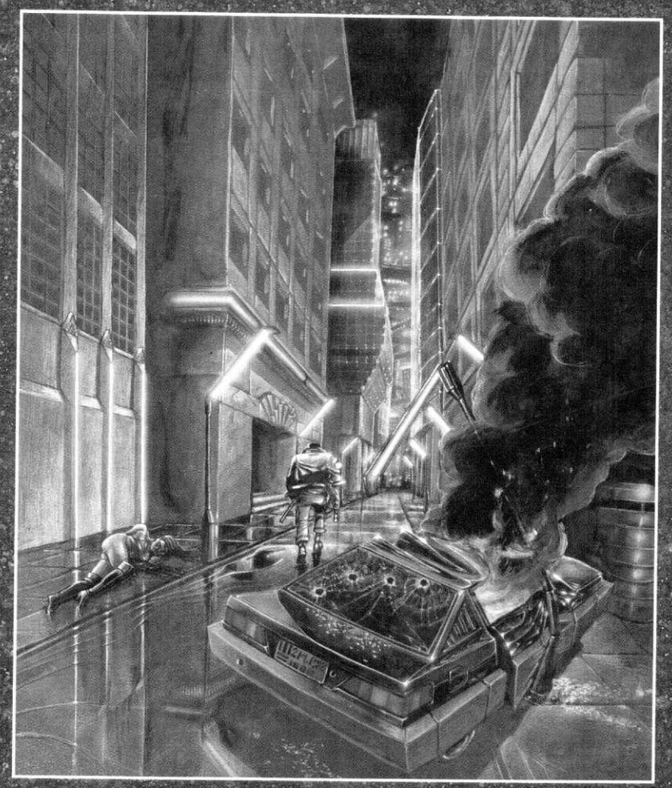
FALKAMPFT Blues



La radio grésillait plus encore que de coutume, déformant à loisir le message du central.

- "Contrôle à toutes les patrouilles! Contrôle à toutes les patrouilles! D-01 en série au beau milieu de la petite Amsterdam, à la jonction de Dimitroff Strasse et Bersarin Strasse! Foncez, il y a du grabuge !!! Attention : CODE DD+. Je répète : CODE DD+..."

Heindrich saisit mollement le micro, et répondit, débonnaire :

- "Aaaaalllooo?! Oui, ma caille, c'est bien nous. Et ne t'en fais surtout pas : Tonton Heindrich s'en occupe tout de suite, c'est bientôt fini le gros chagrin. A plus, ma toute belle..."

Il raccrocha tout aussi nonchalamment, me lançant au passage un oeil morne.

- "Encore un de ces petits toxicos aux abois, qui nous rejoue le final d'OK Corral..."

J'entendis, comme dans un rêve, la sirène qui s'était mis à pousser son hululement perçant dans la nuit, noyant les cris de rage de la standardiste, qui, une fois encore, perdait son temps à nous assurer que "non, elle n'était pas notre petite caille, et que, oui, il faudrait bien qu'un jour on respecte les codes radio".

CETTE TROISIEME EDITION DE BERLIN XVIII contient :

- **TOUT** - si, TOUT - ce que vous devez savoir sur la terre en 2070!
- Un panorama complet de Berlin, la Mégalopole : ses quartiers chauds, ses vices et vertus, sa vie, son oeuvre!
- Une large présentation de la police et de ses techniques d'investigation!
- Les plans et descriptifs, quasi-exhaustifs à force de précision clinique, du commissariat du Secteur XVIII, où les Falkampfts - c'est-à-dire VOUS - seront amenés à évoluer... et survivre.
- Et des tonnes d'autres bonnes choses, dont - une fois n'est pas coutume - vous allez pouvoir consommer sans modération!!!
- **TOUT** on vous dit : n'insistez pas!

Prix conseillé : 219 F
ISBN : 2-908765-40-3
Edité par Idéojeux, 7 rue Jean Mermoz, 78000 Versailles
Illustré par Pierre Le Pivain
Ecrit et réalisé par Olivier Noël, Jean-Luc Bizien, Croc et Pierre-H. Pevel.

BERLIN XVIII

BERLIN XVIII



SIROZ PRODUCTIONS

BERLIN XVIII

3ème édition

JEU DE ROLE POLICIER DANS UN MONDE MEURTRI



"Une police forte pour la Justice et la Liberté"

UN JEU DE E. BOUCHAUD & N. THERY

Revu, corrigé, refondu et augmenté par Olivier Noël, Jean Luc Bizien, Croc et Pierre Henri Pevel.

Illustré par Pierre Le Pivain

SOMMAIRE

INDRODUCTION.....5
- Le Jeu de Rôle 5
- *Nouvelle*.....5

PREMIERE PARTIE : LE SYSTEME 7

- Création de personnage 7
- Déplacement et poursuites 10
- Combat 12
- Expérience 13
- Caractéristiques des armes 14
- *Nouvelle* 17

DEUXIEME PARTIE :UN MONDE MEURTRI 20

I - Situation mondiale : rappel historique.....20
II - La Démocratie d'Europa 24
A - Organisation politique d'Europa 25
B - Les partis politiques 26
1 - Tour d'horizon.....26
2 - Portraits des grandes individualités.....27
III - Berlin 2070 : Vue en coupe d'une ville malade 29
1 - Panoramique.....29
2 - Visite guidée.....30
a) Berlin industriel.....30
b) Berlin militaire.....31
c) Berlin Social.....31
d) L'information dans la ville.....34
IV- IF YOU WANT BLOOD (BERLIN CITY HARD CORE).....37
A - Un petit coup d'oeil sur la carte.....37
B - Les spécialités du chef 37
1) Les narco-gangs.....37
2) Les tribus.....38
3) Les "indépendants".....40
a - Quelques explications 40
b - Quelques noms.....40
4) La prostitution.....42
5) Les prisons 43
- *Nouvelle* 45

TROISIEME PARTIE : LES FORCES DE L'ORDRE 48

I - Police d'Europa : généralités 48
A - Les polices fédérales 48
B - La police des Marches.....48
C - Le SAD.....49
II - Les services Falkampfts 49
A - Police fédérale de Berlin.....49
B - Hiérarchie Falkampft 51
III - Services spéciaux Falkampfts.....54
A - Les Faldoktors.....54
B - Le GIF.....55
IV - La Magistrature 55
- *Nouvelle* 57

QUATRIEME PARTIE - ASPHALT JUNGLE 60

I - Le Secteur XVIII : généralités 61
A - Chauds les quartiers!.....61
1 - Reinickendorf, le quartier ethnique.....61
2 - La petite Amsterdam 61
3 - Zehlendorf.....62
4 - Brunnen Platz.....63
5 - La cité Rorschach 64
B - Les gangs.....65
1 - Les Jihad' Warriors 65
2 - Les Stalingrad Kids 67
3 - Les Strads.....68
4 - Le gang de Scarehard Strasse.....69
C - Les prisons.....70
- Das Rad.....70
- Block 21 73
D - Kriminal Kanal : l'information dans le Secteur XVIII 73
E - Secteurs voisins 76
1 - Hennigsdorf 76
2 - Kreis Bernau 76
3 - Köpenick.....77
4 - Teltow 77
5 - Sakrower 77
II - EVERY DAY LIFE : LE METIER DE FALKAMPFT 78
A - Le métier de Falkampft dans le Secteur XVIII.....78
B - La carrière.....85
C - L'équipement.....87
D - Welcome to the village : la Falkhouse du XVIIIème.....89
III - Petit Manuel de Survie.....102
A - Les indics.....102
B - Conseils à propos du SAD 103
C - De l'utilité - vitale - de posséder un bon équipement 104
- *Nouvelle* 107

CINQUIEME PARTIE : TECHNIQUES POLICIERES.....112

I - CRIMINOLOGIE 112
A - Définition.....112
B - Le crime : pourquoi?.....112
C - Théories anthropologiques.....112
D - Théories du milieu social.....113
E - La théorie multifactorielle de FERRI 113
F - Théories modernes de la bio-psychologie 114
G - Théories modernes psycho-morales.....114
H - Théorie Psycho-Morale 115
I - Tentative de synthèse.....116
J - Conclusion sur les théories.....116
K - Victimologie.....116
L - Polémique sur la Notion de Délit.....116
M - Le travail du Macrocriminologue 116
N - Les outils du Macrocriminologue.....117
O - Conclusions sur la Macrocriminologie 117
P - Le Microcriminologiste 118
Q - Les outils du Microcriminologiste 118
R - Le Falk Criminologue 118
II - LA MEDECINE LEGALE.....119
A - Définition.....119
B - Thanatologie.....119
C - Traumatologie : les blessures.....121
D - Traumatologie : les asphyxies 121
E - Anthropologie 122
F - Utilisation pratique de la Thanatologie et de la Traumatologie dans une enquête. 122
III - CRIMINALISTIQUE.....123
A - Empreinte ADN 123
B - Les empreintes.....124
C - Microparticules.....125
D - Balistique.....126
E - Autres matériels.....127
- *Nouvelle* 128

SIXIEME PARTIE : LE CATALOGUE.....130

I - LES ARMES.....130
A - Classification.....130
B - Réglementation sur les territoires non-militaires .130
C - Panorama 130
II - CAR WARS : Panorama de véhicules 139
III - LA DROGUE.....142
A - Toxicologie.....143
B - Nouvelles drogues synthétiques 145

SEPTIEME PARTIE : LES SCENARIOS 148

I - PREMIERE AFFAIRE.....148
Annexe 1 : Les Personnages 159
Annexe 2 : L' Académie de police.....160
II - DE LA PART DES VIEUX POTES.....162

HUITIEME PARTIE : ANNEXES. 178

I - Tables d'interventions aléatoires.....178
II - Tableau des peines.....184
III - Quelques chiffres indicatifs 185
IV - Conseils au MJ 185

Carte du secteur XVIII 186
Crédits 188

Feuille de personnage 189

INTRODUCTION

Qu'est-ce que le Jeu de Rôle ?

C'est un jeu de simulation qui offre la possibilité à deux joueurs ou plus de donner vie, le temps d'une partie, à des personnages qu'ils vont incarner. On distingue le Meneur de Jeu (ou MJ) des Personnages Joueurs (PJ).

Tout se passe oralement :

Chacun exprime les intentions d'action de son personnage et le MJ statue sur la réussite ou l'échec de ces diverses actions.

Le Meneur de Jeu.

Il propose une situation, généralement problématique, que les joueurs doivent tenter de résoudre par une juste combinaison de leurs différentes facultés. Il est chargé de "mettre en scène" les Personnages Non Joueurs (les PNJ, c'est-à-dire ceux que sont censés rencontrer les PJ). Il est surtout "arbitre" de la partie, et, en tant que tel, il est garant de la cohérence des propos et du bon déroulement de l'action : un personnage, dans un monde défini, agit selon ses désirs, mais *en tenant compte de la logique de l'univers* dans lequel il évolue.

Les Joueurs.

Ils sont libres de leurs actions, de leurs choix, mais doivent chercher à incarner le plus justement leur personnage, en tenant compte des caractéristiques de celui-ci. Vous en apprendrez beaucoup plus en découvrant le Système de Jeu (l'ensemble des règles de simulation qui permettent la gestion des actions).

BERLIN XVIII est à l'origine un Jeu d'Eric Bouchaud et Nicolas Thery.

Il s'agit d'un "**Jeu de Rôle Policier dans un Monde Meurtri** "

Vous allez y incarner un **Falk**, un policier de **Berlin** en **2066**. Berlin est alors une ville grande comme un état, où les gangs sont des armées, où la délinquance est reine...

Pour essayer d'endiguer le flot de criminalité grandissant, le **Gouvernement d'Europa** a créé naguère la **Division Falkampft**.

Vous êtes un de ces sergents qui mènent l'éternel combat de la Loi et du Chaos, et patrouillent inlassablement dans les rues du **XVIIIème**, l'arrondissement maudit de Berlin.

Parviendrez-vous à y survivre ?

Voici donc la nouvelle édition (la troisième) de BERLIN XVIII. Ze Siroz Dream Team vous en propose sa version : système entièrement refondu, background important, nouvelles d'ambiance et scénarios passionnants.

La question que l'on se pose, dès lors, est :
" N'est-ce pas trop de bonheur à la fois ?"

La radio grésillait plus encore que de coutume, déformant à loisir le message du central.

- "Contrôle à toutes les patrouilles! Contrôle à toutes les patrouilles! D-O1 en série au beau milieu de la petite Amsterdam, à la jonction de Dimitroff Strasse et Bersarin Strasse! Foncez, il y a du grabuge !!! Attention : CODE DD+. Je répète : CODE DD+..."

Heindrich saisit mollement le micro, et répondit, débonnaire :

- "Aaaaalllooo?! Oui, ma caille, c'est bien nous. Et ne t'en fais surtout pas : Tonton Heindrich s'en occupe tout de suite, c'est bientôt fini le gros chagrin. A plus, ma toute belle..."

Il raccrocha tout aussi nonchalamment, me lançant au passage un oeil morne.

- "Encore un de ces petits toxicos aux abois, qui nous rejoue le final d'OK Corral..."

J'entendis, comme dans un rêve, la sirène qui s'était mise à pousser son hululement perçant dans la nuit, noyant les cris de rage de la standardiste, qui, une fois encore, perdait son temps à nous assurer que "non, elle n'était pas notre petite caille, et que, oui, il faudrait bien qu'un jour on respecte les codes radio".

Je ne répondis pas. J'étais trop occupé à me cramponner à la poignée de sécurité : les démarrages d'Heindrich étaient toujours foudroyants. Je parvins à l'observer à la dérobée : rien dans ses yeux ou son visage ne semblait indiquer le moindre stress, la plus minuscule accélération cardiaque. Je restai pourtant persuadé qu'il *jouait* son rôle de baroudeur blasé à la perfection, histoire d'impressionner encore un peu plus ses coéquipiers.

Ceux-ci avaient une fâcheuse habitude : celle d'être descendus régulièrement à ses côtés, au cours d'interventions diverses et variées... Heindrich avait dû faire face à de nombreuses enquêtes du SAD, dont il était sorti systématiquement blanchi. Le règlement l'obligeait à patrouiller en binôme, ses coéquipiers n'avaient qu'à rester vigilants. Il se contentait de faire au mieux son travail, sans se soucier d'eux. Il en usait d'ailleurs un certain nombre...

Et j'étais le dernier sur la liste.

Nous arrivâmes bientôt sur les lieux. Comme Heindrich l'avait deviné, c'était bien une affaire de drogue. Un groupe de toxicomanes délinquants avaient cru bon de braquer une pharmacie, et s'était retranché à l'intérieur à l'arrivée de la première patrouille. Sale affaire : deux Falkampfts gisaient sur le trottoir, dans un flot de sang bouillonnant sur l'asphalte. Des cris de fous furieux fusaient de l'intérieur , entrecoupés de salves d'automatiques. Comme à chaque fois, j'eus brutalement mal au ventre quand les premières vapeurs de poudre m'atteignirent au visage. Heindrich était toujours aussi relax. Désespérant.

Il armait déjà son TY et me tendit un masque. Je branchai le système de visée. Le sifflotement agaçant se fit entendre. Au signal, les autres patrouilles envoyèrent les gaz.

On pouvait maintenant les entendre cracher leurs poumons à l'intérieur, et hurler aussi.

-"Venez, venez les poulets! Venez!!! Et vous bousculez pas, surtout : y' en a pour tout le monde, on aimerait servir correctement!!!! Allez, allez, venez, quoi!?!"

A travers mon viseur infrarouge, je découvris le spectacle hallucinant d'une espèce de gnome suramphétaminé qui tirait convulsivement dans toutes les directions en hurlant d'une voix hystériquement aiguë. A ses côtés, un colosse effroyablement laid déformait son visage à loisir en proférant des tombereaux d'insanités inintelligibles.

Défoncés, et au bout du rouleau : plus rien à perdre...

Heindrich se mit en joue. Je vis le point rouge du laser se dessiner sur le front du géant. Je fis de même pour le gnome. Nos deux rafales furent simultanées. Les deux corps s'effondrèrent, disloqués.

Et ce fut le silence.

J'attendis quelques secondes avant d'entrer. Heindrich était déjà à l'intérieur, sifflotant. Il écartait du pied les gravats, se frayant un passage à travers ce décor apocalyptique qui avait dû être jadis une pharmacie coquette. Il passa derrière le guichet. Je le vis s'accroupir, et l'entendis échanger quelques mots... Son ton avait changé. Je me penchai au-dessus du comptoir.

Un troisième braqueur était prostré au sol, le regard ahuri. L'homme était effroyablement maigre. Son visage était sale, et particulièrement marqué - je me souviens avoir noté sans m'en apercevoir l'inscription "Cop Killer" tatouée sur son front trop grand et trop blanc. Il tendait le bras. La main crispée sur un MARXMEN. L'extrémité du canon caressait la bouche d'Heindrich. Il ne bougeait plus. Le temps paraissait s'être arrêté.

Je pris soudain ma décision et plongeai. Je ne réalisai pas immédiatement que j'étais couvert du sang d'Heindrich. La détonation m'avait paru effroyable. Mon cri lui fit écho.

J'entendis encore d'autres détonations, et ce fut le trou noir.

Je sortis de l'hôpital en titubant encore. J'avais visiblement un gros manque à gagner - un lourd passif à rattraper à la rubrique "sommeil" - et je me trouvais du mou dans le genou. Je pouvais sentir la sourde douleur des contusions qui partaient à l'assaut des renforts de mon casque. Pas superbe, le héros... Je repensai à Heindrich, songeant qu'il me faudrait sans doute faire un détour par chez lui, pour annoncer la nouvelle. J'allumai une cigarette en retournant à la voiture, et me vautrai à l'avant. Je déconnectai la radio, et cherchai une station rock. Puis je démarrai tranquillement, aux premiers accords électriques. La fumée montait, montait, toujours plus haut, vers les étoiles, se mêlant à la crasse ambiante. Je parvenais à peine à les apercevoir ce soir. Combien y en avait-il ?

Sûrement bien moins que d'ordures ou de truands à Berlin...

Je finis par jeter mon mégot éteint depuis longtemps. J'avais roulé au hasard, sans vraiment savoir. Je réalisai alors que la radio jouait "oh pretty woman", un vieux blues rock d'avant la guerre. Machinalement, je tapais du pied. J'accélérai, brutalement. Et j'éclatai de rire.

Une espèce de lutin hystérique hurlait dans mes oreilles, parodiant la voix du capitaine, le jour où il nous avait lâchés dans la rue pour la première fois :

"Et souvenez-vous : vous n'aurez qu'une devise!

UNE POLICE FORTE POUR LA JUSTICE ET LA LIBERTE.
Ne l'oubliez jamais."

Dehors, la rue s'étendait. Sombre, tortueuse, masquant, entremêlant soigneusement, amoureusement, les plus beaux joyaux aux plus méprisables ordures.

Je rebranchai la radio.

Ce serait une longue nuit.

Première partie
LES REGLES

Avertissement en guise de préambule

La première édition de Berlin XVIII vit le jour il y a plus de quatre ans. Depuis, de nombreuses choses ont changé : le monde qui nous entoure, sur lequel ce jeu est fondé, mais aussi les jeux de rôles, leur approche et leurs systèmes de règles. Berlin XVIII, pour éviter de vieillir, se devait d'effectuer un lifting complet. Dans cette optique :

- Le "monde" a été révisé, en tenant compte des derniers événements.

- Nous avons souhaité une évolution du jeu vers un plus grand "réalisme policier" (c'est pourquoi le présent jeu consacre un chapitre entier à la médecine légale, la criminalistique et de nombreux autres éléments).

- Le système dans son ensemble a été refondu et corrigé, dans un désir de fluidité et d'efficacité (pour éviter, autant que faire se peut, les coupures trop longues qui font retomber facilement une ambiance).

Quel est donc le sujet du jour ?

Berlin XVIII vous propose de jouer un flic.
Plus précisément un **Falkampft**, un policier de Berlin... En 2070.

L'immense mégalopole de plusieurs dizaines de millions d'habitants s'étend sur des milliers de kilomètres, et la criminalité est énorme en ces temps incertains. Elle l'est plus encore dans le vieux Berlin, la zone qui fut témoin de tant d'événements : le Berlin originel, le Secteur XVIII.

Avec vos (petits) moyens, votre volonté, vos techniques d'investigation, vous tenterez de résoudre les affaires que l'on vous confiera, et - peut-être! - de rendre ce monde meilleur.

Vous pourrez devenir l'un de ces héros inconnus, de ceux qui vivent encore dans les mémoires, ou dont les noms sont gravés sur les plaques de cuivre, à l'entrée des commissariats...

Car c'est VOUS qui affrontez la rue, sachant que chacun de ses recoins peut cacher l'arme qui vous sera fatale...

Il faut que ce soit BIEN CLAIR :

dehors, c'est l'Enfer.

Bienvenue dans le monde de

Berlin XVIII.

SYSTEME & PRINCIPES

Le système de jeu de Berlin XVIII est relativement simple car particulièrement axé sur la simulation d'un seul type de personnage: Le flic de ce Berlin décadent.

Aussi, chaque fois que l'on parlera d'un personnage, c'est bien d'un simple Falkamfpt (chaque groupe de joueurs sera composé d'un sergent-chef et de sergents) dont il s'agira, même si les annexes permettront au maître de jeu de créer différents autres individus importants pour le bon déroulement d'une partie. Cela inclut tous les autres types de flics, ainsi que les principaux délinquants de cette deuxième moitié du 21ème siècle.

Création du personnage

Chaque personnage du monde de Berlin XVIII est défini par 6 caractéristiques principales. Elles sont toutes exprimées sur une échelle de 1 à 20, le minimum acceptable pour faire partie du corps des falkampfts étant de 5. Certains types de personnages nécessitent des minima plus importants.

Agilité: Cette caractéristique représente la souplesse et la rapidité corporelle du personnage. Elle entre en jeu pour calculer les compétences de combat au contact, d'arts martiaux, de discrétion et de commando. Elle sert aussi à déterminer l'initiative lors d'un combat.

Charisme: Cette caractéristique représente aussi bien la beauté physique du personnage que son ascendant. Elle entre en jeu pour calculer les compétences de baratin, de discussion, de séduction et de commandement.

Connaissance: Cette caractéristique représente de manière chiffrée la culture générale et spécialisée du personnage. Elle entre en jeu pour calculer les compétences de médecine légale, de mécanique, d'électronique et d'informatique.

Dextérité: Cette caractéristique représente l'agilité manuelle du personnage ainsi que sa coordination. Elle entre en jeu pour calculer les compétences de tir, que ce soit avec des armes de poing, d'épaule, ou plus rarement, des armes lourdes. Elle sert aussi à calculer la compétence de bricolage du personnage.

Force: Cette caractéristique représente la puissance musculaire du personnage. Elle entre en jeu pour calculer les compétences de corps à corps, d'intimidation et d'interrogatoire du personnage. On l'utilise aussi pour déterminer les points de vie.

Perception: Cette caractéristique représente les cinq sens du personnage. Elle entre en jeu pour calculer les compétences de conduite, de pistage et de médecine du personnage. Elle sert aussi à calculer si un personnage est surpris dans une situation propice à ce genre d'événement.

Chaque personnage débutant dispose de 75 points à diviser dans les 6 caractéristiques décrites ci-dessus. Rappelons que le minimum possible pour appartenir au corps des falkampfts est de 5 points dans chaque caractéristique et que l'on ne peut dépasser 20.

Une fois ces valeurs calculées, il suffit de consulter la liste de compétences et d'attribuer à chacune une valeur bien calculée selon un système très simple.

Chaque personnage dispose de 200% à répartir en plus de la base calculée ci-dessous. Il faut noter que le maximum possible est 150% et que certaines compétences sont majorées par le métier du personnage (dans ce cas, falkampft).

De plus, certaines compétences sont relativement difficiles à apprendre et nécessitent que le personnage soit beaucoup plus spécialisé dans leur utilisation. Ainsi, toutes les compétences suivies d'un astérisque (*) ne peuvent être augmentées qu'à raison de 2 points pour 1% supplémentaire.

Exemple: Hans possède une caractéristique de Perception de 12. Son pourcentage de base en Médecine est de 24%. S'il place 30 points de son total en médecine, son pourcentage final sera de 39% (24% de base et la moitié des 30 points: 15%).

Compétences dépendant de la Force

Elles ont toutes pour base un pourcentage égal à la Force du personnage multipliée par 2. Note: Les compétences de Corps à corps et d'Intimidation des personnages falkampfts sont majorées de 10%.

Corps à corps: Cette compétence permet au personnage d'utiliser son corps de façon brutale pour mettre son adversaire hors de combat. Cela inclut les coups de boule, les coups de genoux dans les couilles et les poings dans la tronche mais pas les attaques réfléchies utilisées par un adepte des arts martiaux.

Intimidation: Cette compétence permet d'utiliser son apparence physique pour inciter des interlocuteurs peu courageux à obtempérer.

Interrogatoire: Cette compétence permet de questionner, de façon musclée, un interlocuteur peu loquace. Un interrogatoire sans violence est sujet à la compétence de Discussion.

Compétences dépendant de l'Agilité

Elles ont toutes pour base un pourcentage égal à l'Agilité du personnage multipliée par 2. Note: La compétence de Discrétion des personnages falkampfts est majorée de 10%.

Armes de contact: Cette compétence permet au personnage qui la possède d'utiliser toutes les armes blanches et contondantes imaginables. Cela inclut bien sûr les poignards et les lames de rasoir, mais aussi les tessons de bouteilles et les tabourets de bar.

Commando*: Cette compétence englobe toutes les actions acrobatiques utilisées par les falkampfts en mission. Cela inclut l'entrée en force dans une maison, les courses effrénées sous le feu d'armes automatiques et les esquives-réflexes en cas de surprise.

Arts martiaux*: Cette compétence permet au personnage d'utiliser ses différents membres comme autant d'armes potentiellement dangereuses et ce d'une façon bien plus subtile que lors d'un corps à corps.

Discrétion: Cette compétence permet au personnage de se déplacer en silence ou de se cacher, dans une foule ou plus simplement dans un coin d'ombre propice à la dissimulation.



Compétences dépendant de la Dextérité

Elles ont toutes pour base un pourcentage égal à la Dextérité du personnage multipliée par 2. Note: La compétence de Bricolage des personnages falkampfts est majorée de 10% et celle d'Armes de poing de 20%.

Armes de poing: Cette compétence permet au personnage d'utiliser tous les types de revolvers, pistolets et pistolets-mitrailleurs en vente dans le petit monde cruel de Berlin XVIII.

Armes d'épaule: Cette compétence permet au personnage d'utiliser tous les types de carabines et fusils (normaux, à pompe ou de chasse) utilisés en ces années 2073.

Armes lourdes*: Cette compétence permet au personnage d'utiliser toutes les armes lourdes ou très spéciales (comme les lance-flammes) que l'on peut trouver quelquefois dans le secteur XVIII.

Bricolage: Sorte de système D amélioré, le bricolage permet au personnage de réparer, pour une durée plus ou moins longue, tout le matériel qu'il utilise habituellement. Cela inclut bien entendu les armes et les véhicules. Une réparation effectuée à l'aide de cette compétence ne sera jamais permanente.

