57	71	
9 (Bras D)	A	3	19	26	33	
10-11 (A-bras D)	A	3	19	26	33	
12 (Bras G)	A	3	19	26	33	
13-14 (A-bras G)	A	3	19	26	33	
15 (Jambe G)	B	4	43	57	71	
16 (Jambe D)	B	4	43	57	71	
17-18 (Pied G)	C	3	29	38	48	
19-20 (Pied D)	C	3	28	38	48	

COMPETENCES	%	COMPETENCES	%
ARME A FEU	75	LEADER	75
BLUFFER	65	TRANSMISEMENT	75
COMBAT MAINS NUES	70	SYSTEME D	60
COMMANDE	70		
CONDUITE	75		
CORRUPTION	55		
CONNAISSANCE DE LA RUE	80		

"UNE POLICE FORTE POUR LA JUSTICE ET LA LIBERTÉ"



NOM / PRENOM : BLOCH - ELD
 AGE : 28
 Date de naissance : 15/04/38
 TAILLE : 1,85
 POIDS : 70 kg
 SEXE : M
 NATIONALITE : OSLOVE
 MATRICULE : 54 4002 22818
 SIGNES PARTICULIERS : CLAC:ALE

FORCE : 12
 REFLEXES : 14
 SENS : 13
 AURA : 8
 BEAUTE : 8
 CONSTITUTION : 14
 HABILITE : 14
 CONNAISSANCE : 16
 TEMERITE : 16
 SEDUCTION : 16
 NOM DE CODE : "ICE"
 REVENUS : ECONOMIE
 POUNDS PORTABLE : RESISTANCE 2
 GRADE ET AFFECTATION : SGT / SECTEUR 18
 ATTENTION III
 LA DIVISION VOUS RAPPELLE QUE CETTE FICHE EST STRICTEMENT CONFIDENTIELLE

Localisations	Type	CI	75	100	125	Protections
1-3 (Tête)	C	6	29	38	47	
4-5 (Torse)	B	5	43	57	71	
6-8 (Abdomen)	B	5	43	57	71	
9 (Bras D)	A	3	20	26	32	
10-11 (A-bras D)	A	3	20	26	32	
12 (Bras G)	A	3	20	26	32	
13-14 (A-bras G)	A	3	20	26	32	
15 (Jambe G)	B	4	43	57	71	
16 (Jambe D)	B	4	43	57	71	
17-18 (Pied G)	C	3	29	38	47	
19-20 (Pied D)	C	3	29	38	47	

COMPETENCES	%	COMPETENCES	%
ARME A FEU	75		
COMBAT MAINS NUES	65		
CRIMINOLOGIE	75		
HISTOIRE	60		
INTERROGATOIRE	60		
MEDECINE	45		
MEMORISER	60		
PSYCHOLOGIE	80		
ORDINATEUR	65		

"JUNGLE STREET"

LA CRIMINALITE DANS LE SECTEUR 18 DE BERLIN

ATTENTION ! LES ELEMENTS INCLUS DANS CETTE PARTIE ETANT SUSCEPTIBLES DE SERVIR A DE VASTES CAMPAGNES ORCHESTREES PAR LE MENEUR DE JEU, LES FALKAMPFTS NE DOIVENT EN AUCUNS CAS LA LIRE. IL EN VA DU SUCCES DE LEUR MISSION.

PRELUDE

Le vieil Erdann Deteck serre sa carabine contre lui, attendant qu'ils reviennent. Une goutte de sueur de sueur ayant pris naissance à l'extrémité de sa protubérance nasale s'écrase sur une boîte de petits pois. Seul dans son épicerie, il contemple à nouveau la lettre chiffonnée dont le texte est "Paye ou tire-toi". Il aurait pu prévenir le Falk-house, mais à quoi bon ? Ce n'est que reculer pour mieux sauter puisqu'il y aura de toutes façons des représailles. La sonnerie désagréable du téléphone l'arrache à ses pensées.

- "Allo...."

- Her Deteck ? Comment allez-vous ? Je vous appellais pour vous dire...votre fille prend beaucoup de plaisir à se promener avec nous..."

Dix minutes plus tard, l'épicier chenu met 4 billets dans une enveloppe. Il a compris.

I. INTRODUCTION

Jungle Street vous invite à faire plus ample connaissance avec les quatre plus importants gangs qui sévissent dans le secteur 18 de la mégapole berlinoise. Les diverses informations qui y sont présentées sont à même de vous permettre de faire une campagne de longue durée. Par campagne, nous entendons une suite de scénarii ayant tous un lien entre-eux.

II. LES JIHAD' WARRIORS (TURKISH)

LOCALISATION

Les "Jihad'Warriors" sont implantés dans le quartier Turkish et ne présentent pas pour l'instant de velléité expansionniste.

ORGANISATION

Le rôle du père étant primordial chez les Turkishs (le père a tout pouvoir sur ses enfants jusqu'à sa mort et ceux-ci lui doivent le respect le plus total), le gang marche comme une gigan-

tesque cellule familiale. Les décisions sont prises par les 4 doyens des 12 plus importantes famille et un chef spirituel est élu parmi eux.

LE GANG

Chaque famille Turkish a, selon son importance, de 1 à 3 de ses membres au sein du gang. Cela lui permet de maintenir une terrible loi du silence puisque tout le monde a des liens de parenté avec tout le monde (jusqu'au cousin au 26ème degré) et que la trahison se paie très cher. Il est pratiquement impossible d'obtenir un renseignement par la force et les flics rusés doivent déployer des trésors d'inventivité pour arriver à leurs fins. Ce milieu très fermé évite les débordements dans le quartier car il régit à peu près tout, réglant jusqu'aux problèmes de voisinage. Ajoutons que les jeunes délinquants épris d'indépendance sont vite remis en route par les nervis du gang.

REPRESSION

Dans ce système familiale élargi qu'est le gang, il existe quelque chose de bien plus terrible que la douleur et la mort physique, la mise au ban social. Le Jihad'Warriors qui aura trahit se verra ignorer par ses pairs et sombrera, dans 95% des cas, dans l'alcoolisme et la déchéance physique et mentale. Les gamins lui cracheront dessus pour s'amuser et les femmes le couvriront de leurs ordures. Les exécutions se font le plus souvent à l'arme blanche, un sourire large et forcé sur le cou. Il est à noter que pratiquement tous les Jihad'Warriors portent un poignard dans la ceinture ou la botte.

PRATIQUES

Drogues, fourgue, racket, proxénétisme, etc. Ils sont spécialisés dans l'enlèvement d'adolescents Swedischs pour la traite des blanches.

PUISSANCE

1/10ème de la population Turkish a partie liée avec les Jihad'Warriors et tout ce qui rapporte de l'argent est plus ou moins sous leur coupe.

LA VIE DES CHEFS

Les chefs, ou Pacha, vivent au sommet de tours d'habitation dont les appartements sont aménagés façon "palace". Ils possèdent chacun une dizaine de femmes, le triple d'enfants et autant de gardes du corps. Les toits de leurs immeubles peuvent être balisés pour recevoir des hélicoptères. Le vieux Chamcham, guide spirituel des Jihad'Warriors, a pour sa part un nombre imposant de mortiers, bazookas, missiles sol-sol et canons DCA cachés dans sa demeure.

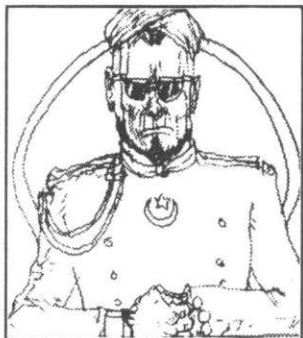
PNJ

MOULAY CHAMCHAM



Ce vieillard chauve de 73 ans, élu chef spirituel depuis 4 ans, aime la vie et se vante d'une puissance sexuelle extraordinaire. Il aime rire, ce qu'il fait la majeure partie du temps, et nul ne l'a jamais vu en colère. Il est pourtant craint et respecté car on raconte toujours l'histoire de cet homme qui l'ayant traité de toutes les abominations de la terre fut retrouvé mort, deux heures plus tard, ayant avalé sa langue. Moulay, en riant, lui avait répondu : "Tu es drôle toi, garde ta langue toujours si rapide". Quand il rit, est-il sérieux ou vous trouve-t-il vraiment drôle ?

KARL MOKTAR KAMENEÏ



A 32 ans, Karl Moktar n'aurait pu arriver au poste de Pacha si son grand-père et son père n'étaient morts en sauvant le vieux Moulay Chamcham. Son oncle fut d'abord placé au poste de conseiller, en honneur à la famille, mais ce dernier se désista pour son neveu. Celui-ci est en conflit larvé avec Chamcham car il croit à la puissance des Jihad Warriors et voudrait s'étendre aux autres quartiers. De plus, il n'a cesse de lutter contre les idées, qu'il juge rétrogrades, des autres conseillers et n'écoute que les conseils de Mohammed Genzigli. Chamcham n'a pas jusqu'à présent décidé de l'éliminer, en souvenir de ses parents, mais il ne faudrait pas que Kameneï aille trop loin. Les jeunes supportent Kameneï à 25%.

MOHAMMED GENZIGLI



A 68 ans, Mohammed Genzigli est déjà un mort en instance. Atteint d'une pneumonie dans sa jeunesse, il se fatigue très vite et tous s'attendent à le voir claquer d'un jour à l'autre. Les cheveux clairsemés, la barbe et les yeux gris, la visage comme un champ après le labour, il est le plus écouté des pachas. Quand un conflit éclate entre Chamcham et Kameneï, c'est lui qui calme le jeu, arrangeant à 70% Chamcham et à 30% Kameneï. Tous craignent qu'à sa mort un affrontement direct ait lieu entre le vieux et le jeune. Bien sûr, Kameneï y perdrait tout mais le temps pourrait

être long jusqu'à sa perte, coûter trop de vie et trop d'argent.

ZOUBIDA RAKHNA



Tueuse en chef, cette superbe Turkish de 24 ans est la seule femme à un poste aussi important. Tous lui obéissent comme à un homme car sa férocité est légendaire. Célibataire, c'est une grande dévoreuse d'hommes qu'elle ne garde jamais plus d'une nuit, sécurité oblige. Ce que nul ne sait, c'est que Zoubida fut un temps un homme et qu'elle n'est ni plus ni moins qu'un transsexuel. Ses papiers sont faux et c'est le vieux Chamcham qui l'a protégée, l'ayant fait passer pour sa nièce. Elle n'aime pas Kameneï, mais approuve en secret ses idées. Si un conflit éclate entre les deux hommes, elle soutiendra le vieux Chamcham tout en se ménageant une issue de secours vers Kameneï (double jeu).

III. LES STALINGRADKIDS (OSLA VES)

ORGANISATION

Les pôles d'activités des Stalingradkids sont répartis en ministères (racket, prostitution, etc.). Chaque ministre prend ses décisions dans le cadre de ses activités et rend des comptes au Grand Ministre, le chef du gang.

LE GANG

Diviser pour mieux régner, tel est le mot d'ordre du Grand Ministre. Cela lui évite pour le moment de se faire prendre par les Falkampfts et de se faire spolier de son titre par ses ministres. Il en résulte moult luttes intestines et de nombreuses saisies ou descentes de police n'ont pu être évitées car personne ne se serre les coudes. Les Falkampfts sont très contents de cet état de choses, les renseignements devenant aisés à avoir.

REPRESSION

Le chantage régit en maître, le kidnapping, les photos compromettantes sont leurs moyens favoris de pression. Ensuite viennent les viols des filles et femmes puis l'assassinat. Les techniques employées pour ces derniers sont très variées.

PRATIQUES

Toutes avec une nette prédilection pour les coups tordus : prostitution en voiture, trafics de toutes sortes (boîte de petits pois à l'héroïne, huiles frelatées, Video Snuff-Movie dans boîtes de Viandox importées d'Australie, etc.).

PUISSANCE

Le gang comprend environ 3500 personnes dont une centaine travaillent pour la chaîne agro-alimentaire OAI qui leur sert de couverture pour le trafic.

PNJ

STANISLAS HOLOVITCH



50 ans, veuf, père de deux garçons, Holovitch est un homme posé, sûr de lui et détaché des problèmes de ses ministres. En fait, il aspire à la plus totale oisiveté et aimerait bien pouvoir se consacrer uniquement à ses chats et à Beethoven. Mais il est tenu. Sa politique de division porte en elle des fruits dangereux et, lui parti, les ministres se massacreraient ardemment. Et, comme il ne veut pas de son fils aîné comme successeur, il continue de régner. Holovitch passe son temps entre sa villa du secteur 13 et son QG, les entrepôts OAI dont il est le propriétaire. Il est toujours accompagné de 10 gardes du corps et de son avocat et ne se déplace qu'en voiture blindée. Plusieurs fois mis en cause par la justice, sa culpabilité n'a jamais été prouvée.

IVAN HOLOVITCH



Agé de 27 ans, Ivan est le fils aîné de la famille Holovitch. Ministre de la prostitution, c'est un minet qui traite les femmes comme des rasoirs jettables et qui se préoccupe principalement de son apparence vestimentaire. Vaniteux et tortueux, il est particulièrement détesté des autres ministres. Il le leur rend bien. Son père le protège, mais on est en droit de se poser la question : jusqu'à quand ?

MIKAEL GOROPOV



A 45 ans, Mikael Goropov n'en paraît que la trentaine, tant il débord d'énergie. Très charismatique, s'intéressant à l'art moderne, sa passion, il fréquente assidument les salles de ventes et les vernissages. Ministre du trafic, ce bon père de famille (1 femme, 1 fils, 1 fille) est présenté pour prendre la succession du vieux. Il considère Ivan comme un jeune coq prétentieux mais ne l'a jamais attaqué de face (protection du père). Son heure viendra. En attendant, ce borgne élégant (un éclat de schnaprel lui a emporté un oeil sur le front Oslave) noue de très bons contacts avec les FaltFurs des secteurs 12 et 15, tous deux grands amateurs d'art moderne, à qui il a déjà cédé quelques jolies pièces de sa collection.

MICHEL LARONI

30 ans, d'origine Francienne, Laroni est le fils d'un très grand ami d'Holovitch père. Orphelin à 7 ans, après un terrible accident, il fut recueilli par Stanislas et est maintenant l'un de ses gardes du corps. Il vénère quasiment son patron et ferait rempart de son corps pour lui sauver la vie. Il vengera dans le sang la mort de son patron si celle-ci a lieu.

IV. LE GANG DES STRADS

LOCALISATION

Le Gang des Strads est une association de criminels étendue sur toute la ville de Berlin. Le chef et son QG sont dans le secteur 18.

ORGANISATION

Rutger Hauven dirige d'une main de maître son réseau. Secondé par des fidèles capables, il a étendu ses ramifications sur tout Berlin et prend un soin extrême à ne jamais être mouillé dans une affaire, une fois celle-ci lancée.

LE GANG

Dans le secteur 18, 500 hommes dont 154 chimistes et 50 informaticiens opèrent. C'est en effet dans le 18 que sont situés les laboratoires de DesignDrugs et le bureau de piratage de programmes militaires. Mais, quand les Falkampfts ont vent de quelque chose et veulent opérer une descente, tout est vide. En fait, le juge et le Faltfur du 18 sont de mêche avec Hauven et le préviennent dès qu'une demande de mandat de perquisition est faite. Cela lui permet de déménager tout ce qui est illicite. Les laboratoires sont néanmoins protégés par une cohorte d'hommes armés.

REPRESSION

Hauven est le roi du chantage et possède des dossiers sur à peu près tout le monde. Quand quelqu'un l'ennuie, il fouille dans son passé puis le fait passer à la caisse. Si cela ne suffit pas, ses hommes aiment bien tirer à la balle incendiaire dans la tête de leurs victimes.

PRATIQUES

Trafics en tout genre, laboratoires de DesignDrugs, espionnage, vente de secrets d'état, chantage, proxénétisme, racket...

PUISSANCE

Environ 10 000 berlinois travaillent pour le Gang des Strads. Hauven tient beaucoup de personnalités influentes sous sa coupe et manipule une véritable armée d'informateurs, que ce soit dans l'administration, l'armée ou la police.

CONTACT

Il y a 60 % de chances qu'un Personnage Non Joueur important soit tenu d'une façon ou d'une autre par Hauven.

PNJ

RUTGER HAUVEN



Rutger, à la mort de ses parents, a été recueilli par son oncle, le très vénérable directeur de la PSB (école politique berlinoise) où il a suivi ses études. Collectionneur et voyeur, il a profité de son incursion chez les futurs puissants d'Europa pour se constituer des dossiers complets sur chacun, avec force détails et photos croustillantes. Rutger le maître-chanteur était né. Il est actuellement âgé de 43 ans, atteint les 2m10, arbore un sourire énigmatique sur un visage encadré de cheveux blonds où deux yeux bleus n'ont cessé de s'agiter. Doté d'un terrible sang-froid, charismatique, Hauven s'est construit une merveilleuse couverture. Il fait des placements boursiers, possède des parts dans toutes les grandes entreprises Center German et, surtout, distribue de grosses sommes aux diverses associations caritatives (Croix rouge, Armée du Salut, Berlin Hospice, etc.). Hauven n'a pas de vie sentimentale suivie, la seule femme avec qui il entretient des rapports réguliers est une reporter au journal "Die Berliner" (5ème quotidien berlinois). Il la voit environ 3 jours par mois et elle s'appelle Kristina Opel. Certaines rumeurs courent sur sa bisexualité et il passerait de folles soirées en compagnie de ses gardes du corps mercenaires australiens préférés (15 au total et pratiquement incorruptibles car surpayés), mais ce n'est peut-être que des bruits. Il a aussi une fille, Marada, qui n'a jamais connu sa mère.

MARADA HAUVEN



Agée de 25 ans, blonde, les yeux bleus, superbe et intelligente, Marada a hérité du sang-froid et du charisme de son père. Médecin à l'Hôpital Central du Secteur 18, elle voit son père tous les mois, l'aime comme une fille aime son père, mais ne s'intéresse pas à ses affaires. Il ne la force pas, d'ailleurs. Habitée à ce que des hommes cherchent à la séduire pour coincer son père, ce n'est pas du tout une fille facile et il faudra faire preuve d'une grande sincérité des sentiments pour forcer son intimité. Elle est supérieurement intelligente et saura manipuler l'apprenti-manipulateur.