Compétences dépendant de la Perception

Elles ont toutes pour base un pourcentage égal à la Perception du personnage multipliée par 2. Note: Les compétences de Pistage et de Conduite des personnages falkampfts sont majorées de 10%.

Médecine*: Cette compétence permet de soigner un blessé. A faible niveau, elle est considérée comme un premier soin efficace. A plus haut niveau et avec le matériel adéquat, le personnage peut être considéré comme un chirurgien de renom.

Conduite: Cette compétence est utilisée par les personnages pour se déplacer à l'aide de tous les véhicules roulants qui peuplent les rues de Berlin.

Pistage: Cette compétence permet de suivre à la trace un fuyard. Le terrain devra cependant être adapté à la traque pour que le jet ne subisse aucun malus.

Compétences dépendant du Charisme

Elles ont toutes pour base un pourcentage égal au Charisme du personnage multiplié par 2. Note: Les compétences de Baratin et de Commandement des personnages falkampfts sont majorées de 10%.

Baratin: Cette compétence permet au personnage de faire triompher son point de vue en noyant son interlocuteur sous un flot de paroles ininterrompues. Le résultat est aussi rapide qu'éphémère.

Séduction: Cette compétence permet de charmer par ses actes ou par son discours un individu du sexe opposé.

Discussion: Comparable au Baratin sur bien des points, la Discussion est le plus souvent difficile à réussir mais permet un résultat plus satisfaisant et surtout plus durable. Peut aussi être utilisée pour déterminer le résultat d'un interrogatoire sans violence.

Commandement: Cette compétence permet au falkampft de donner des ordres rapides et précis aux civils et aux autres flics d'un grade inférieur.

Compétences dépendant de la Connaissance

Elles ont toutes pour base un pourcentage égal à la Connaissance du personnage multiplié par 2.

Médecine légale*: La médecine légale est une compétence très importante pour les policiers travaillant dans les laboratoires. Un chapitre entier est consacré à cette compétence.

Criminalistique*: Ensemble des sciences permettant de trouver des indices sur les lieux d'un crime, et tentant de confondre le coupable. Un chapitre entier est consacré à cette compétence.

Criminologie*: Ensemble des sciences étudiant le phénomène criminel, comprenant la psychologie criminelle et victimilogique. Un chapitre entier est consacré à cette compétence.

Mécanique: Cette compétence est utilisée par les personnages pour comprendre, réparer ou construire des appareils mécaniques. Cela inclut bien évidemment la plupart des types de véhicules.

Electronique: Cette compétence est utilisée par les personnages pour comprendre, réparer ou construire des appareils électroniques. Cela inclut bien évidemment la plupart des appareils scientifiques et les ordinateurs.

Informatique: Cette compétence est utilisée par les personnages pour utiliser au mieux les quelques ordinateurs à leur disposition et, à très haut niveau, pour les programmer. Il faut noter que cette science est en régression depuis la fin du 20ème siècle.

Utilisation des compétences et des caractéristiques

Pour connaître la réussite d'une action tentée par un personnage, le joueur devra jeter un dé de pourcentage et le comparer aux chances de réussite de l'action entreprise. Ces chances sont égales à la compétence utilisée par le personnage si tel est le cas ou une caractéristique choisie par le maître de jeu multipliée par 5.

Exemple: Hans, un falkampft relativement musclé (Force: 15) tente de briser les chaînes qui obstruent la porte par laquelle il souhaite passer pour surprendre son adversaire. Son pourcentage de

réussite, puisqu'il ne correspond à aucune compétence de base, est calculé en multipliant sa Force par 5. Ce pourcentage de base est donc de 75%.

Lors de certaines procédures de jeu, le maître peut avoir besoin de calculer la qualité de la réussite de l'action entreprise. Elle est égale au jet réalisé divisé par 10 (arrondi au chiffre supérieur). Si le jet est raté, la qualité de la réussite est toujours égale à 0.

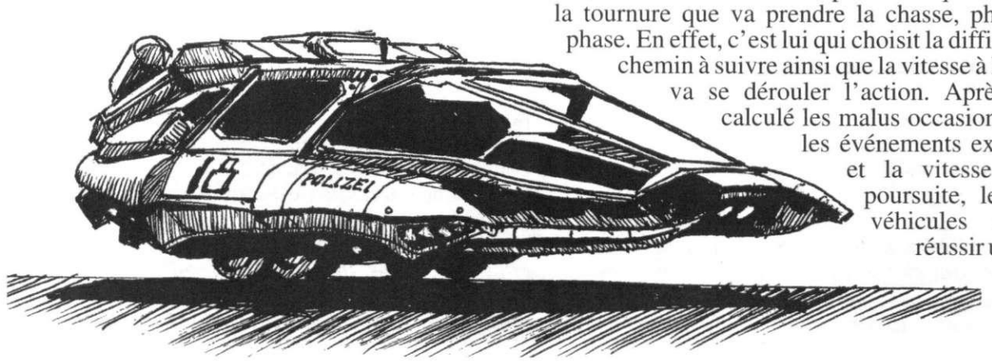
Exemple: Pour savoir le temps que va mettre Hans à briser les chaînes, le maître de jeu lui demande la qualité de sa réussite. Ayant réussi son jet avec un résultat de 53, le joueur incarnant Hans indique au maître que la qualité de la réussite est égale à 6 (53 divisé par 10, arrondi au chiffre supérieur).

Lorsque l'action entreprise par le joueur est soit plus facile soit plus difficile qu'une action normale, les chances de réussite doivent être modifiées comme suit:

Action	Modificateur
Très facile	+25%
Facile	+10%
Moyenne	0
Difficile	-25%

Exemple: Si les chaînes avaient été particulièrement solides, le MJ aurait pu réduire les chances de réussite de 25% (pour un total final de 50%) en considérant l'action tentée comme étant difficile.

Lorsque deux personnages luttent l'un contre l'autre et qu'ils tentent de réussir, chacun de leur côté, une action résolue avec un jet de dé, c'est celui qui aura réussi son action avec une qualité de réussite supérieure à l'autre qui triomphera.



Exemple: Hans est en plein milieu d'une prise d'otages et hurle aux victimes de se coucher au sol. Le preneur d'otages, de son côté, leur ordonne de rester sur place. Il en profite d'ailleurs pour agiter spasmodiquement une arme automatique de gros calibre. Les deux personnages doivent réussir un jet d'Intimidation, avec un bonus de 10% au preneur d'otages pour son arme. Pour que les victimes se couchent sur le sol, Hans doit non seulement réussir son jet d'Intimidation, mais aussi obtenir une qualité de réussite supérieure à celle du truand.

Déplacement et poursuites

Dans le petit monde des Falkampfts de Berlin XVIII, les poursuites sont choses communes et il est quelquefois très important de savoir si tel ou tel personnage ou véhicule parvient à prendre la fuite. Ce chapitre introduit le concept de phase. Une phase est une unité utilisée seulement en combat ou lors de poursuites et qui correspond à une seconde.

Poursuites entre piétons: Un personnage normal se déplace d'environ 6 mètres par phase. Un jet d'Agilité réussi permet d'augmenter cette valeur de un (ou de deux si la qualité de la réussite est supérieure ou égale à 5). Dans tous les cas, un jet peut être tenté par chaque participant, qu'il soit poursuivi ou poursuivant. Lorsque la poursuite s'éternise et dure plus de 10 phases, les jets suivants sont réalisés en tenant compte de la caractéristique de Force de chaque individu.

Exemple: Hans pourchasse le preneur d'otages depuis déjà 11 phases. Il tente donc un jet de Force (75%) et obtient un résultat de 63. Sa qualité de réussite est donc de 7 et la distance parcourue durant la phase est de 8 mètres. Sa proie rate son jet de dé et ne se déplace que de 6 mètres.

Poursuites entre véhicules: Lorsque deux véhicules se pourchassent, c'est surtout la manoeuvrabilité des deux véhicules qui entre en jeu, bien avant leur vitesse de pointe. Dans tous les cas, c'est aussi le véhicule poursuivi qui décide de la tournure que va prendre la chasse, phase par phase. En effet, c'est lui qui choisit la difficulté du chemin à suivre ainsi que la vitesse à laquelle va se dérouler l'action. Après avoir calculé les malus occasionnés par les événements extérieurs et la vitesse de la poursuite, les deux véhicules doivent réussir un jet de conduite, le gagnant étant celui dont la qualité de la réussite sera la plus haute.

Lorsqu'un véhicule obtient une qualité de réussite de 0, on estime qu'il entre en collision avec un autre véhicule ou avec un élément du décor. Les dommages seront calculés selon une méthode décrite dans un chapitre suivant. Un véhicule accidenté s'arrête immédiatement et peut être rattrapé à loisir par n'importe quel autre véhicule.

Le modificateur de terrain doit être choisi par le conducteur du véhicule poursuivi et ne doit pas dépasser une valeur qui dépend du terrain où se déroule la poursuite. Une petite table vous résume d'ailleurs cette valeur.

Terrain	Malus maximum
Autoroute	5%
Route dégagée	10%
Route aux heures de pointe	15%
Terrain vague	20%
Tout-terrain	25%
Ruelles étroites	30%
Milieu urbain	35%

La vitesse choisie par le poursuivi devra être comprise entre 0 et sa vitesse de pointe pour être ensuite comparée à la table suivante.

Vitesse	Malus**
Inférieure à la vitesse moyenne	-
Entre la vitesse moyenne et la vitesse de pointe	-25%
Supérieure à la vitesse de pointe	*

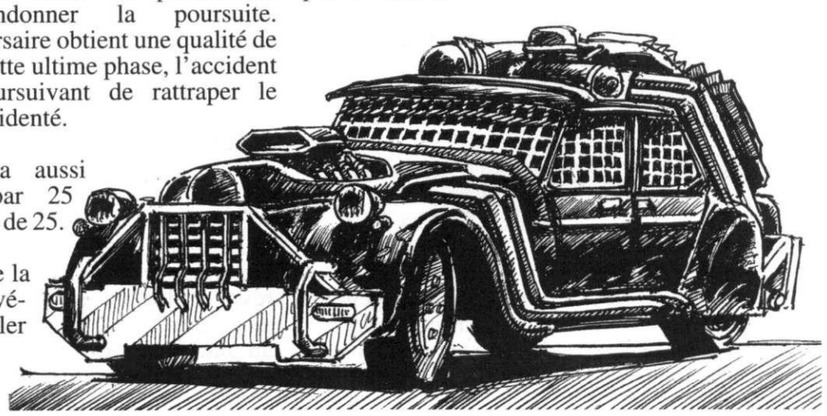
*: Un véhicule qui est forcé de se déplacer à une vitesse supérieure à sa vitesse de pointe doit immédiatement abandonner la poursuite. Cependant, si son adversaire obtient une qualité de réussite nulle lors de cette ultime phase, l'accident causé permet au poursuivant de rattraper le véhicule désormais accidenté.

**: Le malus sera aussi augmenté de 5% par 25 mètres/phase au-dessus de 25.

Il faut aussi noter que la manoeuvrabilité d'un véhicule permet d'annuler tout ou partie des malus choisis par le poursuivi (mais n'accorde aucun bonus une fois tous les malus compensés) ainsi que ceux causés par la trop grande vitesse du véhicule.

Exemple: Au volant de sa voiture personnelle, Hans continue la poursuite engagée quelques minutes avant avec le preneur d'otages. Ce dernier pilote une moto de route dernier cri et compte bien le distancer rapidement. Le truand étant considéré comme le poursuivi, c'est lui qui décide de la vitesse et des malus aux jets de conduite. Etant sur une route de moyenne importance à cinq heures de l'après-midi, le motard zigzague entre les voitures et s'accorde le malus maximal de 15%. Il roule à sa vitesse maximale (75 mètres par phase, -10%), espérant distancer Hans. Le modificateur est de -25%. La manoeuvrabilité de la moto est de 20% et la compétence de conduite du motard est de 50%. Le pourcentage final est égal à 20% (50 - (15+10+25-20) = 30). Hans ayant une vitesse de pointe inférieure à celle de la moto, il préfère lever le pied, évitant ainsi un accident mortel. Dès la phase suivante, le criminel sera loin et la poursuite terminée à moins que le motard ne rate son jet et n'entre en collision avec un autre automobiliste. Il sera alors bien temps de venir ramasser les morceaux.

Poursuites mixtes: Lorsqu'un personnage poursuit un véhicule et vice versa, on estime que la vitesse moyenne du personnage est de 5 mètres par phase tandis que sa vitesse de pointe est de 10 mètres. Les véhicules n'auront donc certainement aucun problème pour le rattraper sauf s'ils sont gênés dans leur déplacement par le terrain où se déroule la poursuite. Il faut noter aussi que les personnages réussissent toujours leurs jets de "conduite" et qu'ils peuvent donc toujours prendre comme malus la valeur la plus défavorable pour leur poursuivant. Dans certains cas exceptionnels, le maître de jeu peut demander au piéton de réaliser un jet d'Agilité en remplacement du jet de conduite, histoire de voir si ses acrobaties ne l'ont pas fait tomber.



Combat

Le combat est divisé en phases qui ont, bien heureusement, la même durée que celles qui servent à mesurer les distances parcourues lors d'une poursuite. Durant chaque phase, les personnages pourront se déplacer de 5 mètres et porter une attaque avec une des armes dont ils disposent. Avant de connaître les résultats de ces attaques, il est bon de savoir dans quel ordre elles vont être résolues. Chaque joueur jette 1d10, ajoute son Agilité et modifie ce total des quelques paramètres suivants. Le total obtenu est appelé "initiative".

Paramètre	Modificateur
Arme à distance	+10
Lancer	+5
Arme de contact, Corps à corps	-5
Art martial	-
Sortir son arme dans le même tour	-5
Recharger son arme dans le même tour	-10

Les déplacements sont toujours résolus par ordre d'Agilité décroissante tandis que les attaques sont résolues par ordre d'initiative décroissante. Les attaques ayant lieu en même temps sont considérées comme simultanées.

Les chances de toucher des différentes attaques dépendent de l'arme utilisée, de la compétence possédée et des modificateurs de portées et de conditions extérieures.

Les quelques petites tables suivantes vous permettent de les calculer rapidement.

Compétence	Arme utilisée
Corps à corps	Poing, genoux, coude, pied, tête.
Arts martiaux	Nunchakus, Katana, Sai Ninjato, Tonfa.
Combat au contact	Poignard, chaise, cran d'arrêt, épée, barre de fer, batte de base ball.
Armes de poing	Revolver, pistolets, pistolets-mitrailleurs.
Armes d'épaule	Fusil de chasse, fusil à pompe, fusil, carabine, arbalète, arc.
Armes lourdes	Mitrailleuses, lance-flammes,

Les modificateurs eux-mêmes changent si l'attaque est portée au contact (ou au corps à corps) ou à distance. Les malus/bonus sont donc divisés en deux colonnes bien distinctes.

Modificateur	Contact	Distance
Portée mini. (- de 2 mètres)	-	+50%*
Courte portée	-	+25%
Portée moyenne	-	-
Longue portée	-	-25%
Très longue portée	-	-50%
Cible surprise	+25%	-
Cible de dos	+25%	-
Cible totalement immobile	+50%**	+10%
Cible de plus de deux mètres	+10%	+10%
Cible de moins de deux mètres	-10%	-10%
Cible en défense	***	-
Attaquant blessé	****	***
Attaquant en mouvement	-	-10%
Cible en mouvement	-	-10%

*: Si le personnage est attaqué au contact et qu'il ne dispose que d'une arme d'épaule ou d'une arme lourde, le bonus de 50% devient un malus de 25%.

**: Non cumulatif avec les deux modificateurs précédents.

***: Un personnage au corps à corps qui fait face à un adversaire utilisant ses poings ou un art martial subit un malus égal à la compétence de combat de son adversaire divisée par 5. Dans le même ordre d'idée, un personnage avec une arme de contact qui fait face à un adversaire utilisant un art martial ou une arme de contact subit un malus égal à la compétence de combat de son adversaire divisée par 5. Cela représente la capacité qu'a la cible de se défendre en esquivant ou en parant les attaques portées par le personnage.

****: Voir le chapitre consacré aux blessures.

Une fois l'attaque réussie, le maître de jeu calcule si l'attaque passe l'armure portée par la cible. Si la pénétration de l'arme est supérieure à la protection apportée par le vêtement ou l'armure dont est vêtu le personnage, des dommages graves sont causés. Si la pénétration de l'arme est inférieure ou égale à la protection apportée par le vêtement ou l'armure dont est vêtu le personnage, l'attaque est en partie repoussée. Les dommages subis ne seront que superficiels.

Dans le premier cas, le personnage encaissera un nombre de points de dommages égaux à la puissance de l'arme (cette valeur est à déterminer en jetant le nombre de dés indiqués dans la table des armes) diminuée de la protection de l'armure.

Dans le second cas, les dommages seront égaux à un dixième (arrondi au chiffre supérieur) de la puissance de l'arme. En effet, même si la balle d'un revolver de moyen calibre peut être arrêtée par un gilet pare-balles, il est fréquent que la victime ait au moins quelques côtes cassées ou soit tout simplement estourbie par le choc.

Une fois les dommages subis, il faut connaître les effets de ces derniers. On estime qu'un personnage peut encaisser sans trop broncher des dommages égaux à sa caractéristique de Force. Tant qu'ils ne dépassent pas ce chiffre, la guérison est facile et le personnage est considéré comme légèrement blessé seulement. Un tel personnage subira un malus de 10% sur toutes les actions qu'il voudrait entreprendre.

Quand les dommages dépassent cette valeur mais sont inférieurs à deux fois celle-ci, le personnage est très mal en point. Il guérira difficilement et risquera même de garder des séquelles s'il n'est pas rapidement et correctement soigné. On considère qu'il est gravement blessé. Un tel personnage subira un malus de 25% sur toutes les actions qu'il voudrait entreprendre.

Un personnage ayant subi des dommages deux fois supérieurs à sa Force est dans le coma et doit subir une intervention médicale d'urgence dans la demi-heure qui suit pour ne pas passer de vie à trépas. Un jet de médecine réussi permettra de doubler cette durée. Un personnage dans le coma peut être achevé par une simple attaque de la part d'un adversaire.

Dans tous les cas, un personnage qui subit en une seule attaque un nombre de points de dommages supérieurs à sa Force s'évanouit, en partie à cause du choc et de la douleur. Un jet de médecine à -25% permettra de le ranimer 1d10 minutes plus tard.

Les points de dommages sont guéris à raison d'un par heure si le personnage est blessé légèrement et à raison d'un par jour s'il est blessé gravement. Un personnage dans le coma y restera 1d10 jours et pourra ensuite être guéri comme un blessé grave.

Dommages sur les véhicules: Lorsqu'un véhicule est touché par une attaque, on doit déterminer les dommages comme on le ferait pour un être humain. Chaque véhicule est caractérisé par un indice de protection et par une solidité qui est utilisée de la même façon que la Force pour les personnages humains. On obtient donc les quelques principes suivants:

On estime qu'un véhicule peut encaisser sans trop broncher des dommages égaux à sa caractéristique de Solidité. Tant qu'ils ne dépassent pas ce chiffre, la réparation est facile. Un tel véhicule subira un malus de 10% à sa vitesse de pointe et à sa manoeuvrabilité.

Quand les dommages dépassent cette valeur mais sont inférieurs à deux fois celle-ci, le véhicule est très mal en point. Il sera réparé difficilement. On considère qu'il est gravement endommagé. Un tel véhicule subira un malus de 25% à sa vitesse de pointe et à sa manoeuvrabilité.

Un véhicule ayant subi des dommages deux fois supérieurs à sa Solidité est immédiatement mis hors-service. S'il roulait, on considère qu'il vient de rater un jet de conduite (avec tous les effets catastrophiques que l'on peut imaginer sur les occupants). Il ne pourra pas être réparé.

Un véhicule légèrement endommagé pourra être réparé en 1d10 heures avec un jet de Mécanique réussi. Un véhicule gravement endommagé pourra être réparé en 1d10 jours avec un jet de Mécanique à -25% réussi.

Un véhicule qui sera victime d'une collision subira une attaque qui dépendra de sa vitesse (en mètres par phase) mais il faut aussi noter que les passagers ne seront pas en reste et qu'ils subiront eux aussi une attaque, obligatoirement réussie et qui causera les dommages suivants.

	Pénétration	Puissance
Véhicule	1 par 10 m/p de vit.	1d10 par 10 m/p de vit.
Occupants	1 par 20 m/p de vit.	1d10 par 20 m/p de vit.

Expérience

Chaque fois qu'un personnage réussira un jet de compétence dans une situation de stress, il marquera d'une coche la case prévue à cet effet tout près du nom de la compétence. Entre chaque aventure, les personnages ayant une ou plusieurs coches pourront tenter d'augmenter une ou plusieurs de leurs compétences. Ils suivront alors très précisément la méthode suivante.

Le joueur fera le total de toutes les coches inscrites sur sa fiche de personnage tout en prenant bien soin de les effacer avant la partie suivante. Cette valeur sera multipliée par 10% et représentera le pourcentage de chances d'augmenter une des compétences cochées de 5%. Si le jet est réussi, il pourra tenter d'augmenter une autre compétence cochée, mais cette fois avec un malus de 10%. Et ainsi de suite jusqu'à ce que le personnage rate un jet ou que les chances de réussir soient nulles.

Exemple: Hans vient de terminer un aventure à l'hôpital. Il a néanmoins vécu des moments particulièrement haletants et a placé une coche à côté des compétences suivantes: Médecine, Armes de poing, Armes de contact, Criminologie. Les 4 coches multipliées par 10% donnent donc un pourcentage de chances d'augmentation de 40%. Il obtient 23 et choisit d'augmenter sa Criminologie de 5%. Il possède maintenant 30% de

chances d'augmenter une autre compétence cochée. Il obtient 34 et rate lamentablement. Il ne pourra pas tenter un nouveau jet avant la fin de l'aventure suivante.

Caractéristiques des armes

Les armes du monde de Berlin XVIII sont définies par un certain nombre de caractéristiques dont la valeur représente aussi bien la valeur intrinsèque de l'arme que son niveau technologique (les progrès techniques de ces années 2073 sont bel et bien existants mais rares sont ceux qui peuvent en profiter).

- Chaque arme possède une caractéristique de pénétration qui représente sa puissance vis-à-vis d'une armure portée par la cible touchée.

- Chaque arme possède aussi une caractéristique de puissance qui représente les dommages causés par une arme de ce type, une fois l'armure passée.

- Les armes à distance possèdent aussi 4 types de portées (exprimées ci-dessous en métres) qui permettent de calculer les bonus/malus en vigueur à n'importe quelle distance (jusqu'au maximum possible).

- Les descriptions des armes à distance incluent aussi la contenance du chargeur et le nombre de tirs possibles par phase.

- Le prix est donné à titre indicatif et est toujours exprimé en Euromarks.

- Les armures technologiques sont aussi représentées et ne sont caractérisées que par deux valeurs; Leur prix et leur Facteur de protection.

(1): Les chiffres de gauche caractérisent les munitions perce-blindage, alors que ceux de droite caractérisent les balles de plomb.
(2): Chiffres de gauche: Balle, chiffres de droite: Chevrotine (permet de toucher deux cibles à moins de 1,5m l'une de l'autre).
(3): Cette arme peut tirer en rafales de 3, 6 ou 9 coups. Les chances de toucher sont majorées de 5% par balle en plus au-dessus de la première. La cible est, au maximum, touchée par un nombre de balles égal à la qualité de la réussite du tir.
(4): Cette arme peut tirer en rafales de 3 ou 6 coups. Les chances de toucher sont majorées de 5% par balle en plus au-dessus de la première. La cible est, au maximum, touchée par un nombre de balles égal à la qualité de la réussite du tir.
(5): Cette arme peut tirer en rafales de 6, 12 ou 18 coups. Les chances de toucher sont majorées de 5% par balle en plus de la première. La cible est, au maximum, touchée par un nombre de balles égal à la qualité de la réussite du tir multipliée par deux.
(6): Cette arme peut tirer en rafales de 3 ou 20 coups. Les chances de toucher sont majorées de 5% par balle en plus au-dessus de la première. La cible est, au maximum, touchée par un nombre de balles égal à la qualité de la réussite du tir (multipliée par trois pour les rafales de 20).
(7): Cette arme peut tirer en rafales de 10 coups. Les chances de toucher sont majorées de 5% par balle en plus au-dessus de la première. La cible est, au maximum, touchée par un nombre de balles égal à la qualité de la réussite du tir multipliée par deux.

Armes à distance

Nom	Pénétration	Puissance	Courte	Moyenne	Longue	Très longue	Chargeur	Tirs/phase	Prix
Marxmen 12.33	3	2d10	2	15	30	220	6	1	4000
Marxmen 12.35	4	2d10+3	3	20	40	250	6	1	6000
Marxmen Police Spécial	4	2d10+4	2	10	25	200	6	2	10000
Marxmen automatique	3	2d10	2	15	30	220	15	3	11000
Orki 23	2	1d10+3	2	10	20	300	8	2	5000
Guelter Automatic PM2	2	1d10+1	2	10	20	300	18	3	11000
Vindict Autokoch	2	1d10	2	10	20	300	7	1	16000
Heavy Scott Spécial	4	3d10	3	20	40	350	6	1	16000
Marxmen Laser	4	2d10+4	3	15	30	320	15	2	25000
Fusil de chasse	2	3d10	8	20	40	320	2	2	4500
Riot Gun	2	3d10+3	5	10	25	60	5	2	6500
Dagon 12mm	4	3d10	5	10	25	60	6	1	16000
Dagon 12mm Auto *(1)*	5/2	3d10/3d10+2	5	10	25	60	6/6	2	30000
Guelter 12.35 "Blitz"	4	3d10+2	8	20	40	100	12	1	40000
Hyams Contact 12mm *(2)*	4/2	2d10/3d10	3	5	15	50	8	1	12000
Marxmen Affût 50	5	3d10+5	10	250	800	1000	12	2	140000
TY Assault Mark II *(3)*	4	2d10 / balle	4	100	200	600	24	Rafales	25000
F. Marxmen	5	2d10+2	6	100	300	1000	30	5	50000
FM Guelter	5	2d10+2	6	100	300	1000	30	4	45000
TY Migalle *(4)*	4	2d10 / balle	8	20	40	800	30	Rafales	40000
TY Assault *(5)*	3	1d10 / balle	8	20	40	800	18	Rafales	25000
Guelter PM31	3	2d10	10	20	50	1000	20	2	5000
Guelter PM33	4	2d10+2	10	20	50	1000	28	3	6500
C.H.A.F. K15 *(6)*	6	5d10	70	150	350	700	60	Rafales/1	80000
C.H.A.F. K20 *(6)*	6	5d10+2	80	200	400	800	120	Rafales	90000
LMR-CK	7	8d10	5	10	25	100	3	3	45000
Orki CK Spécial	-	-	3	10	20	60	1	1	30000
Scott Multilauncher Spéc.	6	6d10	6	20	40	120	32	4	50000
Marxmen FT44	5	10d10	3	10	20	30	60	1	120000
LAG 24 *(7)*	6	4d10+2 / balle	120	400	800	1200	150	Rafales	250000

Armes de contact ou de corps à corps

Nom	Pénétration	Puissance	Prix
Coup de poing	1	1d10-2	-
Coup de pied	2	1d10	-
Coup de tête	2	1d10+1	-
Poignard	3	2d10	500
Rasoir	2	1d10+4	150
Cran d'arrêt	3	1d10+2	200
Barre de fer	3	2d10	-
Hachette	4	2d10+2	-

Armures et protections

Nom	Protection	Prix
Blouson en cuir	1	500
Casque de moto	2	1500
Casque lourd	3	3000
Gilet pare-éclats	2	3500
Gilet pare-balles	3	5000
Veste pare-balles	4	8000

Caractéristiques des véhicules

Tous les véhicules de Berlin XVIII sont définis par une série de caractéristiques qui ont déjà été utilisées dans les règles du jeu proprement dites. Je me permettrais cependant de vous les résumer brièvement.