TREVOR KATSER

Chef des gardes du corps australiens, c'est une machine à tuer implacable qui ne boit pas, ne fume pas, ne joue pas, ne couche pas. Il passe son



temps à sculpter son corps et à lui faire endurer les pires souffrances pour devenir toujours plus endurant et résistant à la douleur. C'est un masochiste en fait. Non content d'être l'un des meilleurs tueur à mains nues sur le marché, c'est aussi un tireur d'élite de très haut niveau. Il travaille pour celui qui le paie le plus et Hauven est celui-ci.

V. LE GANG DE SCAREHARD STRASSE

LOCALISATION

Scarehard Strasse et le bloc Danish.

ORGANISATION

Bande de jeunes voyous de quartier fonctionnant sur un mode tribal, ce gang Danish est dirigé par Fredric Holdbergson, une sorte de héros de la rue. Constamment en état d'alerte, chaque membre du gang sait se prendre en main et les tâches de chacun se répartissent naturellement. Les filles y ont une place aussi importantes que les garçons et tiennent les armes comme leurs frères.

LE GANG

40 membres au total, il a déclaré la guerre aux Oslaves et, de ce fait, est un peu considéré comme une armée de libération nationale luttant pour libérer du joug des Stalingradkids le petit peuple Danish du secteur 18. Toute la communauté les soutient tacitement bien qu'il existe tout de même quelques "malveillants" qui ne voient en eux que des criminels comme les autres. Entre-autres certains commerçants maintenant "protégés" par les leur et qui ne voient pas bien pourquoi la note est plus élevée que du temps où les Oslaves les rackettaient.

REPRESSION

Pendaison au panneau de bienvenue de la cité. Carnage au PM.

PRATIQUES

Un peu de proxénétisme, deal de Crack, racket et braquage à main armée.

PUISSANCE

Ayant transformé leur bloc en bunker fortifié, les gars de Scarehard Strasse sont une épine de plus en plus gênante dans l'épine dorsale des Oslaves bien qu'ils ne soient pas encore trop dangereux, et que leurs activités relèvent surtout de l'artisanat. Toutefois, une voiture de Falkampfts qui y pénétrerait disparaîtrait rapidement sous les jets d'ordures, de pierre et de peinture et les Falkampfts qui quitteraient leur caisse plus de 30 secondes seront certains de la retrouver désossée ou en flammes.

PNJ

FREDRIC HOLDBERGSON

A 26 ans, Fredric est celui qui a redonné la rage de vivre et l'envie de marcher la tête haute à la communauté Danish. Son père, alcoolique, s'est suicidé et sa mère est morte de pauvreté et de tristesse, n'ayant plus le courage de vivre dans le ghetto. Considéré par les plus jeunes comme une sorte de héros, Fredric est déjà fatigué par la vie et attend, patiemment, le jour de sa mort, violente de préférence. Il porte toujours sur lui un Marxmen 12.33 et une grenade. Froid et mathématique, terriblement lucide, trop même, c'est pourtant un idéaliste à sa façon. Il aime bien les Scars.

ADAM HOLDBERGSON

21 ans, frère cadet de Fredric, Adam est le portrait craché de son aîné, sans toutefois l'expression de souffrance permanente qui caractérise ce dernier. Il ne comprend pas son frère mais veut lui ressembler en tout point. Fredric, lui, ne le souhaite pas mais ne fait rien pour l'en empêcher. Adam cache de plus un lourd secret car il fréquente la fille de l'un des ministres Oslaves. Il a le sentiment de trahir, mais son frère est au courant et s'en contrefiche royalement.

CARACTERISTIQUES DES PNJ

MOULAY CHAMCHAM

F 12/C 12/R 17/H 11/S 11/Co 18/A 15/T 17

Physique : 120

Arme à feu	40%
Arme blanche	69%
Bluffer	79%
Jeu	85%
Leader	70%
Se dissimuler	90%

KARL MOKTAR KAMENEI

F 12/C 15/R 9/H 11/S 8/Co 13/A 14/T 7

Physique : 135

Arme à feu	70%
Arme blanche	57%
Corruption	49%
Pickpocket	78%

MOHAMMED GENZIGLI

F 12/C 8/R 9/H 16/S 17/Co 12/A 13/T 10

Physique : 100

Marcher en silence	40%
Mémoriser	65%
Psychologie	85%

ZOUBIDA RAKHNA

F 16/C 14/R 12/H 15/S 10/Co 9/A 10/T 17

Physique : 150

Arme à feu	100%
Arme blanche	80%
Combat à mains nues	79%
Commando	50%
Conduite	80%

STANISLAS HOLOVITCH

F 10/C 15/R 7/H 8/S 16/Co 15/A 12/T 12

Physique : 125

Arme à feu	39%
Arme blanche	30%
Corruption	75%
Dégustation	50%
Leader	55%
Falsification	80%

IVAN HOLOVITCH

F 13/C 14/R 10/H 11/S 14/Co 11/A 10/T 12

Physique : 135

Arme à feu	45%
Combat à mains nues	38%
Connaissance de la rue	86%

MIKAEL GOROPOV

F 14/C 14/R 17/H 13/S 12/Co 15/A 12/T 10

Physique : 140

Arme à feu	75%
Arme blanche	60%
Combat à mains nues	64%
Corruption	65%
Histoire	50%
Interrogatoire	45%

MICHEL LARONI

F 9/C 17/R 13/H 13/S 11/Co 9/A 6/T 15

Physique : 130

Arme à feu	80%
Arme blanche	62%
Conduite	44%

RUTGER HAUVEN

F 17/C 12/R 15/H 12/S 9/Co 14/A 10/T 7

Physique : 145

Arme à feu	70%
Combat à mains nues	76%
Corruption	78%
Jeu	59%
Leader	60%
Mémoriser	38%
Pilotage	46%
Pister	32%

MARADA HAUVEN

F 15/C 8/R 10/H 12/S 15/Co 11/A 17/T 12

Physique : 115

Arme à feu	42%
Combat à mains nues	42%
Electronique	38%
Médecine	63%
Travestissement	56%

TREVOR KATZER

F 18/C 13/R 15/H 16/S 14/Co 10/A 13/T 14

Physique : 155

Arme à feu	105%
Arme blanche	82%
Combat à mains nues	120%
Commando	58%
Guide	45%
Interrogatoire	50%
Pister	40%
Survie	42%

FREDRIC HOLDBERGSON

F 10/C 13/R 18/H 11/S 15/Co 9/A 15/T 16

Physique : 115

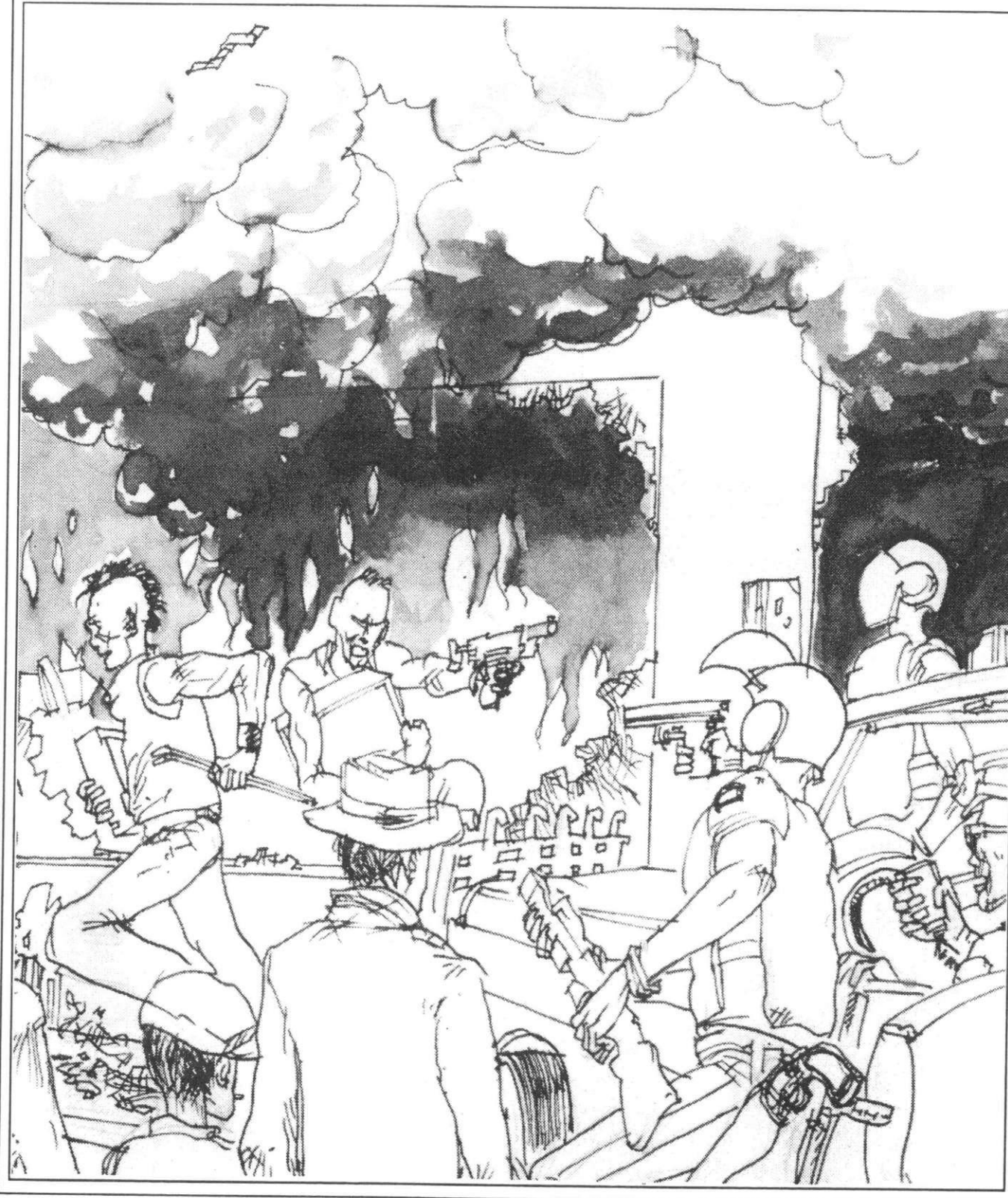
Arme à feu	70%
Arme blanche	45%
Combat à mains nues	50%
Commando	35%
Falsification	37%
Leader	57%
Marcher en silence	65%
Pickpocket	50%

ADAM HOLDBERGSON

F 15/C 13/R 15/H 12/S 14/Co 8/A 15/T 16

Physique : 140

Arme à feu	72%
Arme blanche	70%
Jeu	45%
Lancer	50%
Mécanique	49%
Missiles	65%
Pickpocket	51%
Travestissement	56%



TABLES D'ÉVÉNEMENTS

VIE QUOTIDIENNE D'UN FALKAMPFT

Voici plusieurs tables d'événements auxquels peuvent se trouver confrontés les Falkampfts durant leurs patrouilles. Le Maître de Jeu aura soin d'en parsemer avec doigté leurs missions.

Mode d'emploi : Tirez 1D8 qui vous mènera à une des 8 tables, jetez 1D100 qui vous désignera l'action puis calculez la difficulté de résolution avec 1D4.

TABLE DE RESOLUTION

1. Un peu de psychologie ou d'autorité réglera l'affaire.
(Niveau d'Intervention A).
2. Idem mais avec plus de finesse (ou d'autorité). Quelques contacts physiques violents sont à craindre.
(Niveau d'Intervention B).
3. Risque de morts d'hommes. Les Falkampfts doivent marcher sur des oeufs pour désamorcer cette situation explosive.
(Niveau d'Intervention C).
4. Il ne reste que bien peu d'issues, si ce n'est même aucunes, pour régler cette affaire. L'utilisation de la force est nécessaire et il y a de fortes chances que cela finisse dans le sang et l'odeur de la poudre.
(Niveau d'Intervention C).

TABLE 1

01. Des loufdingues jouent à Mad Max en voiture.
03. Des loufdingues jouent à Mad Max en moto.
03. Des loufdingues jouent à Mad Max en 38 tonnes.
04. Panachage des 3 situations précédentes.
- 05-07. Nettoyage d'un squatt.
- 08-12. Accompagner un huissier pour une saisie.
- 13-16. Disperser des manifestants qui font un "sitting" pour protester contre...
- 17-25. Disperser une manif interdite.
- 26-30. Une rixe entre voisins est signalée.
- 31-38. Une rixe entre mari et femme.
- 39-45. Une rixe entre mari et amant de la femme.
- 46-50. Une rixe entre voyous.
- 51-56. Une rixe entre militaires.
- 57-60. Une rixe entre commerçants.
- 61-62. Une rixe entre vieilles mémés.
- 63-72. Constater un suicide réussi.
- 73-78. Une tentative de suicide est signalée ("J'veais sauter du toit, vous m'entendez ?!!!").

- 79-88. "J'veais en finir avec la vie. Mes deux gosses m'accompagneront". L'immeuble a été repéré mais pas l'appartement d'où est parvenu l'appel téléphonique.
- 89-00. Vente d'articles prohibés à 100m (drogues, armes, moyens contraceptifs, etc.).

TABLE 2

- 01-05. Patron pris en otage par ses employés.
- 06-10. Incendie (criminel ?).
- 11-15. Inondation.
- 16-35. Une agression à caractère sexuel en train de se dérouler (sur la personne d'une femme) vient d'être signalée rue "X".
- 36-40. Idem mais pour un homme.
- 41-45. Un chauffard croise nos héros.
- 46-47. Une échaffourée entre supporters de deux équipes de Football a lieu au stade.
48. Une tentative d'assassinat sur une personnalité a lieu non loin de la caisse des Falkampfts.
- 49-50. Un dealer en vue.
- 51-55. Une femme est en train d'accoucher sur la chaussée ("Ma femme a ses contractions, aidez-moi...").
- 56-57. Des gens, coincés dans un ascenseur vétuste, suffoquent en attendant le réparateur qui n'a pas l'air de se presser.
- 58-59. Une personne est prise d'une crise violente de tétanie sur la voie publique.
- 60-67. Alerte à la bombe. Il faut évacuer.
- 68-85. Accident de la route.
- 86-89. Noyade (rivière ou baignoire).
- 90-92. "Ce type me dit quelque chose... Godferdom ! Vite, il faut le rattraper, c'est le boucher de Wilmoren...".
- 93-95. La radio crachote : "On nous signale une séquestration d'enfant à telle adresse...".
- 96-00. Inceste à constater (sur dénonciation).

TABLE 3

- 01-05. Salle de jeux illégale à nettoyer.
- 06-10. Colleurs d'affiches subversives en action.
- 11-12. Tentative d'enlèvement à deux pas de la caisse des Falkampfts.
- 13-50. Les Falkampfts sont coincés dans un embouteillage. Ils ont le devoir de le résorber.
- 51-80. Braquage de boutique signalé.
- 81-00. Braquage d'une Banque ou Bijouterie signalé.

TABLE 4

- 01-05. Prendre la déposition de la victime d'un viol.
- 06-15. Prendre la déposition de la victime d'une agression.
- 16-20. "Allo, des jeunes cons cassent tout en bas".
- 21-30. Méfaits de Deuzs.
- 31-45. Méfaits de Bikies.
- 46-55. Constat d'homicide.
- 56-70. Enquête sur une tentative d'homicide sur la personne de ...
- 71-90. Constat de mort par overdose.
- 91-00. Constat pour un crime passionnel.

TABLE 5

- 01-05. Une personne vient d'être renversée par une voiture.
- 06-07. Vente d'articles contrefaits signalée.
- 08-15. "Pillage" de magasin signalé.
- 16-25. Pick-pockets en train d'opérer en vue.
- 26-50. Agression à main armée en vue.
- 51-70. Bandes de jeunes défoncés semant la pagaille sur la voie publique.
- 71-72. Exhibitionniste en vue.
- 73-74. Prêcheur fou en vue.
- 75-76. Distribution de tracts subversifs signalée.
- 77-80. Plaintes contre graffiteurs en train d'opérer.
- 81-00. Infraction au code de la route en vue.

TABLE 6

- 01-02. Un journaliste prend en filature nos Falkampfts pour la semaine en vue d'écrire d'écrire un article à sensation.
- 03-04. Un journaliste a officiellement la permission de suivre nos Falkampfts sur une enquête.
- 05-07. Le SAD charge deux de ses agents d'enquêter sur nos Falkampfts.
- 08-10. Les Falkampfts sont chargés de trouver des sponsors pour le gala de fin d'année du Falkhouse tout en continuant de mener leurs enquêtes.
- 11-14. Un pot d'adieu est donné à l'occasion du départ en retraite d'un vieux sergent.
- 15-17. Un stagiaire est confié à nos Falkampfts pour 3 semaines.

- 18-20. Un jeune fan suit nos héros partout.
- 21-25. Une armée de rats envahit le Falkhouse.
- 26-30. Le chauffage du Falkhouse est de nouveau tombé en panne. Les réparateurs se font attendre.
- 31-40. La Koffemachin du Falkhouse est encore en panne (le gobelet vient après que le café ait coulé, la touche limonade est inversée avec le Viandox, les pièces sont mangées et non restituées, etc.).
- 41-49. Une armée de blattes envahit le Falkhouse.
- 50-69. Une manifestation a lieu devant le Falkhouse pour protester contre les violences policières.
- 70-72. Un Falkampft se tire une balle dans la tête en plein Falkhouse.
- 73-75. La fille du capitaine est arrêtée pour possession de stupéfiants et outrage aux bonnes moeurs.
- 76-78. Nos Falkampfts reçoivent plusieurs menaces d'un soit-disant "tueur de flics".
- 79-81. Un suspect se jette par la fenêtre du 3ème étage du Falkhouse.
82. Le Ministre de l'intérieur vient visiter le Falkhouse avec une cohorte de journalistes, de députés, etc. Tout doit être net et impeccable. Le capitaine sera intraitable la-dessus. Sa tension augmente considérablement.
- 83-86. Le FalFur fait une visite surprise au Falkhouse.
- 87-90. L'ascenseur tombe en panne.
- 91-93. Les conduites d'eau explosent. C'est l'inondation.
- 95-96. Début d'incendie dans le Falkhouse.
- 97-00. Alerte à la bombe. Un dingue a téléphoné.