- La vitesse de pointe et la vitesse moyenne sont exprimées en mètres par phase, une simple multiplication par 3.6 vous permettra d'avoir une idée de ces valeurs en kilomètres par heure.

- La manoeuvrabilité représente la stabilité et la tenue de route du véhicule.
Lorsqu'elle est indiquée entre parenthèses, elle n'est utilisable qu'en dehors d'une route, en tout-terrain (ou dans un terrain vague).

- Le blindage est une valeur qui représente la solidité de la carrosserie du véhicule.
Elle ne représente une réelle armure que si elle dépasse 5 points.

- La Solidité est une valeur équivalente à la Force des personnages humains et qui sert à définir le moment où le véhicule n'est plus en mesure d'effectuer un déplacement dans de bonnes conditions.

- Le prix est donné à titre indicatif et est toujours exprimé en Euromarks.



Véhicules

Nom	Vitesse moyenne	Vitesse de pointe	Manoeuvrabilité	Blindage	Solidité	Prix
Patrouille	25	50	+10%	6	35	70000
Berliner Fraulein	17	35	-	2	20	25000
Schumacher 2060	32	65	+15%	3	30	155000
Vogel Wagen	35	70	+20%	4	30	240000
Das Boot	20	40	-	3	30	45000
Europa Roadqueen	25	50	+5%	3(6)	40	47000
De Mauer Fugazzi	30	60	+10%	4	45	50000
BMW Von Strohem TBK	40	80	+10%	3	35	290000
Fourgon Totem 723	17	35	-	8	55	-
Patrouilleur XJ. 309B	30	60	+5%	6	40	100000
Alcorna Fuego	35	70	+10%	3	25	15000
Typhoon Série 8	40	80	+15%	2	20	28000

Autres personnages

La création de personnages vous a permis de créer rapidement des Falkampfts de base. Les quelques fiches qui suivent seront d'un grand secours pour tous les maîtres de jeu et pour certains joueurs qui désireraient incarner d'autres types de flics.

Falkriek

Caractéristiques (minimum): Dextérité (8), Force (10).
Compétences (bonus): Commando (+10%), Armes d'épaule (+20%), Armes lourdes (+20%), Pistage (+10%).
Pourcentage à distribuer: 200%.

Membre du SAD

Caractéristiques (minimum): Connaissance (10), Charisme (8).
Compétences (bonus): Interrogatoire (+40%), Armes de poing (+10%), Discrétion (+10%), Commandement (+20%), Informatique (+20%).
Pourcentage à distribuer: 200%.

Falkdoktor criminologue

Caractéristiques (minimum): Connaissance (15).
Compétences (bonus): Discussion (+30%), Baratin (+20%), Criminologie (+50%).
Pourcentage à distribuer: 100%.

Falkdoktor criminaliste

Caractéristiques (minimum): Connaissance (15).
Compétences (bonus): Bricolage (+20%), Mécanique (+30%), Electronique (+30%), Informatique (10%), Pistage (+10%), Criminalistique (+30 %).
Pourcentage à distribuer: 70%.

Falkdoktor légiste

Caractéristiques (minimum): Perception (8), Connaissance (12).
Compétences (bonus): Médecine (+50%), Médecine légale (+50%).
Pourcentage à distribuer: 100%.

Falkrichter

Caractéristiques (minimum): Charisme (8), Connaissance (10).
Compétences (bonus): Intimidation (+10%), Interrogatoire (+10%), Baratin (+20%), Discussion (+50%), Criminologie (+10%).
Pourcentage à distribuer: 100%.

Motarradfahrers

Caractéristiques (minimum): Perception (8).
Compétences (bonus): Conduite (+40%), Intimidation (+20%), Séduction (+20%), Armes de poing (+10%), Armes de contact (+10%).
Pourcentage à distribuer: 100%.

Membre du GIF

Caractéristiques (minimum): Dextérité (8), Force (10).
Compétences (bonus): Commando (+30%), Armes d'épaule (+30%), Armes lourdes (+20%), Pistage (+10%), Discrétion (+20%).
Pourcentage à distribuer: 200%.

Volkrauber

Caractéristiques (minimum): Aucune.
Compétences (bonus): Armes de poing (+20%), Intimidation (+10%), Conduite (+10%).
Pourcentage à distribuer: 150%.

Membre d'un narco-gang

Caractéristiques (minimum): Force (8), Agilité (8).
Compétences (bonus): Armes de contact (+20%), Discrétion (+10%), Arme de poing (+10%).
Pourcentage à distribuer: 100%.



PETIT POST SCRIPTUM :

Pour en finir une fois pour toutes avec les règles de simulation, nous nous sommes mis d'accord sur un point de règles simplissime. Selon leur sensibilité, les différents auteurs font en effet appel à des "degrés de réussite", qui peuvent se révéler primordiaux dans la réussite d'une enquête. On distinguera ainsi la réussite absolue, ou "Réussite Critique : RC", la Réussite exceptionnelle, ou RE, la réussite Moyenne, ou "RM", la réussite normale ou "RN". Il en ira de même pour les échecs qui pourront être normaux (EN), moyens (EM), ou, plus grave, critiques (EC).

Comment faire pour déterminer ces seuils de réussite ou d'échec ? Nous nous sommes fondés sur la constatation suivante : RIEN n'est plus crispant pour le MJ que de voir un joueur "nullissime" réussir une action parfaitement sans même penser à JOUER son rôle mais, au contraire, en se contentant de lancer les dés et d'avoir de la chance... Réponses, donc, à ce problème :

- Un jet raté reste un jet raté : c'est clair. S'il est raté par un "bon" joueur (celui qui *joue son rôle*), il s'agit d'un échec normal. Si c'est le fait d'un "mauvais" joueur, ce sera un échec critique. Et hop.

- Idem pour les réussites : selon qu'il aura finement joué, eu l'idée géniale au "moment qui tue", ou fait n'importe quoi et balancé les dés sans conviction ni intérêt, le joueur obtiendra une RE, une RC ou une RN. Capito ?

Le MJ devra donc adapter ses commentaires selon le cas.

Qu'on se rassure : la plupart d'entre eux sont généralement prévus. Pour les autres, nous faisons confiance au don d'improvisation du MJ.

*TIME WARP.*1

La voiture patrouillait large, en cette fin d'après-midi tranquille. L'été s'annonçait chaud, moite, et particulièrement serein. La journée s'était longuement étirée, paresseuse, elle avait pris tout son temps, n'en finissait plus. Le soleil ne semblait plus vouloir se coucher... Et qui s'en serait plaint ? Depuis des lustres, le froid avait envahi la ville, l'avait paralysée tout d'abord, puis, progressivement, vicieusement, l'avait affaiblie, amoindrie, torturée. L'interminable vague de gel mordant avait laissé Berlin exsangue, pauvre, triste, pitoyable pantin perdu dans le vent d'un hiver qui semblait éternel. Et puis, peu à peu, la chaleur avait timidement reparu. Le soleil prenait depuis peu une éclatante revanche : il cognait sur les toits de la ville, la bombardant infatigablement de vagues de chaleur réconfortantes. On l'avait accueilli en liesse, on commençait à le craindre. Qu'adviendrait-il, s'il persistait, s'il manifestait le besoin impérieux de rattraper le temps perdu, de combler son absence par une suprématie forcenée ? Le peuple ne savait plus ce qu'était la chaleur. Il s'était bien sûr réjoui tout d'abord, mais s'interrogeait maintenant, tandis que la transpiration piquait les yeux, rendait chaque mouvement un peu plus pénible, chaque effort plus coûteux...A la Falkhouse du Secteur XVIII, on avait pris les devants : les Falks étaient tous descendus dans la rue. Ils remplissaient depuis la fin de matinée un travail pénible, mélange d'aide aux nécessiteux, aux personnes âgées, aux jeunes enfants, et d'interventions "apaisantes", destinées à prévenir toute velléité de révolte ou d'émeute. La chaleur faisait peur, excitait les esprits. On en venait à souhaiter le retour du froid (on souhaitait ouvertement "la fraîcheur", plus que *le froid*). Il plongea brusquement en avant dans le véhicule, pour tourner violemment le bouton de volume de la radio.

- "Écoute ça, bon dieu !! C'est un vieux truc que mes parents se passaient encore il y a vingt ans !!! Je ne t'ai pas dit : ces vieux fous sont nostalgiques de tous ces vestiges d'avant le grand badaboum... Écoute ça, *écoute ça* !!!" Il était comme un enfant gâté, surpris par l'apparition soudaine de sa friandise préférée. Il souriait béatement, tandis que le poste crachotait un assourdissant rythme binaire que Falmer jugea "désuet et incongru " dans ***sa*** voiture de service. Danovicz, lui, secouait la tête furieusement, les yeux fermés, singeant une extase hallucinée, faisant tanguer la voiture de gauche et de droite.

- "Ce truc est vraiment génial !!! Toute ma jeunesse!!!"

Exaspéré, Falmer tourna la tête en soupirant, s'accoudant à la vitre de sa portière et fixant le trottoir quasi désert avec ostentation, cherchant vainement à marquer clairement son aversion pour cette "musique". Aucun des deux Falks ne vit la berline se glisser doucement devant la banque. Les haut-parleurs déversaient des flots bruyants dans l'habitacle, et Danovicz, ignorant les énormes auréoles de sueur qui collaient sa chemise à sa peau en larges taches, se secouait de plus belle. La voix de castrat du chanteur se répercutait sur les murs avoisinants, sans parvenir à secouer les rares passants de leur torpeur.

" It's astounding
Time is fleeting
Madness takes it toll
But listen closely
Not for very much longer
I've got to keep control
I remember doing the Time Warp
Drinking these moments when
The blackness would hit me
And the void would be calling "

Danovicz, au comble de l'hystérie, reprenait de sa voix éraillée de tonitruants "Let's do the Taïïïmmmme Waoarp agaaaiiiiin!!! Leeeet's dooo the Taaïïïïïm' Waooorp agaaaiiiiin!!!" Derrière eux, la sonnerie d'alarme couvrit soudain la radio. Un cri électrique, inhumain, strident, qui vrillait les tympans à intervalles rapprochés.

It's just a jump to the left
And then a step to the right
With your hand on your hips
You bring your knees in tight
But it's the pelvic thrust
That really drives you insane
Let's do the Time Warp again
Leeeet's doo the Taiiim' Waoooorp aggaaaaiiiiin'

Falmer se tut soudain, la bouche ouverte, l'oeil rond. Parfaite illustration d'une nouvelle campagne "Vivre ensemble, c'est pas débile...". Il ne pouvait plus parler, ne bougeait plus : il n'était plus qu'une face lunaire, aux yeux écarquillés, hypnotisés par la scène qui se déroulait devant lui, sur le trottoir d'en face. Ils étaient trois. Surarmés, visiblement décidés. Ils pressaient contre eux trois clients de la banque, pétrifiés, aux limites de l'évanouissement. Les trois braqueurs avaient immédiatement cadré la voiture de patrouille, et, faisant face aux Falks, ils se déplaçaient en crabe vers leur véhicule, où les attendaient un chauffeur. Le moteur vrombissait déjà : Falmer, sans pouvoir l'entendre pour cause de "TAÏÏ¨M' WOORP'AGAÏÏÏN..." fous furieux, apercevait les nuages de fumée noirâtre que crachait le pot d'échappement. Comme un automate, il leva le bras très lentement, et, au prix d'un effort surhumain, il secoua l'épaule de Danovicz. Celui-ci releva la tête, un peu ahuri.

- "Gnn'hein? Quoi?! T'aimes pas ce truc?! Mais c'est géniaaaal !!!"

C'en fut trop pour Falmer : la colère supplanta la surprise qui l'engourdissait depuis vingt bonnes secondes. Il hurla :

- Mais Nom de Dieu de bougre de crétin, pauvre con !!!! T'es même pas foutu de voir ce qui se passe ?!" En même temps, il pointait désespérément le doigt vers la voiture des truands, qui partait, dans un hurlement de gomme brûlée sur le goudron surchauffé. Danovicz changea net d'expression : de béat, son regard s'était fait acéré. Il articula à peine, sans presque desserrer les dents :

- "Eeeet meeeerde !" Et, dans un réflexe fulgurant, il mit le contact et démarra lui aussi, dans le plus pur style "S'en-fout-la-mort". La voiture des truands, une solide berline "visiblement customisée à mort" pensa Falmer, les distançait à présent, tournant en dérapant au premier coin de rue.

- "Accélère, bordel! hurlait Falmer, on va les paumer ! Mais tu vas remuer cette poubelle, ou tu préfères que je descende pour te pousser?"

Son débit était celui d'un aliéné : il libérait sans doute son stress violent par cette débauche de cris perçants, qui lui étaient totalement étrangers, pourtant. Danovicz restait muet, mais le cri avait touché juste : il jouait maintenant des maxillaires, les mains crispées sur le volant, écrasant l'accélérateur avec l'évidente envie d'en éventrer le plancher. La voiture de service, découvrant subitement un providentiel second souffle, sembla réellement démarrer soudain, collant Falmer contre son siège. Il eut un hoquet aux relents acides, tendit la main vers la radio, et commença à égrener les formalités habituelles.

- "Voiture 15 appelle central, voiture 15 appelle central !!! D-02, je répète : D-02. Sommes à la poursuite de quatre bankraubers et demandons renforts urgemment !! Attention : les hommes semblent extrêmement dangereux. Je répète : les hommes semblent extrêmement dangereux. Code DD+, Code DD+."

La voix mielleuse et - en *toute situation* - imperturbable d'une des hôtesses se fit entendre :

- "Central à voiture 15, Central à voiture 15 : message bien reçu, les gars. Pouvez-vous préciser votre position ?"

Falmer rapprocha le micro de ses lèvres, mais Danovicz, les yeux injectés de sang, lui arracha le combiné des mains, tout en roulant à tombeau ouvert, ignorant superbement les entrelacs de ruelles qui s'ouvraient devant eux pendant trois longues secondes. Sous l'effet d'une terreur grandissante, Falmer lâcha l'appareil , regardant son coéquipier comme pour la première fois... Danovicz réenclencha le micro, et, la bouche collée à la grille arrondie pour masquer au mieux le bruit du moteur, susurra :

- "Pas de panique, ma belle : A-06. Je répète : A-06... Falmer a visiblement pété un plomb sous le soleil, et il aura voulu vous faire une blague à sa façon. 'Tit bonhomme, va!" Puis il raccrocha. S'en suivit une bordée de jurons tous plus originaux les uns que les autres. Danovicz, menant toujours son véhicule à un train d'Enfer, exultait :

- "Aaaaah !!! Ha ha ha !!! Tu as vu : j'ai réussi à la faire craquer, la pisseuse !!!"

Falmer, effondré, secouait la tête de droite et de gauche :

- "Mais t'es complètement louf', mon pauvre vieux... Tu *réalises* ce que tu viens de faire ?

- T'occupe : on va se les faire !" répondit son coéquipier. Et, pour couper court à toute future objection, il ouvrit sa fenêtre : le bruit infernal du turbo emplit l'habitacle, et toute discussion devint impossible. Falmer dégaina son Marxmen, et, en se mordant furieusement les lèvres, il laissa pendre son bras par la portière, prêt à le relever pour faire feu dès que le besoin s'en ferait sentir. Il avait toutes les peines du monde à étouffer les bouffées de rage qui remontaient de son ventre en vagues brûlantes, mais décida sagement de ne pas envenimer encore une situation au bord de la folie la plus pure. Ils débouchèrent enfin, un ultime "dérapage contrôlé", dans une impasse insalubre. Les quatre truands étaient là, à trente mètres à peine. Ils avaient arrêté leur véhicule en travers de l'impasse, et s'étaient mis en position de tir, à l'abri de part et d'autre. Dans un réflexe fulgurant, Danovicz avait haussé au maximum le volume de sa radio, qui débitait, inlassable, ses "Leeet's doooo..."

Falmer vécut la scène qui s'en suivit comme un rêve, découvrant l'action comme au ralenti. Il ne se rappela que bien plus tard ce qui s'était réellement passé, et comment, par une succession d'étranges coïncidences ("coïncidences"? - il n'en était toujours pas persuadé) leur voiture avait su paraphraser la "musique".

"It's just a jump to the left"

Et la voiture avait plongé sur la gauche, arrachant au passage l'aile avant, enfonçant la portière du conducteur...

"And then a step to the ra- a- a- a- a- ight"

Rebondissant sur la paroi lépreuse, elle s'était alors jetée sur sa droite, et Falmer avait tout juste eu le temps de rentrer son bras avant de le voir arracher sous l'impact. Dans l'intervalle, ils avaient évité deux salves de fusils mitrailleurs...

"With your hands on your hips
You bring your knees in ta- a- ight"

On ne pouvait pas en dire autant du malheureux Falmer : il serrait très très fort, mais ce n'était pas ses genoux...

"But it's the pelvic thrust
That really drives you insane"

Écrasant l'accélérateur, braquant violemment et serrant simultanément le frein à main, Danovicz avait lancé la voiture en travers, dans un furieux dérapage et un crissement effroyable de gomme brûlée et de disques de freins surchauffés, et le lourd véhicule se jetait ainsi contre celui des truands. Falmer n'eut pas le temps d'hurler et de vider ses poumons : le choc fut phénoménal, comme le bruit de deux des bankraubers écrasés entre la paroi et leur propre véhicule...

"Let's do the Time Warp again
Leeeet's doo the Taiiim' Waoooorp aggaaaaiiiiin'"

Sans plus penser, les deux Falks s'étaient éjectés une fraction de seconde avant le crash, et, comme des automates bien réglés, avaient roulé sur l'asphalte pour se trouver aussitôt en position de tir. Les deux gang bangers survivants avaient bien tenté de fuir, mais le tir des Falks étaient trop précis : ils fauchèrent net les deux hommes, qui s'effondrèrent dans la ruelle. Plus rien ne bougeait dans la ruelle. Les deux moteurs, fracassés, s'étaient tus. Falmer, le visage dans les bras, serrant toujours son Marxmen, ne parvenait pas à réaliser. Danovicz, lui, s'était déjà relevé, dansant comme un nain hystérique dans la rue, hurlant à tue-tête, et secouant bras et jambes et tête comme un Jumping Jack secoué par un gosse épileptique. Seule la radio crachotait encore...

Let's do the Time Warp again !!!

Jusqu'au bout du morceau, le texte fut doublé par Danovicz. N'y tenant plus, Falmer s'était relevé, et pointant son Marxmen vers l'habitacle, acheva la malheureuse de deux coups très rapprochés. Danovicz s'approcha de lui, comme un enfant surpris la main dans le sac de bonbons.

- "T'es fâché, Falmer ?"

L'autre ne répondit pas, mais dans ses yeux passa en un éclair une terrible envie de meurtre.

- "Tu trouves pas que c'est un morceau géééniaaaaal, toi?"

Falmer poussa un soupir agonisant, ravala avec le plus grand mal sa haine naissante, et déglutit. Il regarda Danovicz avec tout l'intérêt qu'on peut porter à un étron qu'on vient subrepticement de piétiner sur le trottoir, leva les yeux au ciel et dit, très lentement, en espaçant chaque syllabe :

- "Tout va bien. Elle est *chouette* ta *musique* ."

Danovicz sourit, brusquement rassuré.

- "Ah bon, parce que j'avais cru, tu vois..."

Falmer soupira à nouveau, en se figeant un sourire désespéré sur le visage. Non, il ne le tuerait pas, il ne fallait pas. Il ne *pouvait* d'ailleurs pas : c'était son nouvel équipier... Il considéra le pare-brise répandu en centaines de cubes de verre sur la chaussée. "Pas grave, pensa-t-il, c'est du verre blanc. Rien que du bonheur..."

Mais il n'arrivait toujours pas à en rire.

[1] *Il est chaudement recommandé, pour mieux apprécier cette nouvelle, de se procurer au préalable une version vidéo ou CD du film "The Rocky Horror Picture Show". Rien à voir avec Berlin XVIII, je vous l'accorde, mais très très bien quand même. Ce qui ne mange pas de pain.*

Deuxième Partie
UN MONDE MEURTRI

I - SITUATION MONDIALE : RAPPEL HISTORIQUE

A l'aube du 21ème siècle, le monde présente un visage des plus étonnants, curieux mélange de contrastes et de déséquilibres, savamment orchestré par ses dirigeants...

C'est un continent nord-américain en pleine régression, s'essoufflant sans doute d'avoir voulu progresser trop vite et trop fort. C'est une Amérique du Sud en plein développement, tel un feu qui prendrait soudain après avoir longtemps couvé. Une Europe de l'Ouest à son apogée, comme une femme d'âge mûr au zénith de sa splendeur. Une Europe de l'Est libérée de la dictature mais meurtrie, se déchirant, se forgeant un nouvel espace dans d'incessants affrontements. L'Asie tente de se libérer d'un joug encore trop puissant, souris obstinée cherchant la sortie d'un labyrinthe sans issue. L'Australie, entre western et développement de pointe, est plus que jamais terre de paradoxes : comme un aborigène regardant la télé dans sa jungle... Le Moyen-Orient, déchiré entre sa volonté de s'occidentaliser et les appels à la Guerre Sainte, ne sait s'il doit privilégier l'une ou l'autre de ses voies. L'Afrique noire cherche son indépendance culturelle mais est sévèrement touchée par les problèmes d'écologie, comme un animal sauvage aux portes du zoo...

C'est une situation des plus explosives que celle du monde en cette fin de 20ème siècle.

Tout aurait pu, *aurait dû* exploser...

Les artificiers ne furent sans doute pas assez efficaces.
Mais les cartes du Jeu de Domination du Monde étaient toutes distribuées,
la partie pouvait commencer.

Historique géo-politique : Le Monde de 2070

1 - Europe de l'Ouest

La Fédération Europa fut créée à la fin du siècle dernier.

Il s'agit de la fédération de huit Etats Européens censés jouir d'une relative autonomie vis-à-vis du Pouvoir Central : le Reigerzentral. Le Pouvoir a cependant habilement manoeuvré pour amener une interdépendance de fait entre tous ces états :

- **La Francie** est presque totalement recouverte de cultures. Elle ne possède à ce titre qu'un centre industriel d'importance, qui s'étend de Paris (troisième mégalopole européenne) à la Normandie.
- **Le Ned** est basé économiquement sur ses ports, ses chantiers de construction navals et sa forte concentration d'industries lourdes.
- **Le Médi Oriental** n'est en fait qu'une immense station touristique, dans laquelle les nantis se font construire de fabuleuses propriétés.
- **La Center Germanie** (ou "LE Center German") est le véritable centre de l'industrie lourde - chimie, métallurgie, raffinerie - ainsi que le centre de gestion de l'ensemble.
- **Le Médi Occidental**, **la Britany**, **l'Oslavie** et **les "Marches"** sont sous totale dépendance des autres états.

Comme on peut le voir, aucun pays n'aurait les moyens de s'auto-suffire. L'interdépendance forcée est le plus sûr stratagème pour amener les Gouvernements Fédéraux à suivre aveuglément la politique du Reigerzentral...

Très vite, de lourds problèmes économiques apparurent cependant. La politique commune se dégrada. Voici les principaux points de repères événementiels :

- 1995
Création de la Fédération Européenne
- 1996
Grave crise économique : les troubles sociaux importants qui en découlent ravagent le Monde Occidental, gangrené par une soudaine misère galopante.
- 2006
Europa a pourtant le meilleur bilan économique mondial, et s'est donné un rôle d'arbitre international, remplaçant sur ce point les Etats-Unis trop occupés à gérer leurs propres crises pour jouer plus longtemps les shérifs planétaires. Cette prise de position coûtera cher.
- 2015
Le Reigerzentral Charles Lepère déclare, au nom d'Europa, la guerre à la CEI suite à son invasion de la Roumanie. C'est le début de la "Guerre sans Fin" qui opposera l'URSIA à Europa...
- 2017
Berlin devient le Centre d'Europa.
- 2026
Soulèvements populaires nombreux, à l'instar de la Chine et de l'URSIA : le peuple exige le retour immédiat à la paix... Bon nombre de ces manifestations seront matées dans le sang et les larmes.
- 2025
La crise est grave en Europa : les manifestations pour la paix sont matées dans le sang. L'économie atteint son niveau le plus bas depuis la fondation de la Fédération. Aucune coalition n'arrive à gagner les élections, c'est la dérive totale, la complète errance.

Pendant ce temps les militaires, sans véritable commandement civil, continuent "leur" guerre.

- 2027
Le général Don Franco de Lavega et ses alliés prennent le pouvoir : ils dotent le pays d'une nouvelle "constitution". Nous sommes sous un régime de "démocratie sous tutelle".
- 2043
Après des années de guerre, de sang et de haine, c'est enfin l'aboutissement de la "Guerre sans Fin"... Et le début de la "Guerre du No Man's Land", où le conflit se cristallise.

On a assisté pendant toutes ces années à une désertification massive de vastes territoires, à de lourds déplacements de la population, et à un appauvrissement généralisé... Europa commence sa reconstruction sous la tutelle du général Quantz, nouvel homme fort du pouvoir, mais les dissensions parmi les dirigeants militaires sont de plus en plus importantes.