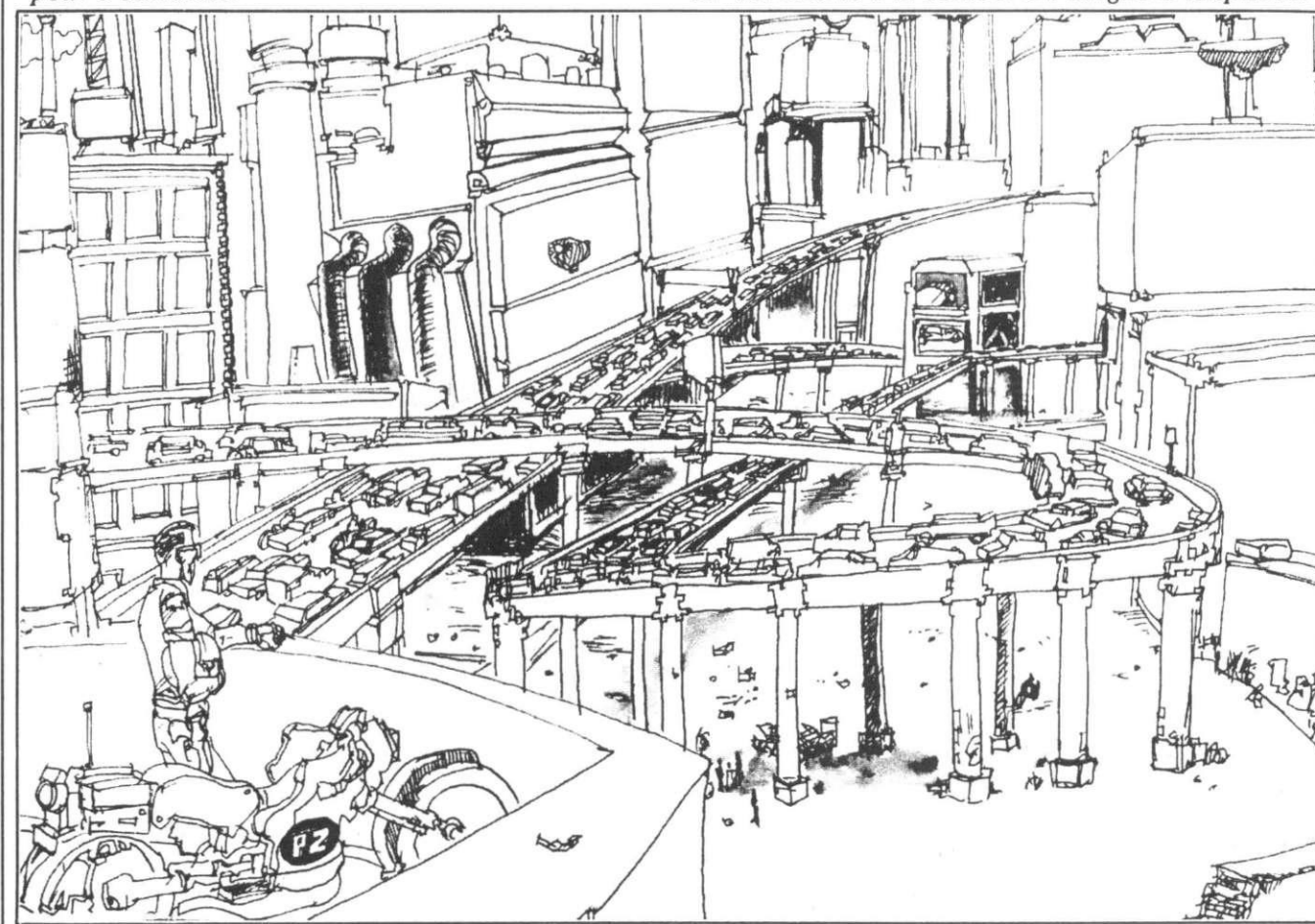


TABLE 7

01-04. La caisse de nos Falkampfts tombe en panne (pneus crevés, bielle coulée, etc.).
 05-10. Un tireur fou sème la terreur du haut d'un immeuble.
 11-25. L'armée est en grande manoeuvre. La circulation devient extrêmement difficile et les tanks bloquent toutes les grandes artères.
 26-40. La "nuit chimique" tombe sur le secteur 18 pour une semaine. L'obscurité est quasi-totale et il est très dur de respirer. Une distribution de masques est décrétée.
 41-47. Les syndicats de la police décident d'une grève du zèle pour protester contre le niveau de vie très bas des Falkampfts.
 48-50. De faux policiers sont signalés. Ils profitent de leur uniforme pour rentrer chez les gens et les cambrioler.
 52-55. Un dingue percute la voiture de nos Falkampfts de plein fouet.
 56-59. Une hystérique se jette sur nos Falkampfts, tente de les rouer de coups en les insultant.
 60-70. Vague d'immolation par le feu en pleine rue. De nombreux Scars ont déjà péri ainsi en mettant le feu à des commerces.
 71-75. Une bombe explose dans une grande surface du quartier turkish. Cet attentat est revendiqué par les "Justiciers". Oui, mais lesquels ? Il y en a tellement.
 76-80. De jeunes enfants demandent des autographes à nos Falkampfts.
 81-85. Deux vieilles dames veulent embrasser nos Falkampfts.
 86-89. Drame de l'auto-défense. Un père de famille vient de tuer d'une balle dans la tête chacun ses deux fils qui avaient fait le mur.
 90-92. Une vague de chaleur inouï s'abat sur Berlin, ce qui n'est pas sans conséquence sur la hausse de la criminalité.
 93-94. Des gamins ayant mis la main sur un stock de grenades s'en donnent à coeur joie.
 95-00. Des gamins se battent à l'automatique dans un lycée.

TABLE 8

01-10. Prise d'otages signalée.
 11-18. La presse lance une campagne contre l'incapacité chronique de la police à assurer l'ordre et la sécurité du citoyen.
 19-25. Grève des transports en commun. Les usagers sont en colère.
 26-30. Un décès est signalé par des voisins. le corps est là depuis bientôt un mois, vu l'état de décomposition avancé du cadavre.
 31-45. règlement de compte au fusil d'assaut dans un KoffeeShop.
 46-50. Alerte rouge. Une division blindée Ursienne a forcé le No Man's Land et fonce sur Berlin. Bien que les Forces Armées d'Europa assurent qu'elle n'ira pas loin, le couvre feu et l'état d'urgence sont décrétés à Berlin. les Falkampfts doivent s'assurer qu'il n'y ait plus personne dans les rues après 21h. Ils doivent aussi mettre fin

aux pillages et aux émeutes qui ont lieu devant les magasins d'alimentation.

51-52. Un chasseur armé s'écrase sur une autoroute.

53-55. Fuite de gaz. Un immeuble du centre explose.

56-58. La femme du capitaine le quitte. Il devient franchement irascible.

59-66. Pénurie d'essence. La moitié des voitures du Falkhouse restent au garage et le meilleur moyen de se déplacer reste le transport en commun ou la réquisition de voitures particulières.

67-72. Le système informatique du Falkhouse tombe en panne une fois de plus.

73-95. Le blizzard rentre dans Berlin. En l'espace d'une nuit, un manteau de neige de plus d'1m50 de profondeur s'est déposé. La température tombe à - 25 degrés.

96-00. Le Falkampft qui a la Constitution la moins élevée attrape une grippe carabinée.

CONSEILS

Parsemez la ville de personnages typiques qui reviennent souvent (médecin alcoolique, pute au grand coeur, indicateur loufoque, etc.), mettez au standard radio une fille à la voix chaude et sensuelle, que remplace parfois un Koss-Chef bourru, imaginez et détaillez ce qui arrive et n'oubliez pas tout ce va découler de ces événements.

Ex : si l'état d'urgence est décrété, les Falkampfts ne vont plus savoir où mettre la tête tant la radio n'arrêtera pas de signaler des exactions. Le Falkhouse sera vite rempli à ras bord et on ne saura plus où mettre les interpellés, qui ne cesseront de converger de partout.



DEMAIN PETIT, TU VERRAS...

UN SCENARIO POUR BERLIN XVIII

DOSSIER CONFIDENTIEL

ATTENTION, CETTE PARTIE EST STRICTEMENT RESERVEE AU MENEUR DE JEU. LES FALKAMPFTS NE DOIVENT EN AUCUN CAS LA LIRE. IL EN VA DU BON DEROULEMENT DE LEUR MISSION

I. INTRODUCTION

14 MAI
13 heures 42

Sale journée que ce 14 mai. Nos Falkampfts ont patrouillé toute la journée sans rien trouver à se mettre sous la dent. Ils en ont pourtant bien besoin de cette arrestation, de cet acte de bravoure qui prouvera à tous ces pauvres types qui les insultent, à tous ces gosses qui jettent des pierres sur leur "De Mauer" en les traitant d'assassins qu'ils sont là pour les protéger et que les événements de ces derniers jours ne sont que des inventions de journalistes en mal de sensations. Soudain, la radio se met à crépiter :

"DD+ - Appel à toutes les voitures, 2 Falkampfts pris à partie par la foule dans le centre, à l'angle de la Churchillstrasse et d'Hamburgplatz. Les instructions du jour restent les mêmes. Il ne faut en aucun cas utiliser la violence."