- Mars 2050
Le général Quantz meurt dans un attentat perpétré par un commando Muslim (c'est, en tout cas, la version officielle). En Mai, un tribunal constitutionnel de 16 magistrats reprend le pouvoir, appuyé par la population - et par les militaires libéraux. La démocratie est sur le fil du rasoir : il faut la réhabiliter, mais de manière douce, pour éviter une intervention de la frange dure de l'armée.
- 2052
Création du SAD par le Tribunal Constitutionnel pour tenter de contrôler les actions des militaires.
- 2054
Le Congrès présente son rapport économique sur la situation des états : la vue d'ensemble est bien sombre. La Britany, le Nortland, l'Ost et une partie de la basse Oslavie sont ravagés. Le Ned et le Center German voient chaque jour grossir le flux de ceux qui désertent leurs terres pour venir augmenter encore le nombre des réfugiés et des sans-abris. La Francie (grenier à blé de toute la Confédération) est déserte à 78%, mais n'a pas souffert. Le Médi Oriental et le Médi Occidental sont, pour leur part, au plus bas.
- 2056
Premières élections depuis la guerre, l'état reprend ses pleins pouvoirs sous la tutelle des hauts magistrats.
- 2061
Pour répondre à la très forte dénatalité consécutive aux guerres et aux bouleversements nombreux, les moyens de contraception sont déclarés illégaux pour une durée de 10 ans : il en va de la survie d'Europa... Tout trafic est sévèrement combattu et réprimé.
- 2065
L'hiver s'abat pour un an sur l'hémisphère nord... La neige et la glace ne fondront qu'au bout de neuf mois interminables d'un froid ahurissant, et laisseront place à de véritables raz-de-marée et d'innombrables inondations...
- 2066
Dans Berlin, l'évolution de la police et de ses techniques se font sentir parallèlement à la hausse du crime organisé. Lien de cause à effet ? Tout va trop vite pour le dire. Le scandale Desmond défraie la chronique, et la défaite du "revenant d'outre monde" aide, grâce à une monumentale campagne médiatique, à redorer l'image des Falkampfts.
- 2067
Premier été doux (12°c) sur Berlin et Europa depuis trente ans. Le moral de la population remonte en flèche, de nouvelles modes et de nouvelles réformes voient le jour en fin d'année.
- 2068
En mai, pour protester ou pour fêter le centenaire (nul ne le sait), la jeunesse berlinoise (plus particulièrement les étudiants) se révolte contre les nouvelles réformes. Pendant deux mois, les combats font rage dans la capitale : c'est l'hystérie, la première grande catastrophe depuis les guerres de 32.

L'URSIA tente une attaque par la péninsule Turkish et le nord des Marches Swedishs.

- 2069
Devant la menace Ursienne, la réunification est rapide entre l'Etat et le peuple. L'engagement est massif, et "l'Enfer Ursien" repoussé. Pendant ce temps, l'Australie se lance dans l'espace, en méprisant la barbarie du reste du monde...

- Aujourd'hui, les stigmates de la guerre sont encore visibles. La Fédération se reconstruit doucement, le spectre d'une nouvelle intervention militaire est toujours présent...

2 - Europe de l'Est

La fin du régime communiste laissa une multitude de petits pays économiquement sinistrés, en proie aux guerres ethniques, à la recherche d'une véritable identité. Peu à peu, la Yougoslavie, la Pologne, la Roumanie, la Tchécoslovaquie et les pays Baltes sombrèrent dans des guerres fratricides.

Chaque "puissance mondiale" y alla de son aide discrète pour tel camp ou tel autre, évitant soigneusement d'entrer directement dans un conflit dans lequel ils risqueraient l'enlisement...

Les efforts de la CEI pour redresser son économie ne donnèrent pas de bons résultats, les grands équilibres sont précaires... La guerre entamée par les pays Muslims n'arrangea rien.

Repères événementiels :

- 2015

L'invasion de la Sibérie par la Chine sonnera le glas des espoirs russes. Le président Ukrainien ne vit qu'une issue : l'attaque. Le 12 août 2015, moins de deux mois après l'attaque Chinoise, les armées de la CEI envahirent la Roumanie, riche dame du pétrole. Europa se vit dans l'obligation d'intervenir.

Ce fut le début d'une longue, très longue guerre. Trop longue ! L'Ours ne résista pas - la campagne de Roumanie rappelle celle de l'Afghanistan entamée au 20ème siècle - ce fut l'enlisement. Les Chinois, de leur côté, maîtrisèrent la Sibérie Orientale, et si leurs armées ne semblaient pas vouloir aller plus loin, leur pression restait forte.

Les pays Muslims, dans leur guérilla fanatique, causèrent de lourdes pertes et de profondes séquelles dans le moral des populations civiles. Quant aux armées d'Europa, en deux ans elles "libérèrent" toute l'Europe de l'Est.

- 2017

La défense désespérée des Ukrainiens consista en la création du No man's Land : une large bande de 400km, saturée de gaz mortels.

Après 26 ans d'un conflit larvé, les troupes étaient épuisées, les économies à bout de souffle... Mais personne n'osait s'avouer vaincu.

- 2043

Le 11 Mars, Oliveira da Costa, délégué par le Brésil, obtint enfin la signature d'un traité de paix que tous espéraient en silence. La CEI devint l'**URSIA**, sa reconstruction pouvait commencer.

Les gaz du No man's Land se seront totalement dissipés en 2110. En attendant, certains militaires continuent "leur petite guerre", le long de cette frontière...

Tentatives de révolutions noyées dans le sang, surmilitarisation du pays... La partie occidentale de l'URSIA est à présent sous la coupe d'un panel de militaires paranoïaques, qui font régner l'Ordre de Fer d'une gérontocratie caricaturale. **Ivanovitch Olgapov**, le plus arriviste d'entre eux, s'est persuadé être un Dieu de la Guerre... Il est d'ailleurs le créateur du No Man's Land, et maintien la pression permanente sur les Etats du Sud alliés avec les Pays Muslims, en ordonnant un pilonnage en règle. Son but ultime est d'envahir Europa, où il pense s'emparer des territoires fertiles et des structures de production. Ce malade pathétique s'acharne à mener une guerre sans espoir, qu'il a perdue depuis longtemps déjà...

Au centre de l'URSIA règne la plus totale anarchie... C'est à l'Est que se sont regroupés quelques hommes volontaristes (des scientifiques, des politiciens et des militaires) qui cherchent à rebâtir une nation en accord avec l'idéologie marxiste. Ils doivent cependant compter avec les - lourds - problèmes d'approvisionnement de toutes sortes (tant en nourriture qu'en matières premières). Les gisements de Sibérie sont encore bien difficiles à exploiter à leur juste mesure.

3 - Asie

- 2001

Elle envahit la Sibérie orientale, un paradis de ressources naturelles. Les armes nucléaires ne sont pas utilisées, cette fois encore.

- 2003

L'effondrement de l'économie japonaise n'a toujours pas ralenti. Comme pour perpétrer une coutume millénaire, le Pays du Soleil Levant entre en guerre. L'Indonésie n'est pas prête à assumer un conflit : en moins de 16 mois, elle est aux mains des japonais. La pression de l'Australie au Sud et de la Chine au Nord endigue leur appétit conquérant. La Chine, après avoir maté ses élans de démocratie, profite de la faiblesse des russes et de l'absence d'arbitre international. Le danger à ses frontières emporte sa décision.

Passons rapidement sur le Tonkin, en état de guerre permanent, au travers duquel tous les pays s'affrontent. Le Japon, l'Inde et la Chine en font leur territoire de jeu, chacun y allant de ses aides à telle ou telle armée. Après 80 années de conflit, le bout du tunnel n'est toujours pas en vue.

La patrie de Gandhi semble l'avoir oublié, son conflit avec le Pakistan (soutenu par l'Iran) dure depuis **2005**. Elle joue également de l'aide militaire au Tonkin et en surveille la frontière. Suprême évolution, elle remplace les Etats-Unis dans son protectorat des monarchies pétrolières du Golfe, face aux élans destructeurs des Ayatollahs Muslims.

4 - Amérique du Nord

Le Canada ne fit pratiquement pas parler de lui, et continua son bonhomme de chemin, loin des problèmes du monde. Seul écueil : sa séparation de la Fédération. Le Québec gagne, **en 2002**, le droit à l'autonomie. Les indiens obtiennent un statut spécial : ils gèrent la plus grande réserve naturelle du monde, située entre Calgary et Thunder Bay.

Les Etats-Unis sont victimes de leur melting-pot : la crise intérieure, d'une gravité sans précédent, pousse le gouvernement à se retirer de l'échiquier international. L'économie a pourtant fini par se trouver un second souffle, mais les USA préfèrent encore vivre en quasi-autarcie jugée pour le moment idéale.

Le Président **Din Wat Soon** est le maître incontesté de cette moitié du continent. Il doit faire face cependant à certains problèmes avec la Confédération Indépendante Noire du Sud (regroupant Louisiane, Alabama, Mississipi et Georgie), et d'autres, plus venimeux encore, qui l'opposent aux Francs Tireurs Révolutionnaires (prônant une suprématie de la race blanche) des Etats-Protectorats du Montana, du Minessota, du Dakota et du Wisconsin.

Le Président, bon gré mal gré, parvient toutefois à maintenir le calme à l'intérieur de ses terres. L'armée joue pour ce faire un grand rôle : ce sont les "Dragons du Praesidium", craints et/ou respectés. Les trois mégalopoles - New York, Los Angeles et San Francisco - sont gérées par les Triades de l'Ordre, qui se chargent de faire respecter la Loi.

- 2003

Le pourcentage de "colored people" (c'est-à-dire Noirs, Latins, Amérindiens, Asiatiques, y compris les métis) présents aux Etats Unis passent le cap des 50%. C'est la "Chinese Connection" qui tient les rênes de l'économie, de l'industrie... et qui détient le record absolu des diplômes.

L'Amérique en crise se replie sur elle-même, et oublie quelque peu Europa pour se consacrer à ses voisins d'Amérique du Sud, répondant ainsi à l'attente de la population.

- 2007

Les problèmes se règlent par l'adoption d'une nouvelle constitution équitable pour tous. Cette décision ne modifie en rien l'état de délabrement avancé de l'Union, mais la volonté positiviste est de nouveau présente. Les Etats-Unis se reconstruisent en puisant les ressources de leurs "amis" du Sud.

- 2054

Les Etats-Unis retombent dans le marasme, suite à l'échec du projet visant à attacher les états du Sud à la Constitution. Les américains ne voulant pas d'une guerre, la "mécanique US" devra se remettre en marche toute seule... Mais le chemin paraît encore bien long.

5 - Amérique du Sud

Les multiples possibilités économiques de l'Amérique du Sud restaient en grande partie inexploitées.

- **En 2003**, les Etats-Unis proposent un programme de tutelle, visant à aider les pays en voie de développement de manière pacifique, après destruction des cartels de la drogue. Le Brésil prend très vite la place qui lui était destinée : la première. Durant 23 ans, les Etats-Unis exploiteront de cette manière le sud du continent. Mais dans la rue, les élans indépendantistes et anti-américains sont de plus en plus forts. Les gens du peuple reprochent aux américains les multiples dictatures militaires financées au 20ème siècle. Nombreux sont les politiciens qui ne se laissent pas abuser par la colonisation déguisée que dirigent les USA. Dans l'espoir de canaliser l'élan indépendantiste, le président des Etats-Unis, Roger Glover, soumet par référendum l'entrée de 9 Etats du Sud dans la Fédération. Les américains votent à 51% pour, 49% contre.

59% de la population ne s'étant pas exprimés...

Par ailleurs, les 9 Etats concernés refusent en bloc, avec 89% des voix, leur entrée dans l'Union. Deux mois après ce refus massif, le Brésil organise avec tous les Etats d'Amérique Centrale et du Sud la conférence de Mexico.

- Le 29 Septembre 2027, la Fédération des Etats du Nouveau Monde voit le jour, le Brésil en restera la tête de file. C'est aujourd'hui la seconde puissance économique mondiale, juste derrière l'Australie.

6 - Pays Muslims

Confédérations d'Etats Islamiques, les pays Muslims sont réunis par la Chari'a (ensemble des lois islamiques inspirées du Coran). Tous appliquent strictement ces règles (la loi du talion est toujours d'actualité). Le problème Israëlo-Palestinien ne voit pas d'issue. Alors que les pays du Maghreb se démocratisent, l'intégrisme musulman accroît son pouvoir sur le Moyen et le Proche Orient. Les anciennes Républiques Musulmanes d'URSIA ont rejoint la confédération, elles aussi, afin d'apporter toutes leurs forces au *Jihad*. Le Cheik Ibn Mawdüdï, "l'Ayatollah Rouge" est le chef spirituel de tous ces pays. Par la proclamation du *Jihad* (de la Guerre Sainte), il a su resserrer les rangs d'anciens antagonistes, et rêve d'un Etat Islamique Souverain, serviteur unique de Dieu sur terre, dans la "grande tradition". Chaque pays ainsi fédéré a gardé ses particularités. Ils sont pourtant tous unis par leur rejet tant du communisme que du capitalisme ("soumis servilement aux mécanismes économiques").

- 1999

L'Islamisme embrase le Monde Musulman. La ***Jihad*** (Guerre Sainte) est déclarée contre tous les impies. L'URSIA est pour l'heure le plus grand des Satans...

- 2006

Israël, abandonné par son protecteur américain, paraît bien faible : l'exode vers l'Australie commence.

- 2009

L'offensive arabe démarre, les Israéliens perdent la guerre en 38 jours, non sans avoir utilisé l'arme atomique, entre autre sur Damas. Pendant ce temps, les tensions entre l'Iran chiite et les pays arabes sunnites montent.

- 2012

Sous l'égide du leader arabe d'origine égyptienne Ibn Sina Ghazali, cette année voit la création des Etats Muslims. Deux mois plus tard, le leader religieux iranien l'Ayatollah Jamal Al Sahli proclame la Guerre Sainte pour le retour des vraies valeurs proclamées 30 ans auparavant par son prédécesseur Khomeiny. L'Iran est puissant, la guerre dure encore...

Les attentats dans le monde arabe sont quotidiens, rien ne semble pouvoir arrêter le fanatisme des chiites. Les pays "occidentaux" sont touchés dans une moins large mesure. L'Egypte, seul état suffisamment puissant pour contrer l'Iran, est en grande partie paralysée par de graves problèmes ethniques et/ou religieux dans ses régions du Sud. Malgré les problèmes politiques majeurs, Europa continue d'acheter du pétrole aux Iraniens, vendu bien moins cher (d'où son refus d'intervenir). Les rapports entre les deux blocs restent corrects. La Jihad Iranienne continue aujourd'hui plus que jamais, et seul l'appui d'une puissance étrangère pourrait régler rapidement le conflit.

Les Muslims, ne pouvant pas se tourner vers l'Australie où les Israéliens ont fui, dirigent leurs espoirs vers la Fédération des Etats du Nouveau Monde.

7 - Afrique

- 2001

L'apartheid s'achève dans un bain de sang. On assiste ensuite à une multiplication des guerres "d'indépendance".

Les pays du Maghreb terminent leur virage vers l'Occident au début du siècle. Seuls les problèmes d'Europa avec la CEI ont empêché une éventuelle union. Le Maghreb se refuse à tenter de régler la situation du Sud de l'Afrique. Il préfère résoudre ses propres problèmes (d'ordre religieux) avec les derniers bastions de fanatiques, qui rendent une visite au supermarché aussi dangereuse que l'exploration d'un champ de mines. Dresser une carte d'Afrique noire est une gageure pour un fabriquant de puzzles : chaque jour, les quelques 35 républiques, monarchies ou dictatures changent de visage! C'est une guerre civile généralisée, le paradis de la corruption et des mercenaires.

Ce chaos est exploité au maximum par les industriels Australiens, qui, en hommes d'affaires hors pair, financent les dictatures, pendant que les Etats du Nouveau Monde tentent d'apporter des solutions pacifiques et constructives...

8 - Australie

Le cinquième continent fait figure de véritable Eden : il n'a pas souffert des guerres ni des problèmes économiques. Paradis des réfugiés fortunés, 75% des fonds mondiaux de la drogue sont passés chez elle lors de la grande chasse aux dealers.

Riche de tant d'argent, elle est devenue la première puissance économique mondiale! Oubliés les aborigènes, massacrés jusqu'aux derniers, ou intégrés de force, oubliés les grands espaces sauvages, devenus des réserves de chasse pour les plus fortunés...

- 2006

L'état d'Israël signe un traité avec l'Australie. En échange de collaboration économique, technologique et "autre", Israël peut installer ses anciennes structures (avec quelques modifications) dans la partie Sud-Ouest de l'Australie Occidentale. Un département Juif voit le jour!

- Aujourd'hui

L'Australie ne masque pas sa fierté : technologie de pointe, économie florissante, progrès scientifiques énormes, arsenal militaire impressionnant... Elle pointe partout à travers le monde, passant sous silence les moyens par lesquels elle en est arrivée là. Ne la soupçonne-t-on pas d'avoir un peu "aidé" les palestiniens dans leur guerre avec Israël, afin d'attiser le feu couvant ?

Sans doute nous réserve-t-elle encore d'autres surprises : le pays est aujourd'hui le siège de la technologie de pointe, et la seule puissance spatiale du moment, possédant une station orbitale - véritable base d'observation - et un projet de centre à construire sur la Lune...

II - LA DEMOCRATIE D'EUROPA

Comme on a pu le voir précédemment, Europa est une "République Fédérale" qui, plutôt que de favoriser une décentralisation, comme on pourrait s'y attendre dans le cadre d'une "Fédération d'Etats", s'est constitué un véritable empire centralisé à Berlin.

Elle est donc constituée de huit Territoires Fédéraux et quatre Zones "Pionnières" Prioritaires (ou "Marches" - ZPP). Chaque province d'Europa a en charge une mission définie clairement et relevant de "l'intérêt souverain de la Nation". Les "Marches", quant à elles, regroupent diverses régions très différentes de par leurs statuts et situations : elles sont gouvernées par l'Oberland des Marches (Gouverneur Magistrat Soldat, ou GMS) qui est un gouverneur militaire désigné directement par le Reigerzentral. Leur avenir est plus que sombre :

- Les Marches Médi Occidentales et Ostiennes subissent une guérilla intense perpétuelle.
- Celles du Médi Oriental vivent sous la menace d'un combat larvé beaucoup plus sournois mais tout aussi présent.

- Les Marches Swedishs et la Britany sont, pour leur plus grand malheur, des zones déshéritées ne possédant pas encore les structures nécessaires à un réel développement.

A - Organisation politique d'Europa

Nous nous contenterons ici d'un rapide passage en revue de la structure d'Europa.

Son organigramme est très hiérarchisé :

Chaque état est dirigé par un Parlement, le Landstag. Ce Landstag élira l'Oberland, Président de la Nation, chargé de former un gouvernement. L'Oberland répond de ses actions auprès du Landstag et le Landstag auprès du Bundestag. Ce dernier est constitué de députés élus au suffrage universel (la majorité légale est fixée à 16 ans). C'est lui qui élit le Président d'Europa, le Reigerzentral, qui est chargé de former un gouvernement. Voilà, voilà, voilà...

Pour plus de clarté, procédons par ordre.

- Le Reigerzentral

Son siège est à Berlin I. Il est élu pour une durée de 5 ans.

Il est rare qu'un parti obtienne la majorité absolue lors des élections, aussi, après de nombreuses négociations, c'est souvent un modéré qui est choisi par les députés du Bundestag.

Le Reigerzentral élu constitue alors son gouvernement. C'est le poste aux plus hautes responsabilités (mis à part le Tribunal Constitutionnel). Le Reigerzentral possède le Pouvoir Exécutif et régit donc l'armée et la police. Il définira la politique de toute la Fédération, sous le contrôle du Bundestag (quoique certains points de la Constitution lui permettent de passer outre).

Les lois lui sont généralement proposées directement par le Bundestag : mieux vaut accepter de les ratifier dans ce cas. Mais il peut lui-même proposer de nouveaux textes. S'il sent que le Bundestag risque de rejeter son projet, ou s'il a déjà fait l'objet d'un refus, le Reigerzentral peut le soumettre au Tribunal Constitutionnel. Il est d'ailleurs seul à pouvoir utiliser cette procédure.

- Le Bundestag

Il siège à Berlin IV. C'est une assemblée de députés élus pour 5 ans au suffrage universel direct. C'est au prorata des pourcentages obtenus que les sièges sont répartis entre les différents partis.

Avantage : les petits mouvements y sont représentés.

Inconvénient (quoique...) : aucun parti n'a jamais obtenu la majorité absolue.

Le pouvoir du Bundestag est important : il est chargé de définir les lois pour tout Europa. Le Reigerzentral peut difficilement se passer d'eux sans danger... d'autant que si les députés du Bundestag l'ont choisi, ils peuvent également le déposer! Le parlement d'Europa interfère rarement dans les décisions des assemblées d'état, mais il pourrait le faire. Seul le Tribunal Constitutionnel peut opposer un veto à leurs décisions (ainsi, éventuellement, que le Reigerzentral, à ses risques et périls).

Prochaines élections : **2073**

- Le Landstag

C'est l'assemblée étatique de chaque pays membre d'Europa. Les députés y sont élus au suffrage universel direct pour 5 ans, avec deux ans de décalage sur le Bundestag. Les sièges sont également attribués à la proportionnelle. Le Landstag est chargé d'élire l'Oberland et de proposer des lois propres à sa nation. Limité dans ses décisions par le Bundestag ou par le Tribunal Constitutionnel, il a peu de pouvoirs à un niveau international. Ses débats ressemblent à des ébats de cour de récréation, comparés aux discussions d'adultes du Bundestag. Le parlement national sert souvent de tremplin aux futurs candidats aux sièges du Bundestag.

Prochaines élections : **2075**

- L'Oberland

Elu pour une durée de 5 ans, il est chargé de ratifier les lois du Landstag, d'en proposer, et de faire appliquer les décisions du Bundestag. Il devra former son gouvernement et sera confronté en permanence au risque de censure du Landstag. Il ne dispose pas de décrets prioritaires, ni de la possibilité de faire appel au Tribunal Constitutionnel.

Seule solution pour passer outre l'avis du Landstag : demander la ratification de son projet par le Bundestag. Le pouvoir exécutif lui est délégué par le Reigerzentral au niveau de son état. Il contrôle ainsi l'armée, la police, l'administration etc... Position très délicate : l'Oberland servira de tête de turc si une loi fédérale votée au Bundestag pose des problèmes dans son état...

- Le Tribunal Constitutionnel

C'est la première puissance d'Europa. Composé de 16 juges, il a repris le pouvoir des mains des militaires en **2050**. Les juges suprêmes réorganisèrent des élections libres en **2056**.

Ils sont désignés pour une durée de 9 ans par le Bundestag, avec remplacement par 5 tous les 3 ans (prochain changement en **2072**). Le président du Tribunal est élu à vie par les autres membres, à moins qu'ils n'en décident autrement par décision majoritaire. C'est le Tribunal qui désigne le dirigeant du SAD, ce qui représente un pouvoir énorme. Il peut attaquer en justice tout le monde, y compris le Reigerzentral, il peut apposer son veto sur toute loi ou décision de tout organisme

d'Europa ! Il est garant du respect de la Constitution par tout citoyen ou organisme de la Fédération. Il est également seul à pouvoir modifier cette dernière. C'est lui qui désigne aussi le Président de la Cour des Comptes.

- La Cour des Comptes

C'est un organisme dont la fonction est de contrôler les agissements financiers des organismes d'état (budget des ministères, des entreprises publiques, des administrations etc...) Chaque année, elle dresse un bilan portant sur un sujet qu'elle choisit et le remet au Tribunal Constitutionnel, qui prend des mesures en conséquence. Les membres de la Cour sont désignés par le Bundestag, sauf le Président qui est nommé par le Tribunal Constitutionnel.

- Principaux postes gouvernementaux

-Président (Oberland ou Reigerzentral)
-Premier Ministre (chargé de diriger et de coordonner les autres ministres)
-Ministre des Armées (chargé de la direction des Armées et des Falkrieks)
-Ministre de l'Economie
-Ministre de la Santé et de l'Education
-Ministre de l'Urbanisme
-Ministre de la Justice (chargé de la direction des Magistrats)
-Ministre de la Police (direction des Falkampfts, des Falkrieks au niveau civil)
-Ministre des Relations Etrangères (travaille souvent avec le SAD)
-Ministre des Affaires Sociales (le calvaire !)

Remarques :

Ce système politique présente un défaut majeur : celui d'être en campagne électorale 90% du temps ! Aussi, aucun politicien n'ose prendre de décision importante, au risque de déplaire à une trop grande partie de ses électeurs.

Il peut aussi paraître dangereux de laisser le contrôle des marches aux militaires : malgré la surveillance du SAD, Dieu sait ce que peuvent tramer les grosses légumes de l'armée (recherches prohibées, essais d'armes nouvelles, complots contre l'Etat, financement du Mouvement Impérialiste, protection d'individus recherchés etc...). Les rapports entre la Police et l'Armée seront à ce propos évoqués plus loin.

- Les Marches ou ZPP

Les marches ont un statut particulier : on les appelle les zones sinistrées. Elle le sont devenues, ou le sont encore à cause d'une guérilla, d'un dépeuplement extrême ou d'un sous-développement industriel. Le responsable chargé de sa gestion est un militaire (Colonel le plus souvent) que l'on désigne sous le titre de Gouverneur Magistrat-Soldat (GMS). Désigné par le Reigerzentral, il dispose de puissantes forces armées et ne répond de ses actes qu'au Reigerzentral ou au Ministre des Armées. Il ne peut voter aucune loi mais peut appliquer des mesures d'urgence souvent approuvées par ses supérieurs. Le Bundestag n'a pas la possibilité d'intervenir dans le choix du GMS, mais le Tribunal Constitutionnel peut, à l'inverse, refuser la décision du Reigerzentral. Le GMS est en poste pour une durée indéterminée, généralement jusqu'à ce que le Reigerzentral en place décide de le démettre de ses fonctions. Les GMS tentent de se rendre indispensables en cachant nombre de problèmes ou de détails au gouvernement central, espérant ainsi rester en place, même en cas d'alternance du pouvoir. C'est pour cette raison que le GMS est toujours assisté d'un conseiller-régisseur du SAD, désigné par le Tribunal Constitutionnel, pour surveiller ses agissements et pour renseigner les hauts magistrats.

B - Les Partis Politiques d'Europa

1 - Tour d'horizon :

La vie politique est très importante dans toute démocratie. Les politiciens tirent les ficelles du système qu'ils manipulent à souhait, décidant du même coup du prix de votre steak ou de l'autorisation d'utiliser des préservatifs... Il existe à Europa une bonne centaine de partis politiques. Seuls cinq d'entre eux parviennent à se structurer suffisamment pour obtenir une audience significative.

Il n'en demeure pas moins que le parti le plus important serait celui des abstentionnistes, qui "obtiennent" régulièrement 45 à 65% ...

Deux grands partis se disputent le pouvoir : L'URE et le CDE. Derrière eux, la force montante : la FE. Enfin, en queue de peloton, le MI et le FRT, qu'on ne peut cependant pas passer sous silence. Bien sûr, dans chaque parti s'affrontent de nombreuses factions. Mais en vue des élections, les politiques font généralement front commun.

a) URE : Union Républicaine d'Europa.

Economie et politique intérieure sont les deux pôles de l'URE. Ni franchement innovatrice, ni honnêtement conservatrice, la politique de ce parti est fondée sur le pragmatisme : on essaie de suivre l'évolution des mentalités sans pour autant la précéder...

Son manque de prestance et d'ambition internationale fait qu'Europa perd le pas sur l'échiquier mondial quand l'URE est au pouvoir. Bien que certains membres du parti rêvent de supprimer le pouvoir des militaires, les responsables s'y refusent. Principal parti d'Europa (27%), il ne reste cependant au pouvoir qu'en alternance, et n'est pas considéré par les militaires comme une menace sérieuse. Le courant rénovateur de l'URE, mené par les jeunes loups du parti, est surveillé d'un nettement plus mauvais œil. Jusqu'à présent, le parti n'a jamais pris de positions politiques très engagées, mais les choses pourraient changer dans un avenir proche.

b) CDE : Centre pour la Démocratie d'Europa.