En arrivant sur les lieux nos flics ne découvrent que l'épave encore fumante d'une "Patrouilleur XJ 309 B" et les corps disloqués de deux de leurs compagnons. La foule responsable de ce massacre s'est maintenant calmée. Les ordres sont clairs. Aucune arrestation, aucun geste qui pourrait être pris comme une provocation. Assis sur le bitume le vieux Koss Herner se tient la tête dans les mains, sanglottant sur le corps de son fils mort dans l'exercice de sa fonction.

Comment a-t-on pu en arriver là ? Pourquoi les Falkampfts sont-ils tant haïs de la population ? Quel est ce mystérieux mal qui ronge la Division Falkampft ? Un bref rappel des derniers événements est nécessaire pour mieux comprendre la situation actuelle.

II. REVUE DE PRESSE

11 MARS

A la une du "LIBERTY", le quotidien berlinois :

"UNE FILLETTE DE 6 ANS, VIOLEE ET TORTUREE, A ETE RETROUVEE MORTE DANS LE SECTEUR 18"

Monsieur Cohen tailleur dans le centre raconte ce qu'il a vu : " J'étais dans ma voiture, arrêté au feu rouge, quand j'ai aperçu une voiture de la police ralentir puis entrer dans la ruelle. La porte côté passager s'est ouverte et on a lancé quelque chose dans les ordures. Moi, j'suis curieux de nature alors j'ai été voir. J'ai trouvé la petite et c'était pas beau à voir mais ces salauds avaient déjà filé".

Le ministère de la justice a fait savoir dans un communiqué qu'une enquête a été ouverte et que toute la lumière sera faite sur cette affaire.

19 MARS

A la "Une" du "LIBERTY" :

"UN FALKAMPFT ABAT UNE OCTOGENAIRE PUIS SE DONNE LA MORT"

"Le Koss Steiner, fonctionnaire de police âgé de 38 ans, a été, semble-t-il, victime d'une crise de démence hier après-midi. Ce Falkampft, apprécié de tous ces collègues et de ses supérieurs, a vidé le chargeur de son arme, un Marxmen 12.33, dans le corps de madame Hansler, octogénaire paisible, alors que celle-ci sortait de l'épicerie où elle faisait habituellement ses courses. Le policier s'est ensuite donné la mort en se tirant une balle dans la bouche."

20 MARS

A la "Une" du "LIBERTY" :

"LES MOTARDS DE LA MORT"

"Deux motards de la police ont hier foncé aux guidons de leur engins sur un groupe de jeunes australiens en vacances à Berlin. Il était 15 heures hier devant le musée de la marine lorsque les officiers Stoum et Klergel, pris sans doute d'une crise de démence, ont percuté intentionnellement un groupe de jeunes gens stationnant sur le trottoir. Le bilan est lourd. Outre les deux policiers, 6 enfants ont trouvé la mort et 12 autres sont toujours à l'hôpital."

3 MAI

Intervention télévisée de monsieur Frantz Aiguer, chef de file des rénovateurs berlinois :

"Je suis inquiet de constater les bavures de plus en plus nombreuses de notre police et son incapacité à maintenir la sécurité jusque dans ses Falkhouses. Bientôt, les honnêtes gens auront plus peur des Falkampfts que des délinquants. C'est le monde à l'envers."

6 MAI

Débat télévisé sur ABTV :

Assassinat de Frantz Aiguer par le sergent Falker, du secteur 14. Ce meurtre a lieu en direct lors d'une émission télévisée sur la violence. Le sergent Falker a abattu le politicien avant d'être à son tour tué par les gardes du corps de ce dernier.



7 MAI

Limogeage du Ministre de l'intérieur. Monsieur Hermann le remplace.

9 MAI

Un Falkampf lance une grenade offensive à l'intérieur du "Satellite", la boîte de nuit à la mode.

Jim Stran, reporter du "Die Berliner" est sur les lieux :

Le "Satellite" fêtait hier son cinquième anniversaire, 2000 personnes environ assistaient à l'événement. Parmi elles, des personnalités du spectacle, de la politique, de la littérature (...) A 23 heures 15, un Falkampf de faction à l'entrée pénètre dans la discothèque et y lance une grenade de type incendiaire avant de prendre la fuite. L'explosion aurait entraîné la mort de 153 personnes et fait des centaines de blessés (...)

11 MAI

Communiqué de monsieur Hermann, nouveau Ministre de l'intérieur :

"Chers concitoyens, nous vivons depuis maintenant 20 jours des événements dramatiques

qui secouent notre police et, à travers elle, toute la population berlinoise. En effet, il semblerait qu'une bande d'individus peu scrupuleux appartenant à nos forces de police tentent de déstabiliser celle-ci au profit d'une puissance étrangère. Dès ma nomination, j'ai ordonné une enquête sur ces faits, enquête au cours de laquelle le SAD a réussi à repérer et démanteler une puissante organisation travaillant pour le compte des ursiens. Tous les membres de cette organisation ont été appréhendés. Il n'y a donc plus rien à craindre."

C'était monsieur Hermann, Ministre de l'intérieur. Et maintenant, la suite de nos programmes...

11 MAI

2 Falkampfts pénètrent dans une maternité et massacrent tous les nouveaux-nés avant de s'en prendre au personnel. Bilan : 19 bébés égorgés, 12 membres du personnel hospitalier tués. Les deux policiers ont réussi à prendre la fuite.

12 MAI

Un policier qui verbalisait un automobiliste pour un délit mineur est lynché par la foule.

14 MAI

Deux Falkampfts sont lynchés par la foule.

III. L'ENQUETE

Après avoir dégagé les lieux, nos Falkampfts rentrent au Falkhouse 18, espérant y trouver un peu de calme et de sérénité.

En arrivant dans leur bureau, ils trouvent un message d'Hans Cartibaldi, leur capitaine bien aimé : " Dans mon bureau immédiatement."

"Sergents, je ne vous reçois pas aujourd'hui pour vous rappeler les consignes données lors des précédents briefings. Elles restent les mêmes : pas de violence et une prudence extrême. Non, je vous ai convoqués parce que vous êtes choisis pour mener une enquête difficile. Le Ministère de l'intérieur a ordonné à tous les Falkhouses de mettre chacun une équipe pour mener de leur

côte, et de manière totalement indépendante, une enquête sur les derniers événements qui secouent actuellement nos services. Vous aurez une totale liberté d'actions bien que vos moyens soient limités. Enfin, n'hésitez pas à demander, on ne sait jamais. Inutile de vous préciser que l'heure est grave. Le moindre incident supplémentaire et c'est l'émeute à coup sûr. Tous les berlinois voudront bouffer du flic. Messieurs, au boulot !! Ah, une dernière chose. Je serai particulièrement comblé si c'était des Falkampfts du Falkhouse 18 qui réglaient cette affaire. Je ne compte pas rester capitaine toute ma vie, si vous voyez ce que je veux dire..."

CE QUE L'ON SAIT DEJA

De retour dans leur bureau, nos vaillants détectives pourront, s'ils le désirent, consulter les différents dossiers des Falkampfts assassins.

STEINER GEORGES :

Né le : 13/05/2028

Adresse : 13 DeGaulleStrasse Berlin 15

Grade : Koss

FalkampfSkol : Promotion 4512 Major

Situation de famille : Célibataire

Etats de service : Vétéran Falkriek, 8 ans sur le front Ursien (ordre du courage 2052). Excellent élément.

STOUM Rudolf :

Né le 19/12/2039

Adresse : 26 EinsteinPlatz

Grade : Koss / Motorradfahrer

FalkampfSkol : Promotion 6251

Situation de famille : Célibataire

Etat de service : Elément moyen, manque de sérieux.

KLERGUEL Stanislass :

Né le 25/11/2037

Adresse : 1520 NunesStrasse

Grade : Koss / Motorradfarher

FalkampfSkol : Promotion 5965

Situation de famille : Divorcé, père de 2 enfants

Etat de service : Elément moyen, peu discipliné, 2 avertissements pour violence à un supérieur.

FILKER Phillippe :

Né le 1/02/2038

Adresse : 4152 StraussStrasse

Grade : Sergent

FalkampfSkol : Promotion 3465 Major

Situation de famille : Célibataire

Etats de service : Excellent élément. Vainqueur du championnat de tir d'arme de poing en 2036 et 2037.

Pour obtenir des informations plus précises, le mieux est de rencontrer des proches de ces anciens Falkampfts. Mais attention, rappelez-vous que la police n'est plus trop aimée à Berlin. Une bonne ruse est de se faire passer pour des journalistes enquêtant pour une feuille à scandale. Ils seront ainsi bien accueillis.