Second parti de la nation (22%), il alterne avec l'URE. Sa politique intérieure ressemble fortement à celle de l'URE, à une différence notable près : les crédits qu'il accorde à l'armée sont très importants. Négligeant parfois les problèmes internes, les chefs de file du CDE tentent de garder une place de première importance sur l'échiquier mondial. Dans cet objectif, ils ne lésinent pas sur l'importance de l'armée et de la recherche militaire. Ils alternent pour l'instant le pouvoir avec l'URE, ce qui nous donne une politique à long terme équilibrée.

Pendant un mandat, le pays se tourne vers l'extérieur et insiste sur sa force de dissuasion planétaire. Le mandat suivant, l'URE calme le jeu et s'occupe davantage du social. Il ne faudrait pas accorder le pouvoir trop longtemps au CDE : les militaires finiraient par se sentir chez eux. On signale d'ailleurs que lors des seconds tours d'élection, 80% des électeurs du MI reportent leur vote sur le CDE.

c) FE : Fédération Europa.

Parti créé par le Kommissar Elmut Koenig. Les orientations sont définies à l'issue des constats effectués : pour chaque problème on propose une solution. Face à la dégradation et à la décrépitude avancée d'Europa, à la montée incessante de la criminalité, du chômage, à l'augmentation du nombre de foyers sous le revenu minimum, FE désire un gouvernement plus proche des problèmes des gens, une police plus forte, accompagnée d'un gros effort de budget pour la prévention et la réinsertion. Une baisse des crédits militaires en faveur de l'éducation est également demandée. Fédération Europa prône un État Policier puissant, et voudrait également reconquérir l'espace vital nécessaire pour retrouver sa gloire passée : pour ce faire, il faudrait parvenir à placer les pays de l'Est sous protectorat, de même qu'une bonne partie des pays Muslims...

C'est le parti qui monte (14%). Les moyens réels de gérer une fédération sont cependant loin de leur être accordés. De plus, si un jour Koenig désire partir, lui trouver un remplaçant sera dur.

d) MI : Mouvement Impérialiste.

C'est à travers ce petit - 7% - parti que les militaires comptent obtenir le pouvoir légalement. Le rêve d'un grand empire fort, conquérant le monde ou imposant la paix par les armes aux Pays Muslims fait partie intégrante de son programme... Si ce parti est autorisé, c'est surtout pour éviter aux militaires d'avoir des vélléités de coups d'état.

e) FRT : Faction de Rassemblement des Travailleurs, dernier bastion du communisme (on en gardera au moins un, en exposition). Ce parti, depuis toujours dans l'opposition, est guidé par une femme à poigne, qui n'a jamais cessé de dire avec beaucoup de conviction et de vigueur le minimum de choses dans le maximum de temps...

Ce parti aux allures de groupuscule de fanatiques espère une "révolution" soudaine qui "permettra de reconstruire une société plus juste". Virulent, mais inoffensif...

2 - Portraits des grandes individualités.

- Peter Vogel, leader du CDE

M. Vogel est né le 18 Juin 2025 dans le secteur des nantis de Berlin, le secteur I. Ses parents dirigeaient une entreprise d'import-export de produits de luxe.

Dès son plus jeune âge, il est habitué aux contacts avec les membres de pays étrangers. Excellent élève, il est admis à la PSB (Ecole de Sciences Politiques Berlinoise). Après de brillantes études de droit international, il entre au CDE.

En **49**, il monte une société d'import-export de matériel sensible, et une autre de matières premières. C'est à cette époque qu'il commence son ascension au sein du parti. Les rapports privilégiés qu'il entretient avec les Américains et l'Australie le propulsent second secrétaire. Vogel possède aujourd'hui de multiples succursales. Ses sociétés dégagent des bénéfices de plusieurs millions. Nul ambassadeur ne peut se vanter d'avoir d'aussi bonnes relations avec l'étranger. Vogel est d'ailleurs marié à la fille du sénateur américain de New-York.

Grâce à cette situation, Vogel est élu secrétaire général du parti en **67**. Au vu des sondages, Vogel devrait prendre l'alternance de Vaüten lors des prochaines élections, au poste de Reigerzentral. Il a quatre enfants, en bon Europais qui repeuple sa Fédération. Dans les médias, son image est celle d'un homme sympathique, énergique et sûr de lui.

La réalité est bien différente : ultra stressé, candidat aux ulcères, agressif et peu tolérant, il se situe à des lieues de sa légende...

Je pense que Vogel trempe dans un trafic d'armes avec la Chine et les états africains en guerre.

Sandra, la fille ainée de Vogel, est droguée. Par trois fois son père l'a envoyée en cure de désintoxication, elle n'a pourtant que 17 ans. Le chef du CDE combat farouchement le trafic de drogue, en réaction.

Scores du CDE aux dernières élections :
- Bundestag : 32%
- Landstag : Center German 24%, autres états 30%

- Verner Vaüten, leader de l'URE

Né le 23/03/12 à Nyborg (ex-Danemark) dans une famille d'avocats. Verner choisit des études d'économiste. Jusqu'à vingt-quatre ans, il ne s'est jamais intéressé à la politique. Sûr de posséder la méthode miracle pour relancer l'économie, il s'inscrit à la PSB en **37**.

Il entre dans la lutte politique persuadé que c'est le seul moyen d'atteindre des postes à responsabilités dans le pays. Peu doué pour la communication, il se fait remarquer par ses capacités d'économiste.

En sortant de l'école avec une licence, il cherche un parti politique prêt à le recevoir. Wolf Sprïnchen, leader de l'URE à l'époque, accueille à bras ouverts cette nouvelle recrue. Les deux hommes s'entendent fort bien, la collaboration est fructueuse. Les idées de Vaüten sont exploitées par l'excellent homme de communication qu'est Sprïnchen.

En **2064**, Koenig (alors FaltFur) fait tomber Sprïnchen pour trafic de drogue, après un procès constitutionnel. Ce dernier est condamné à 15 ans de réclusion.

L'URE se retrouve sans leader. Vaüten, qui a toujours gardé les mains propres, est propulsé à la tête du parti, avec pour mission de lui racheter une réputation. A grands coups de pub, d'interviews, de débats télévisés et d'articles dans les journaux, les spécialistes de la communication dépassent le but qu'ils s'étaient fixé.

Vaüten fait mieux que de redorer le blason de l'URE : il est élu Reigerzentral en **68**. Bien des dents grincent dans les coulisses. Si les indices économiques sont excellents, le reste ne va pas de même : les grèves aux revendications sociales se succèdent, plus dures les unes que les autres, les relations extérieures sont loin d'être au beau fixe et les rapports sur l'insécurité sont inquiétants...

Il est fort probable que notre Reigerzentral essuie un échec aux élections de **73**. Il ne sera sans doute pas inquiété avant, les députés de l'URE ne pouvant se permettre de prendre position contre leur leader, même si le courant rénovateur ne cache pas ses envies de changement de direction.

Homme extrêmement réservé et timide, il possède un grand sens logique, mais son penchant idéaliste fausse les jugements qu'il porte sur les dures réalités. Marié à Lisa, fille du Procureur du Secteur XXII, il est père de deux jeunes filles de vingt et vingt-cinq ans.

Scores de l'URE aux dernières élections :
Bundestag : 43%
Landstag : C.German 37%, Autres 31%

- Elmut Koenig, Leader de la FE

C'est notre Kommissar, le flic au plus beau palmarès, toujours à soutenir ses hommes. Il a repris la tête du parti qu'il avait créé il y a quelques années.

Il a la sympathie de la presque totalité des forces Falkampfts, et des citoyens Europais qui ne se sentent pas en sécurité ou qui sont dégoûtés de l'hypocrisie latente des politiques.

Koenig est trop honnête pour espérer devenir Reigerzentral. Il est tout de même député au Bundestag, ainsi que quelques-uns de ses amis. Il arrive ainsi à obtenir des concessions intéressantes, et fait passer des lois jugées utiles.

Certes, je ne fais peut-être pas preuve de toute l'objectivité requise pour apprécier le personnage à sa juste valeur...

Marié, père de quatre enfants et une fois grand-père, c'est un homme énergique et réfléchi, sympathique, très ouvert mais pas aveugle.

Scores de la FE aux dernières élections :
Bundestag : 12%
Landstag : C.German 15%, Autres états 12%.

- Oswald Reicher, Leader du MI

Né le 24 mai 2018 à Landau (Center German), dans une famille de tradition militaire. Soldats de père en fils : Oswald n'échappe pas à la règle.

A seize ans, il s'engage dans le corps des cadets des marches. Suite à sa conduite irréprochable, son charisme, son sens des décisions et des responsabilités et sa grande logique stratégique, il devient colonel à vingt-huit ans. L'année suivante, il se marie à Annabelle Quantz, fille du célèbre général. Annabelle hait son père : elle sème la zizanie entre les deux hommes.

Reicher est obligé de s'exiler en **2049**, pour avoir pris la tête de l'opposition à Quantz chez les militaires. On soupçonne Oswald d'avoir organisé l'attentat qui coûtera la vie au dictateur en **2050**. Quand il rentre au pays, il est accueilli comme un héros par les militaires, mais le succès ne descend pas dans la rue...

Le peuple entretient une vieille rancœur mêlée de peur à l'encontre des militaires. Reicher se présente alors sous son vrai jour : c'est un homme aux ambitions démesurées, un futur despote qui conduirait, s'il parvenait au pouvoir, Europa à la guerre.

Le Tribunal Constitutionnel ne se laisse pas impressionner, et le SAD surveille très attentivement le général. Frustré de ne pouvoir faire un coup d'état militaire, Reicher, qui sent les militaires modérés s'éloigner de lui, crée le Mouvement Impérialiste en **2053**.

Son apparente ambition à devenir Reigerzentral en respectant la Constitution lui attire les faveurs de toute la classe militaire. Oswald est le GMS le plus à l'est d'Europa, en poste frontière du No man's Land. Il est maître chez lui, ne craignant quasiment aucun contrôle. Lui laisser autant de libertés peut paraître dangereux, mais c'est aussi un moyen de canaliser son despotisme. Sous sa couverture de parti officiel, le MI n'arrête pas de fomenter complot ou attentat. Des chefs sont arrêtés régulièrement mais aucun d'entre eux n'a accepté de témoigner contre Reicher.

Le "Messie des marches", comme l'ont surnommé les militaires, n'est plus appuyé que par 30% des forces armées, mais les fidèles sont les plus fanatiques.

Il est marié et père de cinq enfants. Excessif, nerveux, charismatique, cruel, emporté, tel est Reicher. Sa femme, aussi avide de pouvoir que lui, le soutient corps et âme.

Score du MI aux dernières élections :
Bundestag : 8%
Landstag : C.German 7%, autres états 11%

3 - L'armée

Il ne s'agit bien évidemment pas d'un parti à proprement parler, mais l'Armée tient en Europa un rôle important sur la scène politique, dont elle constitue une force non négligeable. Son influence y est grande : les "pontes" de la démocratie, des gouvernements ou du Tribunal Constitutionnel, n'ont jamais réussi à se débarrasser de la "menace militaire". La plupart des généraux qui avaient pris parti pour la liberté sont devenus fonctionnaires, ou sont à la retraite et n'exercent plus de contrôle sur elle.

La réalité est bien plus sombre : Europa vit en permanence sous la menace d'une intervention militaire. Pour tenter de minimiser les risques, les gouvernants ont laissé certaines zones sous le contrôle de l'armée, évitant de la reléguer au rang d'ancien outil usagé. "Officialisées" dans leurs fonctions politiques, les têtes pensantes de l'armée essayent, depuis une quinzaine d'années, de conquérir le pouvoir légitimement, et ceci grâce à leur parti politique, le Mouvement Impérialiste (MI). De plus, on l'a vu précédemment, la justice militaire possède un statut particulier : elle dépend du Ministre des Armées et donc des Falkrieks.

Légalement, les applications sont donc différentes : dès l'instant où un crime est commis par un militaire, le coupable doit être tenu au secret et remis au plus vite aux autorités adéquates, c'est-à-dire aux Falkrieks. Dès lors, la justice militaire se chargera de le juger.

Seul le Tribunal Constitutionnel et le SAD ont le pouvoir de remettre un militaire aux mains de la justice civile, ce qui est plus que rare.

Que fait le gouvernement ? Rien. Il ne fait *surtout* rien. Sa logique est simple : réagir en force contre le MI encouragerait les généraux à prendre le pouvoir sans passer par la case "démocratie"...

III - BERLIN 2070 : VUE EN COUPE D'UNE VILLE MALADE[1]

WELCOME TO THE PLEASURE DOME !

1 - Panoramique

Les dimensions de Berlin sont phénoménales : il ne faut plus, pour en prendre conscience, raisonner en termes de "ville", ni même de "capitale", mais bien dorénavant penser "Mégalopolis"...

Dessinant un "carré" de 400 Km de côté, d'où s'échappent de gigantesques autoroutes à 20 voies, ces monstrueux tentacules parcourent en rampant la totalité d'Europa, drainant la vie vers la capitale, vampirisant le territoire par le biais de ces racines fabuleusement développées.

Ce monstre de béton, de verre et d'acier se décompose en 70 Secteurs administratifs, chacun entouré par un véritable réseau de forteresses et postes militaires.

La pression y est partout hallucinante, mais bon gré mal gré, les murailles tiennent, et les habitants connaissent chaque jour une vie folle, au rythme frénétique, démesuré... une existence outrancièrement intense, à l'image de cette Mégalopole.

Avant d'aller plus avant, une "Fiche technique" s'impose, afin de bien fixer les idées :

BERLIN :
Capitale économique et politique d'Europa
Première concentration industrielle
Première ville d'Europa (Mégalopolis) répartie en 70 secteurs
Région militaire 4 - Prioritaire -
Superficie : 160 408 Km2
Population : 80 450 300 habitants, dont :
- 29% Center Germans
- 22% Oslaves et Ostiaques
- 21% Turkishs
- 10% Swedishs
- 7% Britons
- 6% Médis et Francs
- 5% Danishs

Criminalité : 435 052 agressions (soit une moyenne de 11900/jour)
- 9422 viols
- 4728 assassinats

Nota Bene : Ces chiffres sont à considérer avec la plus grande prudence (et sans aucun doute à revoir à la hausse). Ils datent en effet du dernier sondage massif commandé par le Reigerzentral en 2066.

Ce qui, il faut bien le dire, donne tout de même une idée de l'Infini...

2 - Visite guidée

a - Berlin industriel

Berlin est le premier centre industriel européen. On y dénombre plusieurs centaines d'usines, qui, chacune, emploient des dizaines de milliers d'ouvriers et de cadres. Ces usines tournent en permanence : le besoin en équipement lourd est si fort en Europa - et tout particulièrement dans les Marches, comme on peut s'en douter - que ces centres de production se doivent sans arrêt de répondre à la demande toujours grandissante.

La pollution atmosphérique atteint donc des sommets ahurissants : chaque jour, les milliers de cheminées recrachent des substances plus ou moins nocives, qui vont se mêler au gaz carbonique saturant déjà l'air ambiant largement vicié de la ville gangrenée par sa surpopulation. Malgré les nombreux filtres et autres systèmes toujours plus performants mis au point pour essayer d'endiguer cette pollution massive, certains quartiers sont placés en état d'alerte perpétuelle. Ce, bien entendu, sans compter les gaz d'échappement des véhicules qui sillonnent Berlin.

Les autorités se sont vues dans l'obligation de proposer des solutions d'urgence, revues journellement, pour pallier l'empoisonnement inexorable de la ville, à moyen ou long terme. Dans ce sens, de nouvelles usines apparurent, qui se virent assigner la mission de "traiter" l'air dans le but de le recycler, de l'assainir au mieux et le rendre à nouveau respirable ("sain" serait un bien grand mot...). Ainsi, en moins d'un an, les quartiers souffrant de pollution critique se sont vus dotés de ces nouvelles structures... en même temps que les quartiers les plus outrageusement favorisés, cela va sans dire. Pour soutenir encore cet effort, de grandes zones dites "écologiques" ont été aménagées en lieu et place de vieilles bâtisses insalubres, baptisées "pièges à Deuzs[2]", qu'on en a profité pour raser.

Berlin possède un réseau routier phénoménal, tant souterrain qu'aérien, à l'exacte image de sa démesure. Ses autoroutes comptent vingt voies chacune, dix dans chaque sens : les quatre premières sont réservées aux véhicules particuliers, les trois suivantes aux camions, puis viennent les taxis et les transports en commun, les deux dernières voies étant à l'usage de l'Armée, de la Police et des éventuels secours nécessaires. La caractéristique principale de ces monstrueux torrents d'acier est le bruit assourdissant qui provient de ces embouteillages permanents. Parachevant l'aspect arachnéen de la Mégalopole, des réseaux de transports en commun viennent se greffer à la toile déjà conséquente de ses fils de goudron : un système classique de bus, le réseau de S.P.I. (un métro à grande vitesse, qui couvre tout Berlin à la vitesse de 300km/h) et les innombrables galeries des "Tubes" souterrains de chaque secteur...

Malgré d'incessants "plans de restructuration" de ces réseaux de transports sur-saturés, les encombrements restent très - trop ! - nombreux, le plus soùvent le fait d'accidents plus ou moins graves et meurtriers. Les services hospitaliers et les casernes de pompiers se sont vus équipés d'hélicoptères spécialisés dans le service des urgences : les distances importantes que doivent parcourir les équipes de secours entre les lieux de clash et les admissions hospitalières sont ainsi couvertes plus rapidement et efficacement. Ces engins sont pilotés par des personnels hautement qualifiés (souvent d'anciens pilotes ou instructeurs de l'armée, ou des services Falks), qui subissent un entraînement permanent pour apprendre à plonger entre les blocs sans risquer le crash à tout instant. Un métier toujours d'actualité, sinon d'avenir...





b - Berlin militaire

Quinze forteresses cernent la ville, la maintenant dans une "tenaille armée", en permanence sur le qui-vive. Y sont amassées sept divisions d'infanterie, quatre divisions blindées et une division de Falkrieks.

Le commandant de cette région militaire (la RM 4), Willy Kurt, est un homme d'âge mûr. Il renvoie l'image caricaturale du vieux militaire de carrière. Vétéran de plusieurs campagnes d'URSIA, c'est l'un des hommes les plus puissants de la ville : les Forces Armées qu'il dirige, régulièrement entraînées au combat urbain - lors d'exercices qui paralysent alors des quartiers entiers de Berlin - sont capables de prendre possession de la ville et d'en maîtriser les centres névralgiques en moins de vingt minutes...

Séquelles de la Guerre Sans Fin, Berlin ressemble par de nombreux aspects à une ville en état de siège : manoeuvres constantes, présence militaire perpétuelle et étouffante, interminables convois blindés sillonnant les autoroutes...

L'armée, on l'a vu précédemment, fait la pluie et le beau temps dans les Marches, malgré le soi-disant contrôle du SAD, qui cherche plus à éviter une réelle menace qu'à assurer la transparence. L'armée est également en droit de procéder à des manoeuvres militaires deux semaines par an et par Secteur. Ce qui veut dire que, du jour au lendemain, le secteur XVIII est déclaré zone de manoeuvres, que nul ne peut sortir de chez lui, et que la ville est paralysée. Les militaires s'amusent à "faire la guerre" et seuls les hommes du feu, les services d'urgence et la Division Falkampft sont autorisés à se déplacer.

Sachez enfin, que chaque Secteur de Berlin est entouré de trois casernes. Il est de notoriété publique que les occupants de celles-ci interviennent parfois pour des affaires étranges, largement étouffées (suppression de témoins, expéditions punitives, actions commandos contre des "ennemis" etc...).

c - Berlin social

Berlin n'est pas à proprement parler une ville respirant le bonheur de vivre, le calme ou l'équilibre : c'est plus qu'une capitale.

C'est une Mégalopole...

Pour tenter de s'en faire une représentation réaliste, il faut se figurer des milliers de kilomètres carrés, grouillant de millions d'êtres humains courant frénétiquement vers un hypothétique lendemain, des ghettos lépreux rongeant çà et là les quartiers défavorisés, des zones sinistrées ou interdites, des sphères hautement industrialisées, des zones de bureaux aux tours gigantesques, profilées, vitrifiées, inhumaines, crânement dressées vers un ciel toujours gris de nuages de crasse et de déchets variés...

Il faut parvenir à imaginer ces centaines de milliers de tours agglutinées les unes aux autres, par grappes obscènes, abritant ces millions de fourmis humaines qui courent, courent toujours...

Berlin est comme une fourmilière à l'échelle continentale : surpolicée, étatisée, quadrillée, pressurisée, enfermée dans sa propre frénésie de production nuisible et auto-destructrice. Elle n'est plus que la caricature de l'ancienne capitale européenne qu'elle fut jadis.

Y vivre - y survivre serait plus juste - tient de la gageure quotidienne. Chaque jour, de nouveaux problèmes envahissent les rues, qui sont autant de dangers inconnus à affronter pour l'homme du peuple, tandis que là-haut, derrière les vitres blindées et toujours propres de leur lofts

désinfectés, les puissants observent le ciel, de l'autre côté du nuage de poussières... Souvent, pour se rassurer, se réconforter, voire s'offrir quelques secondes de dépaysement, ces nantis jettent un oeil désabusé au spectacle désolant qui s'étale à leurs pieds, loin, si loin, en bas... Le regard morne, le sourcil parfois levé en signe de dédain absolu, ils voient remuer encore, dans une rage inutile proche du désespoir, les pitoyables représentants d'une société moribonde...

Alors, parfois, la lassitude leur arrache-t-elle un soupir ennuyé, et, après avoir soigneusement réorienté les persiennes sophistiquées de leurs baies illuminées, ils s'en retournent à leurs préoccupations, ou vont se perdre dans la contemplation quasi hypnotique des vidéodromes, qui dispensent sans arrêt leurs images idylliques d'un ailleurs improbable.

Quelques chiffres, et quelques descriptions plus précises, vont vous permettre de mieux cerner le(s) problème(s) .

Note : pour comparer ces chiffres à ceux de notre quotidien, on estime qu'un Euromark équivaut à peu près à 1,20F. Le prix de la vie, vous allez pouvoir le constater, est sensiblement moins élevé pour le loisir et pour les conserves. Pour la nourriture fraîche, et les produits de luxe, il faut pratiquement multiplier nos valeurs par 3...

Les transports en commun.

L'infrastructure en est énorme : 70% de la population berlinoise se déplace par les transports en commun.

Le bus : Lent, mais aussi seul et unique remède pour les claustrophobes. Egalement beaucoup moins coûteux. Propose 183 lignes et pas moins de 5032 arrêts. Le tout pour transporter 957 millions de voyageurs par an.

Catalogue des options tickets :

- Unité : 1EM. Valable une heure : cette période écoulée, il faut en poinçonner un autre.

- Carnet de 10 unités : 7EM. Même principe que précédemment.

- Carte régulière secteur : 30EM. Valable un mois, permet de voyager à discrétion dans tout le Secteur.

- Carte régulière inter secteurs : 30EM + 10EM par Secteur supplémentaire. Même système, mais permet de voyager sur plusieurs secteurs.

- A la carte : 1EM l'unité. Introduire une première fois sa carte de paiement en montant, et une seconde fois en descendant. La somme due est automatiquement débitée du compte du titulaire. Ne pas oublier de la réintroduire en descendant, afin de ne pas être ruiné...

Le tube (SPI) : Ainsi nommé car inventé par les Français (leader avant la Guerre Sans Fin des transports en commun), le tube est un réseau rapide de transport suburbain. Chaque secteur compte environ dix stations de tube. Elles sont distantes de 3 à 4 kilomètres et font la jonction avec le U-Bahn. Le tube peut atteindre une vitesse de 230 km/h. Dans les faits, il se limite à 150km/h. En deux minutes, on passe d'une station à une autre.

Le SPI a également des ramifications en banlieue. C'est le moyen le plus rapide pour voyager en ville. On a ainsi la possibilité de traverser tout Berlin en moins d'une heure et demie.

Il n'y a pas de séparation entre les wagons : c'est un long tube (d'où son nom!), très luxueux et confortable. Il est composé de sections reliées par des "accordéons".

- Unité : 1EM par station.

- Carte : 150EM, valable un mois dans tous les secteurs et jusqu'en province. Ce prix est particulièrement avantageux pour les longues distances, mais prohibitif pour des petits déplacements.

Le U-Bahn : Depuis **1902**, année de sa fondation, le U-bahn n'a cessé de grandir. C'est l'idéal pour les petits parcours : 53 lignes et quelques 2734 stations. On l'a vu mourir avec l'arrivée du tube, mais le prix excessif de ce dernier, et l'impossibilité de le rentabiliser sur de courtes distances, ont redonné un coup de fouet à ce "métro". S'il est un peu vétuste et peu confortable, il a l'avantage d'être plus rentable que le tube.

Un peu plus cher que le bus, mais tellement plus rapide et agréable...

- Unité : 2EM, valable pour un déplacement, quelque soit sa longueur. Mais une autre unité est nécessaire pour changer de Secteur.

- Carnet de 10 unités : 16EM, idem.

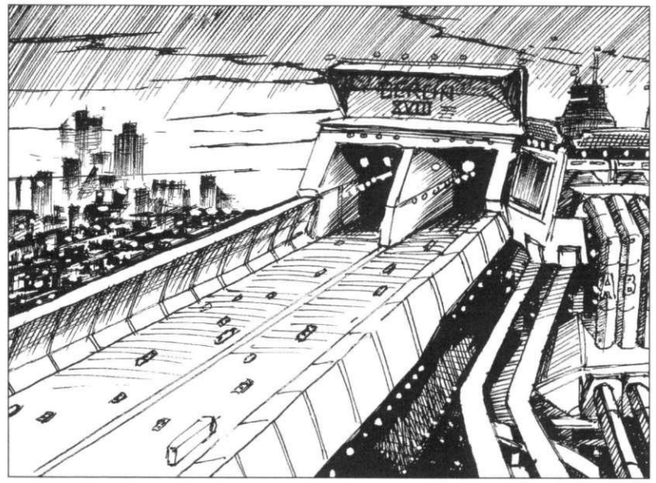
- Carte régulière : 55EM + 20 par Secteur supplémentaire. Valable 1 mois pour tous les déplacements.

La structure routière.

Si, en arrivant à la station de U-Bahn, vous vous surprenez à penser, horrifié, que tout Berlin a décidé de prendre le métro, vous êtes loin de la réalité : l'automobile est toujours le mode de déplacement le plus employé. Berlin, pour accueillir les quelques millions de voitures qui la sillonnent chaque jour, a développé une énorme infrastructure.

Autour de chaque secteur, les périphériques : huit voies dans chaque sens pour en faire le tour. Sur chacun d'eux, huit échangeurs permettent de rejoindre les autoroutes ou l'intérieur d'un secteur.