En questionnant concierges et/ou voisins, nos héros pourront apprendre que tous ces Falkampfts assassins vivaient seuls, mais ne menaient pas le même genre de vie, plutôt père peignard pour Steiner et Filker, plutôt fétard pour

Stoum et Klerger. Ils ne semblent pas s'être connus entre-eux à part Stoum et Klerger qui étaient partenaires. Ils étaient tous bien vus de leurs voisins et des gens du quartier.

15 MAI

15 heures

"DD+ - Appel prioritaire à toutes les voitures - Un Falkampf s'est réfugié dans un SuperMarket avec 13 otages et menace de les abattre - DD+ - Je répète ..."

Arrivés sur les lieux, nos héros se heurteront à d'importantes forces de sécurité et ne pourront franchir les barrières qu'en exhibant leurs plaques de police. Ils remarqueront le capitaine Cartibaldi accompagné du sergent Wokdor, visiblement choqué par les derniers événements.

Celui-ci leur dira : *"C'est le jeune Gonzalés qui est là-dedans, un gars bien, je ne sais ce qui lui a pris. Il a déjà dessoudé deux personnes. Ils veulent donner l'assaut avant que la population ne nous lynchent tous mais ça risque d'être une véritable boucherie. Il nous vaut mieux l'avoir vivant. Et qu'il n'y ait pas de bavures. Enfin, sur ce coup, je suis grillé. Le capitaine m'a interdit d'y fourrer même le plus petit bout de mon tarin, alors..."*

Si on n'emploie pas la ruse (gaz soporifique), Gonzalés se tuera ou se fera descendre. Dans ce cas, les Falkampfts découvriront 4 cadavres d'otages, une balle dans la nuque. Les autres sont en état de choc.

Lorsque sa photo paraîtra dans les journaux, de nombreuses personnes l'identifieront comme l'un des agresseurs de la crèche. La tension monte de plus en plus à Berlin et les flics reçoivent l'ordre de ne plus patrouiller à plus de 2 km du Falkhouse.

L'un des otages du Supermarket apprendra aux Falkampfts qu'il croit avoir entendu Gonzalés parler tout seul d'un "seigneur et maître", d'un "ordre nouveau" et de Strichfrish, Streifx ou Stratfix, il ne sait plus très bien. En réussissant un jet de connaissance X 3, le plus intelligent ou le plus chanceux de nos Falkampfts aura peut-être un petit déclic. Streichfurt est une petite station de sports d'hiver coincée entre deux versants abruptes des Alpes Médi Orientales spécialisée dans la clientèle policière et militaire.

Une enquête menée sur les comptes bancaires des Falkampfts qui ont déshonoré notre police leur permettra de découvrir que tous ont séjournés à un moment ou à un autre à Streichfurt.

ACTIONS !!!

1. Nos Falkampfts sont pris à partie par une vingtaine de civils armés de barre à mines. Les consignes sont : pas de violence. Seul le tank en manoeuvre non loin peut leur permettre de se mettre à l'abri momentanément. S'ils fuient à

pied dans la ville, une véritable chasse à l'homme va s'organiser.

2. Karl Wokdor est en mauvaise situation à HamburgPlatz. Réfugié dans une pharmacie, il se défend comme un beau diable à l'aide d'un Marxmen 12.33 et d'un Shot Gun. La station de radio ABKO parle déjà d'un nouveau Falkampf fou. Il n'en est rien. Wokdor est juste détesté par de nombreux citoyens trop heureux d'essayer de le descendre (11 agresseurs armés de Guelter PM 31).

IV. STREICHFURT

Après avoir reçu leurs ordres de mission pour le Médi oriental, nos Falkampfts pourront se rendre à Streichfurt, à quelques 953 km à vol d'oiseau. S'ils en font la demande, ils pourront bénéficier d'un transport aérien gratuit offert par l'armée. Sinon, d'autres équipes de Falkampfts seront déjà sur les lieux.

Station de sports d'hiver spécialisée dans la clientèle militaire et policière, Streichfurt est un gros village de 214 habitations, dont 25 hôtels. C'est aussi là que se retrouvent les membres de l'association "Les Panthères de Oumsk" pour leurs différents congrès. Ils y possèdent un camp d'entraînement. Nos Falkampfts une fois arrivés sur les lieux ont de grandes chances de rencontrer le sergent à la retraite Ulm Stakch, un ancien du secteur 18. Il a appris la nouvelle pour le "petit" Gonzalés et en a été extrêmement choqué car il l'avait vu sur les pistes en décembre et tout avait l'air d'aller pour le mieux. Si les Falkampfts insistent pour avoir plus de renseignements sur Gonzalés, Stakch se rappellera l'avoir vu skier avec le colonel Alfricht et deux membres des "Panthères", *"P't'être qu'il était membre lui aussi, mais ça m'étonne car ils font subir une visite médicale très poussée à leurs nouveaux membres et ils auraient dû déceler quelque chose. Le général Heissel est très pointilleux là-dessus"*. Puis il s'enquerra des dernières nouvelles de Berlin, qu'ils juge désespérantes. *"Si ça continue, l'armée va être obligée d'intervenir, c'est sûr. Tiens, à propos, j'ai vu une équipe du secteur 14 qui rôdait par là. Ils m'ont l'air ne n'avoir rien trouvé, vu que je les ai pas croisés depuis. Ils ont du partir"*.

LES PANTHERES DE OUMSK

Ce groupe para-militaire est composé de quelques centaines de nostalgiques des champs de batailles, anciens combattants pour la plupart. Tous les Falkampfts impliqués dans cette histoire sont membres de cette association (leur fichier est secret et le SAD ne dispose que d'une version vieille de 3 ans). Son président est le général Heissel, Oberland (GMS) des Marches Oslaves et grand ami de Willy Kurt, le chef militaire de Berlin. L'objectif de Heissel est de déstabiliser la police en la discriminant aux yeux de la nation pour créer une situation d'anarchie, voir de guerre civile, nécessitant une intervention de l'ar-

mée. Celle-ci ramènera le calme dans un premier temps pour saisir dans la foulée les rennes du pouvoir.

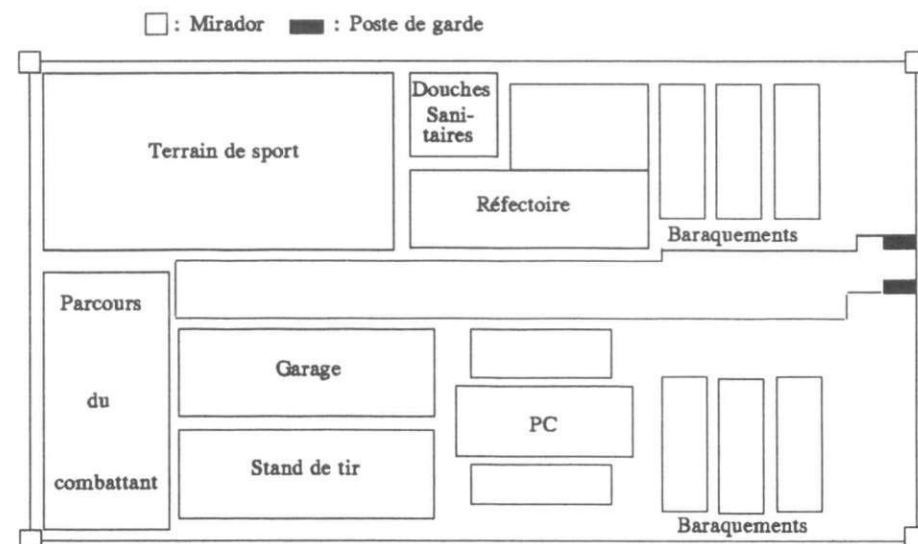
Les adhérents des Panthères de Oumsk doivent subir une visite médicale durant laquelle, sous prétexte d'électro-encéphalogramme, sont imprimés dans le cerveau des "ordres" qui sont déclenchés par certaines fréquences. Le sujet "imprimé" mis en présence de ces fréquences exécute les ordres. Pour chacun des Falkampfts, le signal a été transmis par téléphone.

EDWARD GUNTER HEISSEL

Agé de 53 ans, cet officier supérieur est le président de l'association des "Panthères de Oumsk". Convaincu que la population aspire à un régime fort, vu le peu d'intérêt qu'elle montre pour la "chienlit-démocratie" (l'expression est de lui), il a décidé d'être celui par lequel le renouveau viendra. En fait, l'idée lui est venue lors d'une croisière où il rencontra le neurologue australien John Taillefine. Celui-ci, au cours d'un diner, lui parla longuement de ses études sur le conditionnement et le contrôle des animaux par l'utilisation du son. Heissel parvint à le convaincre de venir s'installer à Berlin pour y continuer ses recherches et tester ses recherches sur des... hommes. Heissel est un de ces hommes de guerre du même gabarit que Willy Kurt, grande gueule et adoré de ces hommes. Ses officiers et sous-officiers lui sont dévoués corps et âmes. Il se déplace dans une "Von Strauhém" blindée et est escorté par deux motards et deux jeeps armées de mitrailleuses lourdes. On ne lui connaît que deux passions, les armes et l'histoire militaire. Il est toujours armé d'un Guelter Automatic PM 2 en argent massif et crosse d'ivoire, pièce unique offerte par la "Guelter S.A" à son plus fidèle client et d'un TY Assaut.