Dix-sept autoroutes traversent Berlin de part et d'autre. Dix voies dans chaque sens. Une vitesse minimum obligatoire de 90 km/h et une limite maximum de 260.Chaque autoroute possède deux sorties par Secteur.



Au sein d'un district, peu de changement en un siècle : quelques boulevards traversent les quartiers, allégeant un peu la circulation infernale des rues. En sous-sol, des dizaines de kilomètres carrés de parkings sont à la disposition des habitants de Berlin. Il y a douze ans, un grand projet devait être exécuté. Inspiré des travaux de Paris au début du siècle, un immense réseau routier souterrain devait dégager une partie du trafic en surface. L'invention des premières voitures anti-gravité mit un terme à cette idée.

Les habitants étaient alors tous persuadés que, quelques années plus tard, tout le monde circulerait dans les airs... La difficulté des fabriquants à produire en série, et le prix excessif des véhicules les ont cruellement ramenés à la réalité.

Les divertissements de masse : le Ball Mörder.

Inventé sous la dictature militaire, ce sport fait fureur aujourd'hui. Inspiré des *Rollerballs* et autres œuvres d'anticipation du 20ème siècle, sa pratique est toujours réservée au milieu carcéral.

Sur la piste d'une patinoire, deux équipes de dix gladiateurs vont s'affronter. Le but est simple : attraper la balle de métal et la placer dans l'emplacement adverse réservé à cet effet, tout en empêchant les adversaires de faire de même.

Les joueurs se déplacent sur des patins à glace munis de petits réacteurs permettant d'atteindre une vitesse de 80 km/h. Ils sont également équipés d'une bonne armure et d'une batte de métal lestée . Formant un cercle au milieu de la patinoire, six bumpers se chargent de renvoyer à grande vitesse tout objet ou personne les heurtant...

Véritable boucherie, ce sport se joue en trois périodes de dix minutes. Le nombre d'essais marqués étant ajouté au nombre de joueurs adverses éliminés, le plus haut score l'emporte. L'élimination d'un joueur est simple : il suffit de le rendre incapable de marcher ou de le pousser à se rendre. Bumpers et battes sont là pour obtenir ce résultat.

Les stades (patinoires) font toujours le plein de spectateurs lors d'un match de Ball Mörder, au contraire du football, qui n'attire plus les foules.

La meilleure équipe d'Europa est celle de la prison centrale du XVIII, *les Kinks*...

Ce sport est également le sport national aux States. En Europa, de nombreuses propositions ont été faites, pour ouvrir le jeu au grand public, mais ces demandes ont toujours été rejetées.

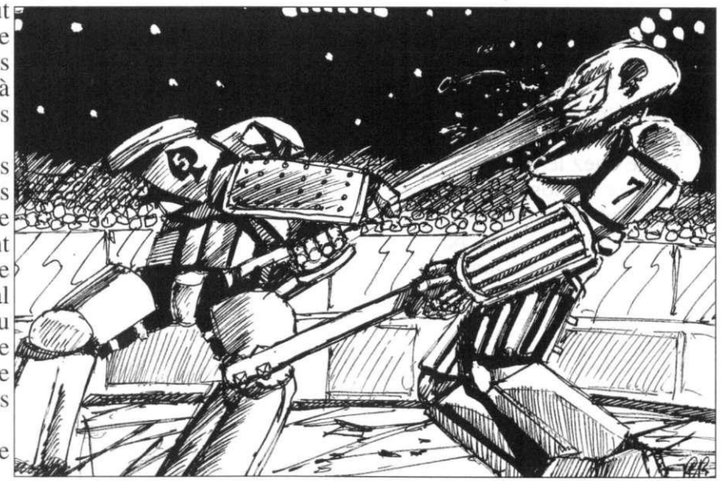
Il entre dans les attributions de la Division Falkampft d'assurer la sécurité des matchs. Un travail difficile à assumer. Les parties de Ball Mörder sont de véritables calvaires : il faut aider le SAD et l'armée à surveiller les prisonniers, mais aussi le public. A chaque match, les batailles rangées entre supporters sont inévitables : on déplore souvent plus de blessés - voire de morts - dans les tribunes que sur l'aire de jeu...

Dépenses et coûts : exemples précis

Se reposer

- Loyer (premier chiffre : HLM, second : Habitat Moyen, troisième : Luxe).

F2 : 1300 EM / 2200 EM / N'existe pas
F3 : 1800 EM / 2700 EM / 3900 EM
F4 : 2300 EM / 3300 EM / 5000 EM
F5 : 2500 EM / 4500 EM / 7000 EM
F6 : Non dispo. / 5600 EM / 9500 EM



- Pension en hôtel modeste, au mois, sans les repas : 2100 EM

*Pour tous les articles suivants, il existe des versions "luxe" encore plus chères (selon le fabriquant, ou le lieu d'achat). Le prix maximum donné correspond à un article de grande marque et d'excellente qualité, mais en aucun cas à un luxe.

- Hôtel, une nuit : 150 à 500 EM

S'habiller

- Costume : 500 à 2000 EM
- Pantalon jean : 100 à 300 EM
- Chemise : 50 à 250 EM
- Veste : 300 à 1200 EM
- Blouson : 400 à 1600 EM
- Chaussures basses : 200 à 700 EM
- Baskets : 100 à 500 EM
- Bottes : 500 à 1300 EM

Sortir le soir

- Une place de cinéma : 30 EM
- Repas dans un fast-food : 15 EM
- Restaurant moyen : 60 EM
- Bon restaurant : 200 à 500 EM
- Entrée en boîte de nuit : 30 à 70 EM
- Le concert : De 70 à 250 EM
- Le match de Ball Mörder : 100 à 300 EM
- Cocktail dans une boîte de nuit : 60 à 150 EM
- Boissons dans une boîte de nuit : 3 fois le prix bistrot.

Au bistrot

- Bière au bar : 3 EM le demi-litre.
- Bière en salle : 5 EM le demi-litre.
- Café : 6 EM au bar, 9 en salle.
- Jus d'orange au bar : 30 EM les 25 cl
- Jus d'orange en salle : 40 EM les 25 cl
- Alcool très fort : 20 EM au bar, 25 en salle, les 10 cl
- Boisson alcoolisée (whisky, vodka ...) : 15 EM au bar et 20 en salle.

Matériel de loisirs

- Télévision 70 cm couleur : 1000 EM
- Chaîne Hi-FI : 500 à 3000 EM
- Chaîne compacte : 600 à 1000 EM
- Magnétoscope : 600 à 1000 EM
- Caméscope : 1500 à 3000 EM
- Ordinateur personnel : 1000 à 2500 EM

Santé

- Visite chez le médecin : 50 EM
- 1 jour d'hospitalisation : 500 EM (Remboursement sécu. déduit).
- Mutuelle : 20 EM par mois et par 10% de remboursement des soins non pris en compte par la sécu.

Ameublement

- Canapé : 1000 à 8000 EM
- Chambre à coucher : 4000 à 25000 EM

Coûts divers

- Appel vidéophonique (Même secteur) : 1 EM la minute.
- Appel vidéophonique autre secteur : 2 à 3 EM la minute.
- Appel vidéophonique extérieur : 5 à 20 EM la minute.
- Baguette de pain : 2 EM
- Le kilo de patates : 6 EM
- Essence : 12 EM le litre
- Taxi : 8 EM au kilomètre.

d - L'information dans la ville

En 2070, les gens ne lisent plus. Rien de bien nouveau, comparé au 20ème siècle, objectera-t-on : tout dépend en fait de ce qui se cache derrière "les gens".

Mis à part quelques - rares - quotidiens locaux (c'est-à-dire "consacrés à un Secteur, et à sa vie quotidienne, à ses préoccupations locales..."), la presse écrite a bien failli disparaître à la fin du 20ème siècle. Qui pouvait s'intéresser à des analyses et à des informations datant de la veille, alors que la télé permettait de suivre l'actualité en direct? De plus, la société distribuant la presse sous monopole avait des exigences de moins en moins supportables pour les petits journaux.

La crise fut grave : on débaucha à tour de bras. Le sauveur ne fut pas celui qu'on croyait...

En ce début de siècle, le fax devint un objet domestique dont chaque foyer était équipé.



Le quotidien par fax, c'était le moyen de proposer des informations et des dossiers d'actualité, c'était également balayer le monopole de la distribution.

Aujourd'hui, 2 minutes après l'avoir commandée, vous recevez la dernière édition de votre quotidien par fax. Vous pouvez même choisir de ne pas recevoir les pages d'informations qui ne vous intéressent pas. La facture est directement débitée de votre compte en fin de mois. Les kiosques n'ont pas disparu : ce sont les seuls à vous proposer les quotidiens en couleurs. Ils les reçoivent par fax, par un appareil qui, dans sa version couleurs, est trop coûteux pour équiper le commun des mortels.

Le prix donné est celui de la version noir et blanc. Pour la version couleur, comptez 8 EM de plus.

- Europa Demokratisch

C'est le journal le plus vendu d'Europa : cinq éditions par jour. Cinq heures, dix heures, quinze heures, vingt heures et minuit... C'est le seul journal qui sort une édition de nuit. C'est un journal vertical, dont le sujet principal est la politique. Modéré, le directeur du quotidien est affilié à l'URE. Le ton n'est cependant jamais vraiment virulent, même à l'encontre du CDE. On ne peut pas parler de journal pluraliste : les journalistes et rédacteurs sont trop impliqués dans la politique. Le peu d'agressivité du journal lui permet de satisfaire tous les publics peu exigeants. Les principaux sujets abordés sont, par ordre d'importance : la politique intérieure, l'économie (avec une excellente chronique de François Davautier), la politique extérieure, le sport, le social, les faits divers et, enfin, les loisirs. **7EM**

- Morgën, Europa.

Vendu à 10000 exemplaires de moins que le leader des quotidiens, Morgën Europa est le seul véritable challenger du Europa Demokratisch. Cinq éditions journalières à cinq heures, neuf heures, treize heures, dix-huit heures et vingt et une heures. Ce quotidien soutient ouvertement l'URE : c'est sans doute pour cela qu'il perd un certain lectorat potentiel. Il a choisi de ne pas rester neutre et détruit inlassablement le gouvernement du CDE. Quand l'URE est aux commandes, le quotidien reste beaucoup plus calme, axant ses articles sur les bonnes relations extérieures et la politique internationale. Les rubriques sont sensiblement les mêmes que pour le leader des quotidiens, si ce n'est que la politique extérieure prend le pas sur l'économie. **8EM**

- Die Berliner.

Troisième quotidien d'Europa. Quatre éditions par jour : six heures, midi, dix-huit heures et vingt-deux heures, ainsi que quelques éditions spéciales, selon l'actualité. C'est le seul quotidien important ayant des tendances gauchistes (ou *démocrates*, si vous préférez). On peut le considérer comme un journal objectif, lu en majorité par un public de 18-35 ans.

Du point de vue politique, il vous suffit de savoir que 75% de ses lecteurs sont des abstentionnistes pour comprendre que les tendances "gauchistes" sont vraiment légères. Le *Die Berliner* est un journal de polémique, s'affirmant pluraliste. Un scandale politique est révélé par ses colonnes chaque mois en moyenne.

En trente ans, quinze de ses journalistes ont été assassinés, ainsi que trois rédacteurs en chef. Le gouvernement, même éclaboussé, n'a jamais tenté d'interdire sa parution : on dit que les membres du Tribunal Constitutionnel en sont très friands. Il est vrai que les hauts juges, quand ils doivent faire une déclaration ou donner une interview, choisissent ce journal 80% du temps. Chaque semaine, une édition spéciale, *Die Berliner Durchsichtig*, expose aux yeux du monde les scandales et les énormités de notre société. On murmure dans les milieux bien informés que le journal serait financé par Rutger Hauven, le chef du plus important gang de Berlin.

En dehors des rubriques classiques, on trouve également des offres d'emplois. **5EM**

- Ordnung und Regel

Quatrième journal de par l'importance de son tirage, il est cependant loin derrière les trois premiers. Il indique clairement des opinions politiques proches de la FE. Appuyant la police dans ses actions, il n'hésite pas à la dénigrer pour son manque d'efficacité ou sa corruption latente. Chaque mercredi, "*Ordre et Loi* " propose une rubrique intitulée *Victime relève-toi*, et traitant de l'autodéfense, des aides proposées par l'état etc...

Quotidiennement, le Falk trouvera une rubrique qui lui est tout particulièrement destinée : les potins de commissariats, les nouvelles lois, les dernières découvertes en matière de Criminalistique ou de Criminologie, les grandes enquêtes et autres lui sont dévoilés en quatre pages.

Trois éditions par jour : sept heures, treize heures et vingt heures. Les autres rubriques restent assez classiques. **8EM**

- Fünfter Reich

Vous l'aviez deviné : il s'agit du journal officiel du MI.

Inutile de nous y attarder. Deux tirages : huit heures et dix-huit heures. Ses "journalistes" passent leur temps à se scandaliser des décisions prises par le pouvoir en place, qu'elles soient politiques, sociales ou économiques. Quotidiennement, une page retrace avec nostalgie la guerre sans fin au jour le jour, cette époque où les militaires étaient les hommes d'importance... **12EM**

Autres grands quotidiens.

- Le Financial : Economique. Deux éditions par jour. Le célèbre économiste américain John Lone y tient une chronique sur l'évolution du marché des changes. **9EM**

- Euromark : Economique, deux éditions par jour. Le spécialiste de l'économie industrielle. Une rubrique très appréciée : celle des prévisions du voyant Copenrich. **10EM**

- Histoire : Une édition par jour. Propose de grands reportages dans les zones dangereuses, une couverture des grands événements. Le tout accompagné de superbes photos. La version couleur qu'on trouve en kiosque est beaucoup plus intéressante. **15EM**

- Life in flashes : Une édition par jour. Des reportages de vie quotidienne, dans ce qu'elle a de plus affligeant et malheureux. C'est le journal des reality shows, des voyeurs, des rapaces de tous ordres. **10EM**

- Ball-Mörder : Le journal officiel du deuxième sport le plus populaire d'Europa. On y trouve pronostics et résultats, ainsi que les prévisions des points chauds dans les stades. Les voyous sauront où donner de la barre à mine. Que voulez-vous : on ne joue pas avec l'audimat des amateurs de sports violents. **12EM**

Quelques hebdos :

- Le détective : L'un des plus anciens hebdos de la presse écrite. Chaque semaine, tous les détails sur les crimes les plus horribles. On compte au moins dix violations du secret de l'instruction et une vingtaine de diffamations au numéro... Les amateurs de sensationnel sont encore assez nombreux pour permettre au journal de survivre. **23EM**

- Falkampft Gazetter : Edité à 25000 exemplaires, il n'est en vente que dans les Falkhouses. Il traite des dernières affaires résolues, des problèmes syndicaux, explique ce qu'impliquent les dernières lois votées, rapporte les dernières trouvailles des Criminalistes et les techniques délinquantes les plus récentes... Le parfait guide du Falk qui ne veut pas se laisser dépasser. **20EM**

- Broken Heroes : Premier journal de BD d'Europa, lu par les adultes et les enfants. C'est ce qu'on appelle de "l'art graphique" : des nouilles ou des merdes de chien collées sur les pages, de la violence excessive, une ambiance malsaine... Ce journal est à l'image de ce que nous combattons tous les jours. 160 pages. **45EM**

e - Berlin high-tech

Les techniques ont elles aussi évolué avec le temps, et Berlin, de par sa place de capitale, se devait d'être à la pointe... On vient de voir les "progrès" des journaux et des différents médias, on verra plus tard - dans un chapitre qui leur est consacré - l'évolution des armes et des équipements policiers : voici quelques exemples de productions technologiques, telles qu'on peut les découvrir dans les rues de Berlin...

- Technical research

Les transports, même s'ils ressemblent encore beaucoup à leurs ancêtres du siècle précédent, n'ont que bien peu de points communs : leurs performances ont été multipliées à loisir, pour faire face à une demande toujours grandissante et aux besoins vitaux de la surpopulation. C'est vers le gigantisme que l'on conçoit aujourd'hui. Des transports en commun aux dimensions phénoménales prennent en charge des millions d'âmes chaque jour, les avalant goulûment pour aller les recracher à bon port, en flots humains quasi ininterrompus... Ce sont ces mêmes progrès techniques qui permettent la gestion informatique des réseaux de transports souterrains innombrables, et des millions de connections électriques (et autres) nécessaires à la seule "vie" de Berlin...

Fleuron de la recherche scientifique pour les transports, la voiture anti-gravité a vu le jour : issue du voeu pieu des ingénieurs, qui cherchaient vainement des "solutions" au surencombrement des rues de Berlin, cette invention fabuleuse fut récupérée très vite par l'élite financière, qui s'en fit un véhicule particulier très - trop ! - cher, signe de reconnaissance d'une aristocratie argentée seule capable de dépenser les sommes obscènes nécessaires à l'achat de ce véritable joyau.

Elle se fait encore rare, et reste le symbole d'une réussite qu'on affiche ostensiblement : le symbole est bien là, de ces pilotes qui s'élèvent au-dessus des masses grouillantes du peuple qui s'étalent à leurs pieds, levant des yeux admiratifs ou envieux vers ces bolides inaccessibles... Des services de surveillance particuliers ont été créés par la Division Falkampft, pour réglementer la "circulation" de ces voitures anti-gravité, qui croisent hélicoptères de police ou ambulanciers entre les gratte-ciel de Berlin. Ils s'agit en fait de guérites juchées sur les toits en terrasse des plus hauts bâtiments. Totalement vitrés et blindés, ils permettent la surveillance "aérienne" des rues de la capitale. Il s'agit la plupart du temps d'une véritable "punition" pour l'infortuné Falk que l'on assigne à cette surveillance : la corvée est particulièrement pénible, ce type de véhicule étant encore excessivement rare[3]. On peut ainsi assurer 24 heures de surveillance harassante pour ne voir passer qu'une ou deux voitures anti-gravité... le plus souvent respectueuse de la réglementation.

- Chemical research

On sait tout, ou presque des différents éléments qui composent la planète. On sait tout décomposer, recomposer, reconstituer, détruire, analyser, annihiler... On cherche surtout, aujourd'hui, le moyen de régulariser la surproduction, qui s'est étendue pendant des années dans la plus totale anarchie, ravageant au passage l'écologie du pays. Les scientifiques prient pour trouver la solution à l'effroyable pollution qui menace dangereusement la survie d'Europa : on a connu, après les guerres et les "accidents" de recherche, des "nuits chimiques", des vagues de froid, et quelques autres aimables plaisanteries présentées prudemment par les autorités comme des "manifestations naturelles d'origine inconnue"...Les progrès scientifiques dans le domaine de la chimie ont été foudroyants dans tous les sens du terme. La police est aujourd'hui obligée de recourir au "Chemsniffer", un engin particulièrement performant qui détecte toute présente chimique non naturelle, et qui lui permet de combattre plus efficacement les nombreux trafics qui ont éclos peu après la publication des lois visant à réglementer la circulation et la production chimique sur le territoire d'Europa. Il n'en demeure pas moins qu'une infinité de réseaux clandestins fabriquent jour et nuit, dans l'ombre des magasins et usines qui leur assurent une bonne couverture, des tonnes de produits prohibés ou non, dont la production est en principe sévèrement contrôlée... Des produits de consommation courante, jusqu'aux drogues les plus dures, les plus performantes, les plus "utiles" - comme celles utilisées régulièrement par les services Falkampfts - ou les plus destructrices...

Ce qui nous amène, tout naturellement, à nous aventurer sur "the Dark Side of the Moon :

BERLIN CRIMINEL.

1© Serge Brussolo, dont on ne vous répètera jamais assez de lire l'intégrale...

2 Cf. le chapitre concernant les gangs in "Berlin City Hard Core".

3 Disons, pour bien fixer les idées, qu'il s'en dénombre à peu près autant que de Ferraris F40 à l'heure actuelle... Soit 250 modèles. Dans le monde...

IV - IF YOU WANT BLOOD... YOU'VE GOT IT ! (BERLIN CITY HARD CORE...)

Comme toute Mégalopole qui se respecte, Berlin possède une criminalité importante, qui ronge la cité au coeur, malgré une guerre permanente, menée conjointement et sans relâche par les Services Falkampfts et l'Armée. La pègre possède de nombreux moyens d'expression, qu'elle exploite habilement, au plus grand dam de ceux qui la combattent... Narco-gangs, tribus, petits et grands délinquants : occasionnel ou organisé, le crime est dans la rue. Il y vit, y prolifère.

A - UN PETIT COUP D'OEIL SUR LA CARTE :

Please allow me to introduce myself :
I'm a man of wealth and taste
I've been around for long, long years
Stolen many a man's soul and faith...

Pleased to meet you, hope you guess my name
But what's puzzling you is the nature of my game...[1]

(voir annexes pages 186-187)

B - LES SPECIALITES DU CHEF :

1 - LES NARCO-GANGS[2]

Présents depuis la nuit des temps dans les grandes cités, les narco-gangs ont toujours su s'y développer et y trouver leur "juste mesure". Ceux de Berlin en sont le moderne archétype : plus puissants, plus vicieux, plus performants. Et infiniment plus dangereux...

Leurs catalogues sont plus que fournis, présentants les grands succès d'hier, les meilleurs "coups" du jour et sans aucun doute les vedettes de demain : Marijuana, Héroïne, PCP, Crack(3) substances hallucinogènes et DrugDesign fabriqués en laboratoires - on en recense plus de 231 types à l'heure actuelle - les produits de "grande consommation" distribués par les narco-gangs sont nombreux, variés, et font des ravages partout à Berlin... et bien au-delà de ses murs.

Les narco-gangs tirent leur formidable puissance de leurs infinies ramifications mondiales : l'Internationale des Truands y trouve son compte, et les drogues poussent toujours plus avant leur guérilla urbaine larvée...

Ils sont partout aujourd'hui, et ont réussi à percer chaque couche sociale des populations : si leur progression reste constante, le monde de demain ne présentera plus que le visage décharné du junkie pleurant pour sa dose journalière...

Ils ont su, au fil des ans, se construire une place au soleil, dévorant - ou détruisant, selon les options du moment - au passage les organisations criminelles du passé (Cosa Nostra, y tutti quanti...). Ils trônent aujourd'hui parmi les plus puissants.

Mieux armés, mieux entraînés que la Police, rompus à tous les aspects de la guérilla active, ils se considèrent comme intouchables. Et qui oserait s'en prendre à eux?

Leurs hommes sont extraordinairement violents, et ne craignent ni la torture ni la mort : les règlements de compte ont lieu en plein jour, à visage découvert. Les tactiques d'élimination ne

sont pas sans rappeler les westerns désuets qui sont encore parfois projetés dans les vidéodromes intellectuels : la technique dite de la "balle dans la nuque, à un mètre" fait encore fureur dans ce milieu.

Ils disposent enfin d'un réservoir de ces "chiens de guerre" quasi inépuisable : les ghettos des grandes cités regorgent de jeunes désoeuvrés, que les privations et la misère ont immunisés à la peur et au remords pour longtemps... Le commerce de la drogue est, pour ces innombrables jeunes dealers potentiels, la seule échappatoire envisageable. La poudre blanche fait ici figure de manne céleste...

Les gangs sont souvent régis par les mêmes règles :

Ils peuvent généralement compter jusqu'à 400 membres, répartis en équipes de 20 à 30 gang-bangers. Le recrutement s'effectue très tôt : les jeunes sont cooptés dès l'âge de 10 ans. Les aspirants gang-bangers se voient d'abord confier les tâches les plus humiliantes. On ne les laisse qu'ensuite dealer au coin des rues. Ils ne seront définitivement admis dans le gang qu'au sortir d'un rituel, le plus souvent extrêmement violent ("bizutage" poussé au paroxysme, ou confrontation physique directe avec plusieurs membres confirmés...). Les membres d'un même gang se reconnaissent à leurs couleurs, ou communiquent par signes codés (empruntés parfois à l'alphabet sourd-muet). De même, leurs territoires sont parsemés d'indications ésotériques, seulement déchiffrables par eux et les leurs. Leurs chefs sont le plus souvent très jeunes (25 ans, en moyenne), et quasi intouchables. Ils utilisent les services de comptables spécialisés dans le blanchiment de l'argent, des bataillons de conseillers juridiques et d'avocats, qui possèdent toutes les finesses du code - et savent mieux que quiconque les détourner - et enfin investissent dans des sociétés-écrans, qui leur permettent de faire circuler rapidement les fabuleux capitaux qu'ils doivent gérer au jour le jour.

Plusieurs gangs rivaux s'affrontent pour la suprématie à Berlin : ils se livrent une guerre totale, sans le moindre répit. Les plus connus d'entre eux sont les "Bloody Kings" (Danishs), les "Assh'In" (Turkishs), les "Gang Rippers" et les "Vickings" (Swedishs). Chacun de ces gangs occupe des blocs entiers d'immeubles, vivent retranchés et pourraient soutenir un véritable siège, en complète autarcie.

2 - LES TRIBUS

Vous trouverez ci-dessous une liste (non exhaustive!) de tribus sévissant à Berlin. Les motivations des "tribus" diffèrent de celles des "narco-gangs" : leurs membres se regroupent par nationalités, voire races, ou encore par idéalisme fanatique... Moins puissantes que leurs homologues de la drogue, elles font quand même de nombreux ravages dans la rue, et ne dédaignent pas s'associer, lorsque le jeu en vaut la chandelle (conquête de territoires nouveaux, accords de non-ingérence, etc...).



LES GANGS DEUZS (SWEDISHS ET DANISHS).

Fourbes et rusés, et extraordinairement violents : ce portrait caricatural sied pourtant parfaitement aux Deuzs, qui sont issus des Marches du Nortland, d'où ils furent chassés par la guerre, les épidémies et la misère. Ils ont trouvé à Berlin une pauvreté encore plus grande : misérables entre les misérables, ils opposent leur mépris et leur haine viscérales à tous ceux qui sont *différents* d'eux, et tout spécialement les Turkishs et les Ostiaques.

Sans doute les plus sanguinaires de tous les délinquants, ils s'adonnent sans compter aux joies du PCP, une drogue qui rend fou furieux à trop forte dose...

Principales bandes : les "Göteborg Drakkars", les "BullShit Sveds", les "Vickings", les "Vigilants"...

LES GANGS OSLAVES.

Facilement identifiables parce que toujours habillés avec beaucoup de classe, les Oslaves sont pour leur part franchement mystiques...

Pratiquant un "christianisme païen", curieux mélange d'adoration de la Vierge Marie et de la Mère Nature, ils pensent être le peuple élu, et attendent avec impatience le grand retour au Pays, en même temps que leur indépendance vis-à-vis d'Europa - après, bien entendu, l'écrasement sanglant de l'URSIA...

Chaque gang s'entraîne donc militairement avec ferveur dans l'attente de ce "grand jour". De même, chacun se réclame d'un homme politique Oslave, bien que ces derniers nient avec véhémence toute affiliation à ces groupuscules, qui salissent leur image de marque plutôt que de les aider...

Les Oslaves excellent dans le racket, le proxénétisme et la "vente". De tout, et de rien...

Principales bandes recensées : les "Pra Gokids", les "Trotskids", les "Douk Doucs"...

LES TURKISHS.

Troisième groupe de population à Berlin, les "Turkishs" sont des européens à part entière, descendants d'immigrants lointains le plus souvent présents sur le sol d'Europa depuis plus d'un siècle... Ils ont pris part aux grandes guerres et tous se souviennent encore des hauts faits d'armes de leurs divisions "spécifiques".

Si la communauté est très calme en apparence, il faut se méfier de l'eau qui dort : les quartiers Turkishs n'en demeurent pas moins très chauds. En majorité musulmans, ils répondent souvent à leurs propres lois, et règlent les problèmes à l'abri des regards indiscrets. L'ingérence dans leurs affaires est quasi-mission impossible.

Les dérivés de cannabis sont vendus dans les magasins au vu et au su de tous, et leur consommation est tolérée officieusement par les services de l'Ordre, qui traversent ces quartiers bercés par les chants d'Hasinna Rakhna-Schmidt, célèbre chanteuse "Musulopéenne", que diffuse chaque poste de radio à l'ombre des échoppes...

Principales bandes : les "El Rukhns", les "Evren Spirits", les Assh'in", les "Eur' Akbar"...

LES SCARS.

Adeptes de l'auto-mutilation comme message politique, ces descendants radicaux des "punks" s'acharnent à se découper littéralement en lambeaux pour hurler leur haine au monde qui les entoure. Ils rejettent tout en bloc, déambulant dans les rues toutes plaies dehors, attendant la fin... La population se charge parfois elle-même de terminer l'ouvrage : les SCARS sont soupçonnés d'avoir joué les agents propagateurs de la grande épidémie de 2064... Il ne se passe plus un jour, depuis, sans qu'on n'en retrouve un pendu ou poignardé. Il arrive aussi que la foule excédée se livre à des lynchages hystériques en plein jour : les honnêtes citoyens se révèlent alors équipés de barres de fer et autres battes de base-ball ou lames diverses.

Le devoir d'un Falk, alors, est d'intervenir. Même s'il est désespérément seul dans cette rue isolée...

LES BIKIES.

On pourrait pratiquement parler de "nation" pour les BIKIES : on recense plus de 300 bandes (ou "clubs") de ces motards chevelus, barbus et tatoués sur tout le corps. Leur philosophie, si elle est très ancienne, n'en demeure pas moins simplissime : ils aiment - dans l'ordre décroissant de leurs petites préférences - leur moto (Harley ou Typhoon), la bière, et leur "poule"... Adeptes de la violence gratuite, ils paradent dans les rues avec leur Riot Guns, et ne refusent pas l'affrontement avec les "cochons de flics"... Ils arborent d'ailleurs avec la plus grande fierté leur "tableau de chasse" : des plaques de Police, qu'ils se font tatouer. Une par Falk abattu...

Pour gagner leur vie, ils pratiquent le racket à outrance (même d'autres gangs) et le braquage. Ils apprécient le PCP. Sans modération...

Clubs célèbres : les "V-Flying-Lizards", les "V-Redneckers", les "V- Berliner Teutonishs" et les "V- Nibelungen"...

LES JUSTICIERS.

Nostalgiques de cette époque bénie où le Center German faillit devenir le Maître du Monde, ces gang-bangers se croient investis d'une mission "européenne" quasi divine : nettoyer les rues de Berlin, et les débarrasser de toutes leurs "ordures"...

Crânes rasés et vêtements para-militaires, ils adoptent un fonctionnement identique à celui de l'armée, hiérarchisant tous leurs rapports. Ils aiment également défiler dans les rues au pas de l'oie. Ce "mouvement de la jeunesse d'Europa" est

cependant déchiré par les guerres intestines que se livrent divers groupuscules affiliés, dont les "extrémismes" laissent poindre quelques "divergences de détails"...

Bandes célèbres : les "St Georges Spirit", les "B-53", le "Rân Grupen" et les "Blitz Krieggers"...

LES DRAGOONS.

Fervents pratiquants des arts martiaux asiatiques, les Dragoons travaillent tous pour le "Vénérable", le chef spirituel de la secte "Kali Nashiva". Leur organisation fonctionne sur le mode ancestral des triades asiatiques, regroupant des gangs très entraînés - et particulièrement efficaces - capables de mener des interventions musclées très rapidement et discrètement.

Sans doute la tribu qui possède la meilleure hygiène de vie : ils ne consomment aucune drogue, laissant ce soin à leurs nombreux clients, et passent le plus clair de leur temps à s'entraîner et aguerrir leurs corps.

Vêtus de combinaisons grises, ils n'ont pour armes que leurs bâtons et leurs sarbacanes. On raconte que certains d'entre eux effectueraient des missions commandos (on évoque même des missions-suicides), agissant alors comme les ninjas de la légende...

Proche du fanatisme religieux, leur mysticisme fervent les empêche, en cas de capture, d'avouer quoi que ce soit...

3 - LES "INDEPENDANTS"

a - Quelques explications :

Il est clair qu'aujourd'hui la plus grande partie de la criminalité est orchestrée par les gangs, mais il existe un autre danger tout aussi important : les truands indépendants.

Ces criminels ne dépendent pas des structures habituelles de la pègre, ce qui les rend insaisissables. En règle générale, aucun indic ne peut fournir d'informations à leur sujet. Ils ne sont pas contrôlés par les chefs de gangs : ils ne peuvent donc être ni menacés, ni balancés, manipulés ou dirigés par les structures criminelles classiques. De ce fait, ils ne peuvent logiquement pas non plus profiter des avantages d'une telle organisation...

Comment survivent-ils alors?

Pour gêner la police dans ses investigations, ils montent souvent leurs opérations en prenant soin de faire intervenir deux secteurs, profitant ainsi de la concurrence entre différentes Falkhouses. De temps à autres, ils organisent un délit touchant le monde politique, mêlant par la même occasion le SAD à l'affaire, attirant les médias et s'attirant les faveurs de certains milieux extrémistes. SAD + police d'un secteur + police d'un autre : les résultats ne peuvent être brillants. Les gangs n'aiment pas l'agitation policière que provoquent les actions de ces indépendants, qui nuisent au "commerce".

Les locaux ont donc trouvé une parade.

Quand un chef de bande décide d'éliminer quelqu'un, il ne peut pas toujours confier l'affaire à l'un de ses tueurs, pour diverses raisons : surveillance de la police, risque de guerre interne, coupable trop évident etc... Les truands indépendants sont alors contactés, pour une somme d'argent non négligeable. Ils acceptent parfois le travail, éliminent la cible, en s'arrangeant pour que la police puisse les identifier : les gangs sont alors hors d'atteinte. Les contrats sont toujours tenus par les deux parties. Les indépendants savent que si le gang se met à les chasser, ils ont peu de chances de s'en sortir. Quant aux bandes, elles auraient trop peur de manquer leur associé occasionnel, et de voir alors une guerre ouverte se déclarer. Comme le disait Hauven, "On ne joue pas avec un bâton de dynamite dont on ne connaît pas la longueur de mèche".

Pour ce qui est des planques et du matériel, ils militent (ou, du moins, font semblant) dans quelques mouvements extrémistes. Un coup politique de temps en temps suffit à manipuler les jeunes utopistes qui leur apporteront tout le soutien disponible. Ils ne s'impliquent jamais trop dans un tel organisme, n'hésitant pas à abandonner leurs alliés du jour au lendemain.

La peur du solo, c'est d'être abattu par un tireur d'élite sans avoir rien vu venir. Pour se protéger, certains d'entre eux se "médiatisent". Leurs rapports avec la presse sont nombreux: interviews, photos, déclarations chocs, comportement de surface sympathique, prises de position politique, lettres ouvertes... Rien n'est épargné. Les journaux sont heureux : les ventes sont meilleures. Le criminel l'est également : les politiques demanderont aux services Falkampfts d'éviter les effusions de sang scandaleuses...

Bien sûr, tous les solos ne cadrent pas exactement avec ce portrait : certains y sont conformes, d'autres en sont la caricature extrémiste...

b - Quelques noms...

Voici une présentation des trois criminels autonomes les plus recherchés d'Europa.



- Victorio Sérez

Né à Madrid, le 24.11.40, dans une zone économiquement sinistrée. Aîné d'une famille d'ouvriers pauvres, c'est à l'âge de quinze ans qu'il commet ses premiers cambriolages.

Arrêté en **58**, il est condamné à huit ans de réclusion.

En **61**, il s'évade du pénitencier de Barcelone et se réfugie en Francie. Depuis, il parcourt Europa, accumulant les délits. En neuf ans, il compte à son actif 107 hold-ups, 5 kidnappings et 3 prises d'otages officiellement recensés.

Victorio est le type même du criminel qui passe, aux yeux des médias - donc à ceux du public - pour une victime de la société. Les reportages qui lui sont consacrés s'étalent sur sa dure enfance, sur son milieu social qui n'avait d'autre issue que de le mener à la criminalité... Ses plus fervents défenseurs médiatiques sont les journaux de gauche. Son "attaché de presse" doit être excellent, sa célébrité a déjà posé de sérieux ennuis aux Forces de l'Ordre.

En **67**, le GIF l'a coincé dans un centre commercial et s'apprêtait à donner l'assaut. La foule a pris la défense du bandit : les Falks, qui ne pouvaient en aucun cas tirer sur la foule, (Dieu merci) ont failli être lynchés, et l'oiseau s'est bien sûr envolé. Sérez affirme que ses mains sont nettes, qu'il n'a jamais tué... Les Falkdoktors pensent le contraire.

Il agirait selon eux comme le bras tueur d'une organisation terroriste Muslim, et aurait une douzaine de cadavres sur les bras. Encore faudra-t-il lui faire avouer les meurtres... après l'avoir arrêté.



- Herner Zotz

Né dans le secteur III de Berlin le 13 janvier 2036, Herner est le type même du délinquant autonome marqué politiquement.

Ses parents étaient des communistes militants. Très tôt, Herner, conditionné depuis sa naissance, suit leur chemin. Ils participent en famille aux meetings, placardages d'affiches et distributions de tracts.

En **51**, Max Gérard, colleur d'affiches du MI, fut abattu par un Falk du XVIII. Yvan Lechvich, le coupable, était un Inspecteur très en vue : héros de guerre, il fallait le protéger, tout en donnant satisfaction à la soif de justice des militaires. On prit la décision de faire porter le chapeau au couple Zotz : les parents de Herner sont envoyés dans le No Man's Land en **54**. Pendant 6 ans, Herner va partir à l'étranger, pour devenir un vrai guerrier du terrorisme.

En **60**, il fait parvenir un communiqué de presse à tous les médias, dans lequel il déclare la "guerre à la société". A ce jour, il a revendiqué 15 meurtres, 4 attentats, 25 hold-ups et 14 enlèvements.

Par sa détermination fanatique - et sa sincère assurance d'être un redresseur de torts - Verner est très dangereux. Sa presse n'est pas excellente : les journaux, ayant déjà servi de cibles à deux attentats - et ayant perdu trois journalistes - ne parviennent pas à le décrire comme une victime.

Il est extrêmement dangereux, et imprévisible. La plus grande prudence à son égard est de rigueur.



- Marc Grani

Grani est né à Strasbourg le 12 Mars 2032, d'un père Francien et d'une mère Germanique.

Issu d'un milieu très aisé, il est très vite dégoûté de tout avoir trop facilement. Il finit par haïr sa classe sociale, et ne rêve que d'aventures, de risques, de dangers, d'amitiés véritables, de profondeurs dans les rapports humains, loin de la superficialité de son milieu.

A seize ans il fugue, et s'engage dans l'armée qui, a cette époque, n'est pas trop regardante. Excellent soldat, très motivé, il participe à de nombreuses opérations-commandos "officieuses" à l'étranger.

En **58**, il est blessé à la poitrine. On le renvoit dans ses foyers, après l'avoir décoré. Il n'arrive pas à s'adapter à sa nouvelle vie : répudié par ses parents (au profit de son frère cadet, François), il ne parvient pas à se réinsérer et se retrouve au chômage.

Grani se débat : comment un soldat qui a servi son pays, qui fut félicité, décoré, peut-il se retrouver dans la misère? Mais personne n'entend ses plaintes. Ni les fonctionnaires des agences d'emplois, ni les administrations, ni même le bureau militaire ne semblent intéressés par son histoire. Entre temps, Grani aura une liaison qui verra naître une petite fille, Yasmina. Pour combattre l'injustice dont il est la victime, Grani tente de se réengager. Le bureau de recrutement le refuse, à cause de sa blessure (et parce que les guerres se font lointaines). On lui refuse également une pension : injustifiée, car sa blessure n'est pas assez grave. Grani décide que si on ne lui donne pas ce qu'il mérite, il le prendra. Il va verser dans la délinquance, et devient criminel.

Il est sans pitié, justifiant ses actes d'un "c'est moi ou eux !" définitif. Ses anciens contacts dans les marches lui donnent accès à des armes et matériaux militaires introuvables, même au marché noir.

Grani est le comble de la violence incarnée, l'ange déchu...

En **65**, l'immeuble qu'il occupait était cerné. Quand les Falks et le GIF ont enfoncé la porte, une bombe à thermo-détonateur les attendait. Bilan de l'attentat : 13 morts dont 5 civils. Grani avait fui par les égouts.

Intelligent, il sait qu'on ne lui laissera aucune chance, et tire toujours le premier. Très entraîné, il est sans conteste l'Ennemi Public N°1. A son actif : 37 victimes, 54 hold-ups et 5 kidnappings.

4 - La prostitution.

Ces professionnels de l'amour sont loin d'être en voie de disparition. Que vous cherchiez un(e) brun(e), un(e) blond(e) voire un(e) mineur, et



quelle que soit la spécialité désirée, on trouve tout à Dimitroff Strasse. Il y a quelques années, les "prostitués" (30% d'hommes et 70% de femmes) ont été parqués dans des zones spécifiques permettant le contrôle de la situation. La prostitution est aujourd'hui reconnue : les professionnels payent des impôts, cotisent une assurance santé, subissent des contrôles d'hygiène etc...

Chaque "prostitué" est rattaché à une chambre, un véhicule ou un appartement dans lequel il pratique son "art". Les règles d'hygiène sont strictes, et chaque praticien ou clients doit être en possession d'un certificat médical de bonne santé datant de moins d'un mois. Les proxénètes ont un statut de gérant de société d'interim : ils emploient de 2 à 60 personnes qu'ils "louent" pour des durées déterminées à des particuliers.

Louer un "prostitué" ne constitue pas un délit, sauf si le client est marié et que la possibilité de liaisons extra-conjugales avec des professionnels n'est pas inscrite sur son contrat de mariage. Quand un client désire louer un(e) prostitué(e), il doit fournir le certificat médical et une pièce d'identité.

On croit bien contrôler la situation, mais la réalité est toute autre.

La loi interdit certaines pratiques sexuelles jugées dangereuses et inacceptables dans notre société (zoophilie, sadomasochisme, rapports adultes-mineurs, et autres pratiques plus ou moins déviantes). Bien sûr, il y a de nombreuses demandes pour ces pratiques et la liasse de billets proposée est toujours très imposante. Les délits dans ce milieu étant trop importants, la décision fut prise de parquer les déviants et leurs clients à la Brunnen Platz. Il y a peu de "prostitués" déclarés indépendants. En règle générale, les proxénètes s'arrangent pour les ranger dans leur écurie. Ils créent une dépendance, afin de les "fidéliser" : drogue, enfant en bas âge, chantage sur la famille etc... Les services Falkampfts se heurtent à la loi du silence : difficile dès lors d'agir dans ce milieu.

Au total, 60% des pratiquants ne sont pas déclarés. Il s'agit pour la plupart d'immigrés sans ressource, de personnes endettées, de junkies et autres paumés. Les conditions d'hygiène sont déplorables, mais les tarifs sont peu chers, et les proxénètes peu intéressés par les certificats médicaux et les cartes d'identités. Dans ces petites chambres glauques se déroulent des rapports inimaginables, abjects... C'est bien sûr dans cette frange trouble de la prostitution que sévissent les maniaques et les détraqués sexuels. Le contrôle est ici également impossible : toujours cette même loi du silence. Nous ne pouvons que constater les coups ou les décès. L'un des plus gros obstacles à la lutte contre la prostitution illégale, c'est la corruption qui pourrit les rangs des Forces de l'Ordre. Nombres de Falks touchent des pots-de-vins, obtiennent des renseignements ou des avantages en nature, et acceptent de fermer les yeux. Il y a également certains politiciens qui, friands de petits voyages exotiques, couvrent des activités illégales.

Rappel : la prostitution est la seule profession où la contraception est autorisée, mais uniquement sur ordonnance d'un médecin agréé par l'état.

Petit résumé des enquêtes criminologiques sur le secteur XVIII en matière de prostitution :

- Quartier Turquish : La prostitution dans ces quartiers est punie par les religieux, mais elle est tolérée aux frontières.

Ainsi, à l'entrée des quartiers, des mini-maisons de passes fleurissent. Aucune Turquish ne travaille dans celles-ci.

Seules des femmes, généralement enlevées dans le tout Berlin, y pratiquent leur "art" sous la contrainte. La prostitution de mineur et la zoophilie sont les spécialités Turquish.

- Dimitroff Strasse : C'est l'endroit le plus propre et le mieux géré. Un poste médik-mobil à chaque coin de rue, dans lequel, contre une somme modique, on vous fait un check-up complet. Pas de pratiques déviantes, ou très peu.

- Brunnen Platz : Zone des déviants, sous contrôle militaire. La projection de l'Enfer sur terre, cf "Chauds les quartiers ! ".

- Les cités d'aide sociale : De nombreux désœuvrés se prostituent pour gagner les quelques EM qui leur payeront leur dose. Sans aucun contrôle, bien entendu.

- Quartiers résidentiels aisés : Dans les zones résidentielles où les revenus sont élevés, vous trouverez des maisons de passes.

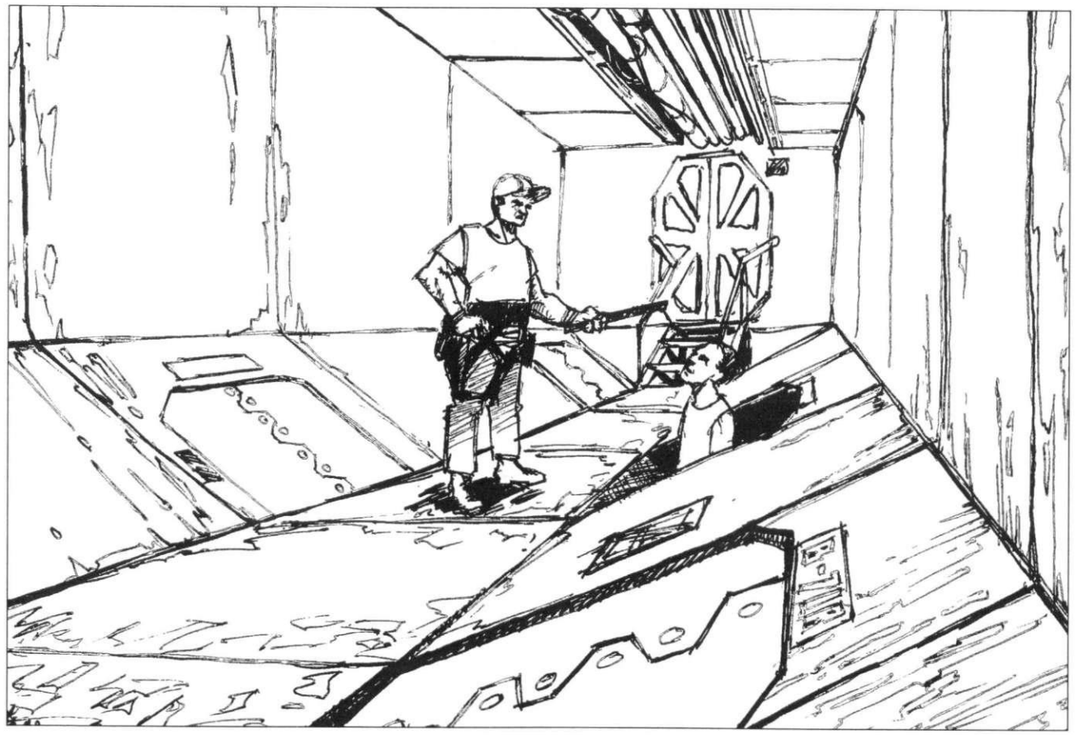
Bien que non-officiellement reconnues, elles sont tolérées. L'état se charge du contrôle de ces établissements.

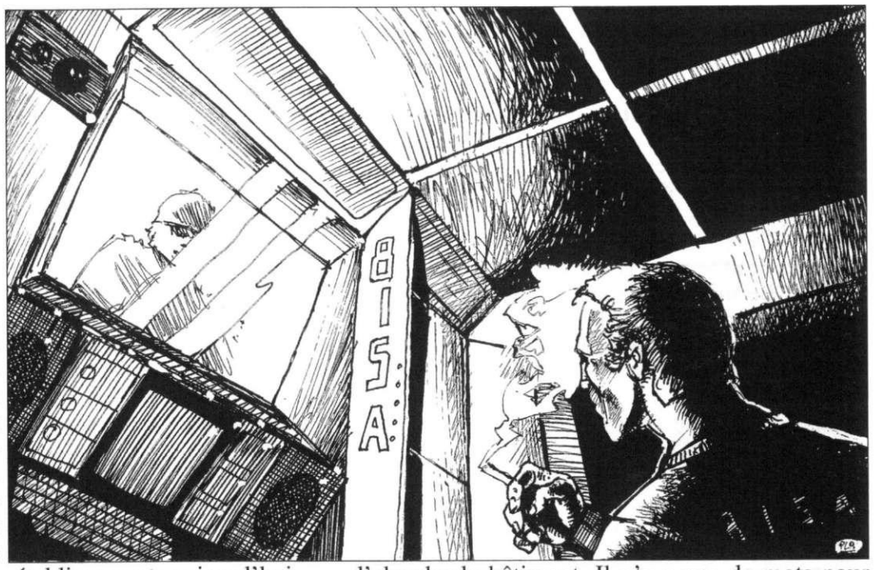
5 - LES PRISONS

A la fin du 20 ème siècle, le bilan du milieu pénitencier était catastrophique. Huit détenus par cellule initialement pour trois, un gardien pour trente prisonniers, des conditions d'hygiène frôlant l'insalubrité, des bâtiments tombant en ruines, et des moyennes hallucinantes : 120 évasions, 4 mutineries, 67 suicides et 104 meurtres par prison et par an! L'assemblée d'Europa prit la décision de privatiser le régime pénitentiaire.

En **2003**, la société Régie Pénitentiaire (RP) emporte le marché. Grand mystère : Michel La Salle, directeur de cette société, arrive en 7 ans à donner un visage neuf aux pénitenciers et "rentabiliser l'affaire". On n'entendra plus parler des prisons pendant plus de 20 ans. En **2029**, le général Vicino, l'un des chefs de la dictature militaire en Europe, révise le système. Le contrôle des prisons est nationalisé, il passe aux mains des militaires. Utilisées à des fins de reconditionnement, elles n'ont plus rien à voir avec des prisons pénales : ce sont des camps d'emprisonnement politique. Les étudiants contestataires sont mêlés aux plus dangereux psychopathes, c'est la terreur...

Plus de surpopulation : le temps moyen passé dans l'établissement par un prisonnier est de huit mois. Il ressort alors, les pieds devant... De nombreuses rumeurs courent. Les soldats s'entraîneraient au tir sur cibles vivantes, détenus tirés au hasard...





En **2051**, le Tribunal Constitutionnel, au pouvoir depuis moins d'un an, décide de traiter au plus vite le dossier des prisons.

De nombreuses personnes sont libérées et réhabilitées. Les militaires voient rouge. Le colonel Resende soutient pourtant les magistrats, et propose une révision du système. Son programme sera accepté, et c'est encore ce dernier qui régit les établissements aujourd'hui.

Les prisons pénales et politiques sont désormais séparées. Les premières sont gérées par des entreprises privées, mais la surveillance en est assurée par des soldats sous contrôle civil. Quant aux secondes, elles sont gérées et contrôlées par le SAD (Service Action Défense), placées dans des zones militaires : la sécurité externe est facile et sûre.

Il n'en demeure pas moins que ce programme est un échec total !

Quelques mots à propos des prisons politiques...

Ces prisons sont dites "de haute sécurité" : on y enferme toute personne "criminelle" possédant des sympathisants susceptibles d'entamer des actions violentes pour obtenir leur libération. On peut donc y enfermer les terroristes, les gradés prisonniers de guerre, les militaires putschistes et les condamnés pour crime contre l'humanité.

Dangereux en effet, ils sont souvent considérés comme des martyrs par les fanatiques de leur groupe. Il s'en suit les habituelles prises d'otages et autres attentats, attaques de commandos armés etc...

Il n'y a pas de prisons politiques à Berlin : elles sont pour la plupart situées dans les Marches, ou à la limite du No Man's Land. On sait peu de choses les concernant : la seule manière d'accéder à ces pénitenciers et à ses détenus est de faire une demande au SAD. Inutile de préciser qu'il faut une *très bonne raison* pour que la demande soit acceptée.

Pour franchir les murs d'une de ces prisons, il faut parcourir 1000 km dans un camion sans ouverture : leurs emplacements sont classés "secret défense". Sans cesse escorté de 4 membres du SAD, on passe cinq barrages militaires, en subissant par conséquent cinq fouilles et contrôles, avant d'aborder le bâtiment. Il n'y a pas de mots pour décrire la sécurité interne... Un microbe ne passerait pas. Chaque cellule ressemble à un appartement relativement luxueux : plusieurs pièces, télé, bibliothèque etc... Chaque prisonnier possède son appartement, et aucun contact n'est autorisé entre les détenus. Les services Falkampfts peuvent éventuellement interroger un témoin, mais uniquement en présence d'un membre du SAD (ce qui est gênant, mais incontournable).

Une telle démarche dans une enquête est cependant excessivement rare. Bien sûr, tous ces détenus ont été condamnés à mort, mais plutôt que de les envoyer comme forçats occasionnels dans le No Man's Land, leur peine est commuée en détention à perpétuité. Ils peuvent cependant être exécutés, en cas de problèmes avec d'autres membres de leur faction : on pratique ainsi les mêmes méthodes qu'eux. "Il faut savoir combattre le mal par le mal" aiment à répéter les agents du SAD...

1"Sympathy for the Devil", Jagger/Richard.

2 Note à l'attention des esprits chagrins (et il y en a, ne niez pas !) : le chapitre qui suit traite de substances nocives diverses et variées qui sont :

a - Gravement nuisibles à la santé de tout-un-chacun

b - Hautement répréhensibles et tout à fait condamnables.

*Alors mettons-nous d'accord tout de suite, et évitons tout malentendu : il ne s'agit pas d'**apologie**, mais uniquement d'**extrapolation spéculative** (comme ils disent chez les instruits), afin d'offrir un plus grand réalisme au jeu. **En clair : "Don't do it, it's only a game!"***

Alors pas d'embrouilles, et suivez ce conseil : c'est pour votre bien. Et n'y revenez plus, jeunes intrigants.