ACTIONS !!!

1. 7 militaires en bordée croisent nos Falkampfts et hurlent de rire. Ils cherchent visiblement le contact physique.



2. Un cadavre gelé a été retrouvé par des randonneurs sur un glacier. C'est un des Falkampfts du secteur 14 comme en témoigne sa plaque.

V. HONNEUR ET PRESTIGE

Les Falkampfts vont sans doute s'aiguiller sur la piste des "Panthères" et tenter de s'y incruster d'une manière ou d'une autre :

- En adhérant : des ordres seront imprimés lors de la visite médicale. Ils n'en sauront rien et craqueront dès qu'ils entendront le signal (téléphone, sifflet, etc.).

- En entrant dans le camp pour demander un entretien avec le général : celui-ci se montrera très amical et très préoccupé par les événements, mais il ne voit absolument pas ce qu'il pourrait avoir à faire là-dedans. Les Falkampfts seront bloqués dans le camp en voulant sortir et sûrement éliminés.

- En pénétrant la nuit pour trouver des preuves, des dossiers, des... Cette solution est de loin la meilleure, mais cela ne va pas être commode. N'oubliez pas que nos Falkampfts n'ont pas de preuves et ne peuvent demander assistance. Heissel compte lancer son opération le 19 Mai.

LE CAMP DES PANTHERES

Véritable camp retranché, il est étroitement gardé jour et nuit (quatre miradors munis de projecteurs énormes et de mitrailleuses lourdes, 2 plantons à l'entrée et de nombreuses patrouilles de 6 hommes et de 2 chiens) et divisé en quatre parties :

- A) les habitations des recrues, six baraquements en planches contenant 20 lits et 10 armoires.
- B) Les lieux dits communs (réfectoire de 120 places, douches glacées, etc...)
- C) Les bureaux et habitations des instructeurs.
- D) Les terrains d'entraînement (PC, stands de tirs, parcours du combattant, pistes d'audaces, etc.). Le PC est le seul bâtiment véritablement en dur du camp, bunker hérissé de caméras reliés à une chambre de contrôle. C'est dans ce bâtiment que se trouvent l'armurerie et le laboratoire de Taillefine.

Le seul moyen de bloquer Heissel est de trouver assez de preuves de ses agissements et de les divulguer le plus vite possible par voie de presse et auprès des autorités. Enlever Taillefine et le faire parler à la télévision aura un effet percutant. Le premier objectif est de pénétrer jusqu'au PC. Le second d'en sortir vivant avec de bonnes chances de survie. Bonne chance.

QUELQUES DETAILS TECHNIQUES SUPPLEMENTAIRES

Murs extérieurs : 3m05 de hauteur, 235 cm d'épaisseur, surmontés de tessons de bouteilles cimentés.
Entrée : Double rangée de barrières barbelées gardée par 2 plantons armés.
PC : 1 porte blindée et 1 sas d'entrée sur le toit. Système de caméras (alerte dans les 2 mn). 2 jeeps stationnent à côtés. Le général sera de sortie. Le coffre-fort contenant les preuves est dans son bureau. Taillefine dort dans une pièce attenante à son labo.
Garage : 1 Half-Track, 2 camions, 2 auto-mitrailleuses légères. La porte est fermée par un vulgaire cadenas.
Tour de garde : la fréquence des patrouilles en un même endroit est d'approximativement 15 mn.

CARACTERISTIQUES DES PNJ

GONZALES

F 12/C 10/R 17/H 10/S 9/Co 14/A 13/T 11
Physique : 110
Arme à feu 45%
Combat à mains nues 39%

CIVILS EN COLERE

Physique : 115
Arme à feu 35%
Arme blanche 54%
Combat à mains nues 50%
Conduire 54%
Système D 38%

GARDES DU CAMP

F 15/C 10/R 12/H 11/S 14/Co 12/A 12/T 13
Physique : 125
Arme à feu (FM Guelter) 69%
Arme blanche 40%
Artillerie 50%
Combat à mains nues 50%
Commando 34%
Pister 52%
Survie 40%

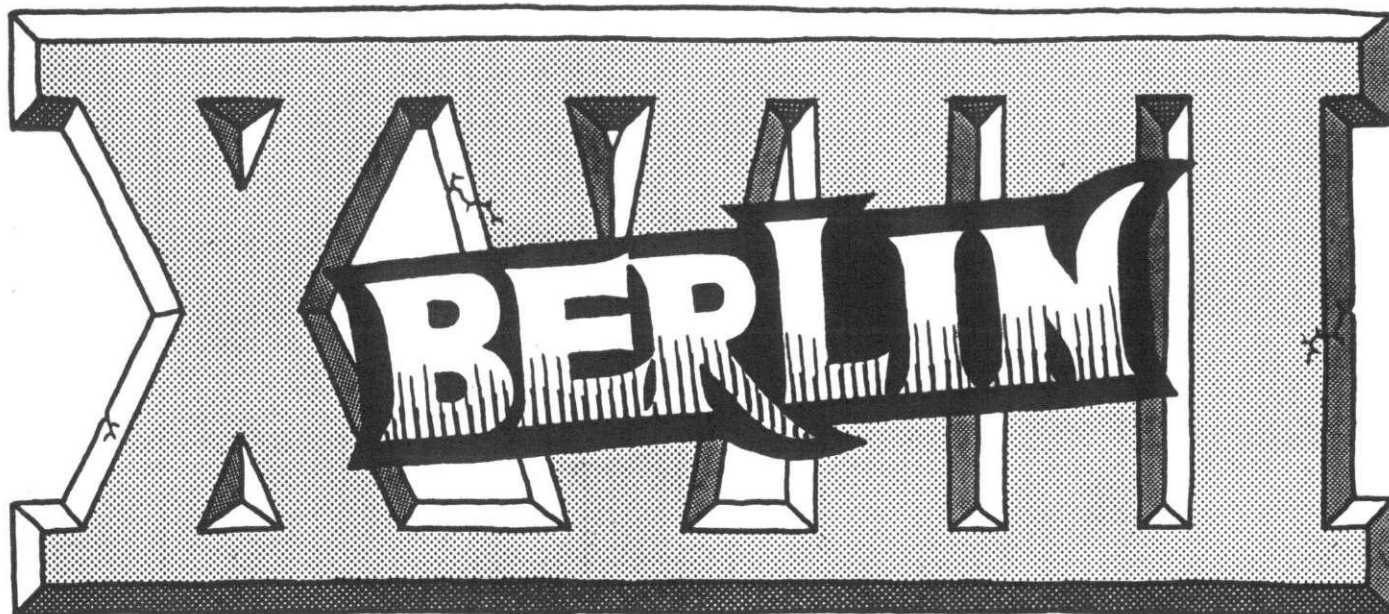
GENERAL HEISSEL

F 13/C 16/R 17/H 11/S 8/Co 15/A 12/T 14
Physique : 145
Arme à feu 80%
Arme blanche 65%
Conduite 65%
Enseignement 59%
Pilotage 70%

JOHN TAILLEFINE

Physique : 110
Combat à mains nues 32%
Conduire 51%





IDEE ORIGINALE

Eric BOUCHAUD et Nicolas THERY

TEXTES ET ADAPTATION

Eric BOUCHAUD et Nicolas THERY assistés de Frédéric "Marxmen" TEXIER,
Ludovic "Logo" TEXIER, Olivier "Bloody head" NOEL et Laurent "Trémo" TREMEL

REMANIEMENT

Nicolas THERY et Olivier NOEL grâce à des idées de SQUAL le Falkampf fou et Joe le Kepon

REGLES

Laurent TREMEL et Eric BOUCHAUD

MAQUETTE

Nicolas THERY

DESSIN DE COUVERTURE

Frantz AUBERLET.

ILLUSTRATIONS INTERIEURES

José "Zéro" DAS NEVES, Eric PAVILLON, YANN, David SALAIGNAC, Pascal GAYRARD et
Eric "Wacamolo Watercolor" AGID

TESTS

Olivier ZAMORA, Marc NUNES, CROC, Philippe MOURET, Frédéric TEXIER, Eric DEMOLY et
Marina CLAUX

REMERCIEMENTS

Tous ceux qui ont de près ou de loin participé au présent ouvrage, les TUGS, Messieurs BROS, AMAR
et CHAFFANGES des "Paladins des Traboules", Jean-Pierre BOILON et sa femme, Jean "Shrog"
BALBECSACK, Frédéric "Déetective" BLAYO, STRATEGOS, John SMITH et Peter FLAHERTY de
l'Universal Studio, CROC, l'ami des routiers sympas et loquaces, Nicole et Michèle "Temps Libre"
pour leur compréhension de la fatigue.

EDITION

THERY-BOUCHAUD ET CIE
SIROZ PRODUCTIONS

Seconde édition

Copyright 1988 - Siroz Productions

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 reproductions 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 le but d'exemples et d'illustrations, "toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite 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.

IMPRIME EN MALAISIE