Merci qui ?

3 Cocaïne base : moins chère, rend "accro" plus vite, produit de suite un manque psychique ET physique. Réjouissant, non ?

SAD, SAD SONG...

BRUNNEN PLATZ. Vingt-deux heures.

La salle principale du Blue Oyster Club (1) était enfumée au point de rendre chaque contour de meuble, chaque client, chaque silhouette, aussi énigmatique qu'une ombre, dans la brume qui s'abattait parfois, lourde chape humide et sombre, dans les rues de Berlin. Au soir, le passant, d'ordinaire déjà bien rapide, pressait encore le pas pour retourner chez lui, sentant une peur antique lui parcourir le ventre, nouant ses entrailles, et projetant sous ses yeux, à chaque coin de ruelle un tant soit peu tortueuse, la vision effroyable d'un Jack O'Knife (2) souriant, à l'affût... Les tables de la salle étaient presque toutes occupées, et l'on se pressait au bar, où, debouts et serrés les uns contre les autres, les habitués levaient la chope à un rythme soutenu, ponctuant leurs plaisanteries graveleuses d'éructations diverses, plus proches de bruits digestifs variés que de sons réellement humains.

Harris pénétra dans l'antre. Comme chaque fois, il eut ce bref mouvement de recul, à l'instant où le mélange d'odeurs si "particulier" lui assaillait les narines. Il s'ébroua rapidement, puis s'enfonça bravement dans la foule cosmopolite qui encombrait les lieux. Il fendait la foule avec aisance : sa large carrure, son blouson de cuir râpé à la coupe si aisément reconnaissable, et, *surtout* , son regard noir et déterminé étaient autant d'éléments convaincants. Les consommateurs semblaient s'effacer à son approche. Parvenu à hauteur du patron, qui avait fort à faire derrière son comptoir, il lança négligemment :

- "Salut, Spike ! Tout va comme tu veux?"

L'autre avait blêmi. Il bredouilla :

- "Bonsoir, M'sieur Harris ! J'vous installe où ?"

Il tremblait de tous ses membres, pathétique dans la lâcheté et la veulerie. "Le chaînon manquant." pensa Harris "Cette larve est le chaînon manquant entre les animaux et l'homme..." Il eut un sourire carnassier, et indiqua du menton le fond de la salle, derrière les tables de billards.

- "Je vais me poser au fond, Spike. Tu m'apportes tout, comme d'habitude ?"

Le patron ne prit même pas la peine de répondre : déjà, il avait plongé derrière son bar, et s'affairait entre verres et glaçons, à préparer soigneusement la commande. Harris évita de sourire, et reprit la route. Il passa au large des tables de billards, à peine éclairées par les néons mourants, suspendus à un mètre du tapis vert.

Quatre joueurs par table : cela faisait vingt bonshommes, dont douze pigeons. Cette fois, Harris souriait largement : le Club était connu comme le repaire de tous les arnaqueurs du Secteur, et il se trouvait toujours des inconscients pour venir y perdre leur maigre solde...

Amusé, il choisit une petite table restée miraculeusement inoccupée, saisit la chaise branlante, et s'assit, en légère bascule, contre le mur. De cette position stratégique, il savait pouvoir embrasser la salle d'un seul coup d'oeil. Il se mit à observer, goguenard, le manège parfaitement huilé des habitués.

Les arnaqueurs "fonctionnaient" en duo : toujours le même, depuis des années pour la plupart. Le numéro était toujours le même : on commençait par perdre.

Des petites sommes d'abord, puis de plus en plus. Le ton montait, les coéquipiers s'insultaient vertement... Sous l'oeil hypnotisé de leurs "victimes" grisées, les arnaqueurs jouaient à la perfection la grande scène du couple trahi, perdant les pédales, tirant des mines de plus en plus allongées...

Et puis, "au bout du rouleau", ils proposaient enfin à leurs adversaires de "leur laisser une chance de se refaire". Le pari atteignait alors des sommes démentes : souvent l'équivalent du double de la somme "perdue". Parfois plus. Grisés par leurs multiples victoires, parfois aveuglés par les tombereaux d'alcool obligeamment payés par leurs "adversaires malheureux", les pigeons tombaient dans le piège. Dont les mâchoires se refermaient inexorablement : exit les crétins, *welcome to the easy money ...*

Harris avait repéré dans le lot un des plus fameux couples de la spécialité : Werner et Muller, "les duettistes". Ils étaient parvenus au stade terminal de l'arnaque, les deux pauvres "blaireaux" ayant accepté de leur "laisser une chance". Werner et Muller avaient subitement abandonné leurs titubements disgracieux, et leur élocution hésitante. Ils s'étaient redressés, avaient éclaté de rire et annoncé :

- "A vous l'honneur !"

Les deux autres, visiblement détruits par l'alcool, s'étaient un peu fait tirer l'oreille, pour finalement commencer. Harris se rassit normalement, se penchant un peu plus au fur et à mesure de la partie. Celle-ci ne dura pas trois minutes. Les "pigeons" exécutèrent les duettistes, qui n'eurent pas l'occasion de jouer... Ils se contentèrent de regarder, les yeux écarquillés et les joues subitement envahies de tics nerveux servis en rafales, les deux jeunes marquer point par point jusqu'à la dernière boule.

Fous de rage, ils avaient alors vu leurs adversaires se redresser à leur tour, les yeux parfaitement lucides, un mauvais sourire au coin des lèvres :

- "Messieurs, la monnaie : par ici les EM !" Le ton aussi avait soudain changé : ça n'était plus deux jeunes bourgeois encanaillés qui parlaient, mais bien deux enfants de la rue, froids, déterminés, et probablement affûtés comme des lames de rasoir. Werner et Muller se regardèrent, encore sous le choc. Ils étaient comme des boxeurs K.O. debout, droits dans leurs chaussures mais plus conscients de ce qui les entouraient. Fouillant dans leurs poches, ils étalèrent sur le tapis vert la somme réclamée, qu'ils ne parvenaient pas à quitter des yeux. Les billets disparurent promptement dans les poches des deux jeunes, qui souriaient, faussement reconnaissants.

- "Merci encore pour la leçon, les gars : c'était remarquable ! On a sans doute eu la *chance des débutants*, pas vrai !?"

Ils s'éloignèrent rapidement vers la sortie, sentant monter la colère en Werner et Muller. Parvenus à la porte, l'un d'entre eux se retourna et jeta, hilare :

- "Et on en oublie de nous souhaiter *Bienvenue au Club* ? C'est pas sympa, ça... Ciao, ciao!"

Ils disparurent à l'extérieur.

Ce fut Werner qui craqua le premier :

- "Fils de putes, bâtards..." Il crachait, en gueulant comme un âne. Il se tourna vers Muller :

- "Et toi, sombre connard : *c'est toi* qui les as rabattus. Môssieur pensait avoir repéré deux pigeons de première qualité, avec le pognon, et tout... Môssieur avait l'oeil, savait les reconnaître... Mon cul, oui !!! La vérité, pauvre nain, c'est qu'on vient de se faire engrosser par deux spécialistes que tu as confondus avec des clowns !!! Casse-toi ! Maintenant !! Tout de suite !!! Caaaaasss' tooiiiiii !!!!!!!"

Il était au bord de l'hystérie, bavait presque. Muller crut intelligent de répliquer :

- "Mais enfin, je... Je croyais que..."

Fatale erreur. Il reçut un magistral coup de boule pour solde de tout compte, et s'effondra de tout son long. Son nez, probablement fracturé, versait des flots de sang par jets saccadés.

Il se releva enfin, porta la main à son visage, s'essuya furtivement de la manche, étalant le liquide rouge en travers de sa joue. Il jeta un regard de totale incompréhension à Werner, puis tourna les talons, et sortit sans plus insister. De son côté, Muller, qui n'en pouvait plus, s'affala à la table voisine de celle de Harris.

Ce fut le moment que choisit le patron pour déposer le verre rempli de glaçons à ras-bord, la bouteille de tequila et les deux citrons coupés, devant Harris.

- "Merci, Spike...

- De rien, *Lieutenant* ..."

Harris crispa brutalement les mâchoires. "L'ordure..." pensa-t-il. Spike avait en effet détaché à *très* haute et *très* intelligible voix son "Lieutenant ". A présent, tous les yeux s'étaient tournés vers lui, le dévisageant, l'étudiant, le jaugeant...

Harris savait ne pas "faire" son âge : à l'approche de la soixantaine, il paraissait toujours puissant, et conservait l'attitude de l'homme très entraîné qu'il n'avait jamais cessé d'être. Son visage, pourtant, portait les morsures du Temps, ce qui, probablement, donnerait confiance aux loubards qui le toisaient. Le silence se fit extrêmement pesant. A sa droite, la voix de Werner claqua :

- " Un flic... Je rêve : une saloperie de flic, ici, au *Club* ... Vous vous rendez compte, les gars : cette salope est une pourriture de Falk..." Il secoua la tête de gauche à droite et poursuivit :

- "Non, décidément, je le crois pas..."

De toutes parts, les insultes fusaient. Quelques poings se levaient, bravaches. Harris baissait toujours la tête, concentré sur le dosage subtil de tequila et de citron qu'il réalisait sans prêter attention à l'émeute en préparation.

Il but lentement, à petites gorgées visiblement jouissives, l'alcool brûlant. Puis il s'adossa au mur, étalant les jambes et exhalant un voluptueux "Haaaaaaa !..." Ce qui vint à bout de la "patience" de Werner. Il se leva, déployant sa grande carcasse, et vint se poster devant Harris, tenant dans la main gauche sa bouteille de bière. Harris fixait à présent le plafond, les bras croisés derrière la tête. La voix de Werner grinçait à présent :

- " Hé, *connard* , tu ne m'as pas entendu ? J'ai dit que tu n'étais qu'un *enfoiré* de flic..."

Harris plongea alors son regard dans celui de Werner. Il parlait très calmement :

- "Salut Werner... Déjà dehors ? On a dû mal rédiger le rapport, ou ton avocat était foutrement doué... Au fait, *p'tit gars*, tu connais la vraie définition d' *enfoiré* ?" Avisant l'air ahuri de Werner, il poursuivit, amusé :

- "C'est un mot qui provient d'un très ancien terme francien : "foire", qui a, par la suite, donné "foireux", ce qui veut dire "merdeux", "couvert d'excréments"... En clair, Werner, *l'enfoiré* n'est pas *l'enculé* , mais bien l'autre, *celui qui met* , si tu vois ce que je veux dire... Remarque bien, ça ne m'étonne pas vraiment, avec le nombre de fois où je t'ai sauté..."

Werner eut le visage déformé par un effroyable rictus de haine. Il brisa sa bouteille sur le bord de la table, et plongea son tesson vers la gorge de Harris :

- "On va voir qui de nous deux est l'enculé, "Lieutenant" !!"

Il avait été, comme de coutume avec les Falks, beaucoup trop bavard... Harris avait déjà sorti le Marxmen noir de son holster. Il tira trois fois. Werner partit en vol plané arrière, et retomba lourdement sur la table de billard. Il n'avait plus de visage, et son torse était béant.

Harris s'était redressé, envoya rouler table et chaise.

- "Bien... Je pense que tout le monde a vu qu'il s'agissait de légitime défense. Mmmmh?" Il balaya la scène du canon brillant du Marxmen. Chaque "spectateur" présent secouait la tête tentant de signifier de frénétiques "oui". Harris traversa la salle en direction de la sortie. Les consommateurs s'écartaient sur son passage, en roulant des yeux effarés, ce qui avait pour conséquence de beaucoup l'amuser. Il s'imaginait en créature divine séparant les eaux. Il s'arrêta à hauteur du patron, qui tremblait derrière son bar :

- "Spike, *cher* Spike... Je n'ai pas entendu ta réponse. J'espère que c'est une *méprise* ...

- Oui, Lieutenant... Bien sûr ! *Tout le monde* ici a bien vu que vous aviez répondu à une attaque...

- Bien, Spike : *très bien* . Je vais de ce pas taper mon rapport."

Il s'arrêta dans l'encadrement de la porte :

- "Ah, au fait : je vous envoie une voiture dans quelques minutes, pour enlever le corps. *BIEN ENTENDU* , vous ne touchez à *RIEN* d'ici là?..."

Spike acquiesça, profil bas.

Harris sortit dans la rue, et retourna à la Falkhouse. En montant dans sa voiture, il envoya un message au central. Bientôt les sirènes se firent entendre. Il prit le temps, de retour dans son bureau, de taper un rapport le plus rigoureux possible. Puis il rentra chez lui, la nuit étant déjà bien avancée. Il s'allongea, alluma une cigarette, et attendit le sommeil en contemplant les volutes de fumée qui montaient à l'assaut de la lampe du plafonnier. La nuit fut courte et sans rêve.

FALKHOUSE DU XVIIIème.
Une semaine plus tard.

Dany "Bonze" Upshaw pénétra dans son bureau. Les traits tirés, visage fermé. Il dit simplement :

- "'Lut, Harris. Tu viens, 'faut qu'on parle."

Et son ton ne supportait pas la moindre objection. Harris prit son blouson, et le suivit. Ils descendirent au garage, et prirent la voiture de service d'Harris. Celui-ci jeta un coup d'oeil interrogateur, auquel Upshaw répondit d'un laconique "Roule".

Harris patienta ainsi près d'une demi-heure. N'y tenant plus, il lança un "Bon : accouche..." crispé. Upshaw mâchonnait une allumette, qu'il jeta par la fenêtre ouverte. Il s'accouda, étudiant le profil d'Harris.

- "C'est très simple, vieux. J'ai été contacté par le SAD. A ton sujet..."

Harris s'était crispé. Upshaw continuait, atone :

- "Ils ont découvert qu'avant que tu ne l'abattes, Werner avait commis un crime. Une sale affaire : un casse minable, qui a dégénéré... Il s'était introduit chez Ulrich Bonhof, un jeune commercial qui travaillait pour une des nombreuses entreprises de Rutger Hauven. Le gars l'a surpris, et Werner, paniqué, l'a descendu sous les yeux de sa femme. Pas beau à voir : il l'a scié en deux d'une rafale d'Uzi, un très vieux modèle, très peu courant. La gosse a effectué un séjour en hôpital psy, elle est toujours sous le choc, et semble ne plus retrouver la parole.

On s'est penché d'abord sur les affaires de Hauven : fausse piste, tu le sais bien... J'ai eu l'idée de m'intéresser un peu plus à la môme... Priscilla Harris, 24 ans. La nièce d'un Harris, donc. TA NIECE, Harris. Et la seule gosse que tu aies "eue"... Tu n'as jamais eu d'enfant, et tu as reporté toute ton affection sur la petite. Alors, quand tu as su, tu as enquêté. Tu es un bon flic, Harris, peut-être le meilleur que j'ai connu à la Falkhouse du XVIIIème...

Alors je voulais que tu le saches : le SAD est après toi. Ce n'est pas moi qui les ai mis sur le coup : j'ai appris trop tard que ces salopes étaient derrière moi. Et je voulais te l'apprendre." Il regarda à l'extérieur. La rue était déserte.

- "Je descends ici, Harris. Fais ce que tu penses devoir faire. Salut, *vieux* ."

Pour la première fois depuis qu'il le connaissait, Harris avait décelé de l'affection dans la voix de Dany "Bonze" Upshaw.

Il garda le regard fixé droit devant lui, et ne dit rien. Upshaw descendit de la voiture, et partit sans se retourner. Surtout pas lorsqu'il entendit la détonation derrière lui. Un seul coup. Un aboiement unique, très grave, sans écho.

Le corps fut découvert très vite. Interrogé le soir même par le Capitaine, Upshaw jeta la nouvelle allumette qu'il s'était coincée entre deux incisives, et répondit, atone :

- "Je le connaissais depuis longtemps. C'était un bon flic. Vous avez une nièce, mon Capitaine ?

- Non. Pourquoi cette question étrange, Upshaw?

- Pour rien, mon Capitaine, pour rien."

Il sortit lentement du bureau, et ne se retourna que parvenu dans le couloir :

- "Mon Capitaine ? Je suis content que le SAD ne l'ait pas eu... Et vous pouvez le leur dire." Il ferma la porte et s'éloigna rapidement. Il souriait.

On se dépêcha de ranger le dossier dans les archives poussiéreuses et de l'oublier.

"Affaire" classée.

(1) © G.E. RANNE, in Les héritiers, dont on ne vous dira jamais assez de bien. Si.

(2) On dit aussi "Jack The Ripper", et, en Francie, on prononce également "Jack l'éventreur". Ca ira, on est moins perdu ? De toute façon : promis, je le ferai plus!

Troisième partie
LES FORCES DE L'ORDRE

I - LA POLICE D'EUROPA GENERALITES

La justice d'Europa pose parfois problème : il arrive que plusieurs services couvrent les mêmes affaires, rarement en collaborant, et même, le plus souvent, en concurrence. Une situation qui n'arrange pas les affaires de la Loi.

On peut subdiviser ces services policiers en trois catégories principales :

- Les Polices Fédérales, qui ont pour mission de faire respecter la Loi chacune dans leur Etat, mais pas 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), qui peut agir sur tout le territoire, ainsi qu'à l'étranger. Il assume également la fonction de "Police des Polices".

Notes : *BERLIN XVIII propose en principe aux joueurs d'incarner des flics de Berlin - Falkampfts ou Falkdoktors - agissant à l'intérieur de la ville pour y faire respecter l'Ordre et la sécurité. Il est toutefois possible qu'un personnage ait, au début de sa carrière, assumé les fonctions de Falkriek ou SAD-Man. Il faudra dans ce cas adapter ces connaissances/compétences en tenant compte des spécificités de ces deux autres catégories de flics...*

A - Les Polices Fédérales

Rechercher, interpeller et présenter à la Justice les auteurs de crimes et délits en zone urbaine, exécuter des délégations et réquisitionner sous ordres des magistrats : voilà résumées les missions des Polices Fédérales.

Elles ont aussi - et surtout - un rôle préventif et dissuasif à assurer. Elles sont responsables de l'Ordre et de la tranquillité publique.

L'organisation au sein de ces Polices - "Divisions Falkampfts" en Center German, "Polizia" en Médi Oriental ou encore "Orgapol" en Francie - est quasiment identique d'un Etat à l'autre.

Pendant la "Guerre sans Fin" - soit 28 années de combats acharnés et quasi ininterrompus - les Polices Fédérales durent adopter une structure de type militaire, pour faire face à la menace permanente que laissaient planer l'URSIA et les Pays Muslims. Elles ont depuis retrouvé un contrôle civil : le Pouvoir Judiciaire, bafoué pendant cette période noire, est aujourd'hui des plus puissants. Il a repris fermement en main la situation et entend garder son libre arbitre : le temps de la justice expéditive et des exécutions sommaires est bien révolu.

Tout officier de Police se doit à présent de rendre des comptes à l'Hôtel de Police (ou "Falkhouse" à Berlin), et se trouve placé sous l'autorité d'un Magistrat ayant tout pouvoir...

B - La Police des Marches

Tout comme les Polices Fédérales, elle doit assumer un rôle judiciaire de prévention et de répression : la Loi est la même partout en Europa et se doit d'être respectée... Elle doit en plus assurer la délicate protection des frontières.

Placée sous le commandement du Gouverneur-Magistrat-Soldat (le GMS, qui occupe un poste très envié, pour lequel les demandes sont nombreuses), la Police des Marches est rompue à toutes les techniques de combat modernes. Agressions Ursiennes et Muslimes, vents porteurs de Sirup B (gaz effroyablement toxique, poussé par les vents en provenance du No Man's Land)...

HIERARCHIE "DIVISION FALKRIEK"

- GMS	Responsable de la région
- Colonel	Chef de corps (5 compagnies)
- Falk-Cap	Chef de compagnie (5 sections)
- Falk-Lieut	Chef de section (3 kommandos)
- Sergent des Marches	Chef de kommando
- Falk-Makpo	Homme de troupe

Les différents services
Sécurité civile
Police judiciaire
Police militaire
Groupes de combat

Le lot quotidien des Falkrieks est souvent désespérant. Ajoutons à cela que dans certaines Marches (comme l'Ost), le pourcentage de populations civiles est tellement faible, qu'ils en sont pratiquement les seuls habitants avec les militaires.

Un Falkriek-Kommando comprend 10 hommes, sous l'autorité d'un Sergent des Marches. Guérilla de tous types, puissance de feu remarquable (mortiers, canons de campagne, etc...), il a pour mission de retarder l'envahisseur en lui occasionnant les plus lourdes pertes possibles : en parfaite connaissance du terrain, ayant eu le temps de s'y acclimater, il constitue l'un des pivots de la défense. Son action permet de verrouiller certaines zones jusqu'à l'intervention de l'armée : comme on peut le voir, la limite entre l'action civile et la militaire est bien faible dans les Marches...

C - Le SAD (Service Action Défense).

Le SAD a pour rôle de prévenir et de régler toutes les affaires susceptibles de remettre en question la sécurité de l'Etat : le terrorisme, l'espionnage, les trafics internationaux, le contre-espionnage, les affaires internes de la Police etc...

Il s'est vu confier la mission de "rechercher et poursuivre toute manoeuvre d'ingérence étrangère et d'espionnage, 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, le SAD coordonne les différentes enquêtes sur le plan Europais et, suivant la Charte des Polices Fédérales, donne les plans d'ordre pour que des Policiers des Fédérations puissent mener leurs investigations hors des limites de leur juridiction. Ces derniers se trouvent alors placés sous le contrôle d'un Intendant, à qui ils doivent remettre leurs rapports, devenant pour un temps SAD-Falks.

On a donné au SAD les moyens d'être efficace dans cette immense tâche "d'utilité publique": perquisitions et arrestations à toute heure, sans mandat ou commission préalable, gardes à vue de 96 heures sans avocat pour l'inculpé, consultation immédiate de tout livret de comptabilité d'entreprise ou d'association, accès à tous les moyens d'espionnage, accès aux comptes en banque etc... Le tout étant recevable auprès d'un tribunal.

Quand la Police arrête un suspect, elle doit faire la preuve de sa culpabilité. Si le SAD arrête un suspect, ce dernier doit impérativement apporter la preuve de son innocence...

Le SAD bénéficie du réseau d'espionnage le plus important du monde : on évalue à plus d'un million le nombre de leurs indicateurs. Au sein de toute équipe peut se cacher l'une de leurs taupes. Pour infiltrer un groupe, la méthode dite "de la carotte" est leur préférée : pendant qu'un espion du SAD s'installera de manière peu discrète dans une Falkhouse en passant "par la grande porte", trois autres entreront discrètement "par la fenêtre". Souvent, c'est l'un de ces dernier qui dénoncera la "carotte", obtenant ainsi plus de crédibilité.

Tout dossier jugé caduc par les Procureurs échouera sur leurs bureaux.

Le Falk qui en est l'auteur peut alors être assuré d'une surveillance durant quelques semaines. A moins que l'un de ses "collègues" ne l'ait déjà dénoncé...

Les méthodes du SAD empoisonnent la vie. Leur modus operandi : la paranoïa, la peur, la dénonciation...

HIERARCHIE "SAD"

- SAD-Fuhrer	Chef suprême des services
- Coordinator	Chef de service
- Intendant	Directeur fédéral
- Commandant	Directeur régional
- Capitaine	Chef d'agence (5 équipes)
- Lieutenant	Chef d'équipe (10 SAD-Men)
- SAD-Man	Détective

Les différents services
- Coordination Police
- Police des Polices
- Renseignements
- Action spéciale
- Contre-espionnage

Les rapports des Polices Fédérales avec le SAD sont, bien sûr, plus que tendus. A Berlin, il est même déjà arrivé que les armes parlent lorsque Falks et agents du SAD se retrouvent sur la même affaire. Dans tous les cas cependant, les Falks ont fini par perdre...

II - LES SERVICES FALKAMPFTS

A - Police Fédérale de Berlin : Présentation succincte

1 - Les Falkampfts

Les Falkampfts sont les Policiers du Center German. Essentiellement basés à Berlin, ils constituent un corps de police spécialement entraîné pour les actions et interventions urbaines.

On les reconnaît à leur uniforme, immédiatement identifiable : tenue bleu électrique, sur laquelle sont ajustés un gilet pare-balles, des genouillères et des coudières, un casque lourd ou une casquette. Enfin, ils sont armés du fameux "Marxmen 12.35" et d'une matraque téléscopique. Ils disposent également d'un émetteur portatif (portée maximale : 200 m), qui est relayée par la radio de leur voiture.

Parvenus au grade de Sergent, ils abandonnent leur uniforme et s'occupent des investigations. Ils suivent dès lors un entraînement spécifique et intensif, qui leur offre la possibilité d'agir

efficacement, face aux *volkraubers* qui infestent la ville.

Un Sergent de Police s'équipe lui-même, et la seule chose qu'il soit tenu de porter est son insigne de métal, comme preuve absolue de son appartenance au corps des Falks. La plupart des Sergents affichent une nette préférence pour le blouson de cuir noir, et restent fidèles à leur "Marxmen 12.35" et son canon d'acier bleuté... Pour les actions de grande envergure, toutefois, l'armurerie de la Falkhouse (l'Hôtel de Police) tient à leur disposition un large éventail d'armes de soutien diverses.



2 - Les Falkdoktors

Ce sont des policiers travaillant aux services scientifiques. Regroupés au sein du centre "Der Kopft" (le cerveau), ou disséminés dans les différentes Falkhouses, ils ont tous effectué des études supérieures poussées dans des domaines tels que l'informatique, la biologie ou la psychologie. Ce ne sont pas des hommes de terrain à proprement parler : rarement en première ligne, ils sont surnommés "Brandfuchs" ("bizuths") par les autres services. Le résultat de leur travail est cependant primordial dans la résolution de nombre d'enquêtes, grâce en particulier aux techniques d'investigations de pointe qu'ils mettent en application. Ils disposent pour ce faire d'une panoplie particulièrement développée : outre les fichiers répertoriant les principaux criminels, avec leurs antécédents et leurs caractéristiques psychologiques et physiologiques - fichiers constamment complétés, augmentés et mis à jour - ils peuvent utiliser quotidiennement les microscopes électroniques surpuissants, le catalogue exhaustif des produits chimiques permettant l'identification très précise de traces et d'indices, et les détecteurs - sérums y compris - de toutes sortes... quand ils obtiennent la bénédiction du Magistrat qui dirige la Falkhouse. Dans ce dernier cas, et grâce aux Falkdoktors, la vie du criminel moyen devient un peu plus hasardeuse chaque jour... On distingue trois "spécialités" :

- Falkdoktor Criminologue

Un Criminologue est un "scientifique" étudiant le crime en tant que phénomène. Pourquoi devient-on criminel ? Pourquoi devient-on victime ? Quelles mesures pour lutter ? Etc... Dans le passé, les criminologues étaient surtout des sociologues. En 2032, la police crée les Falkdoktors Criminologues, spécialisés en psychologie. Si certains criminologues s'occupent de la délinquance dans son ensemble (Macro-criminologie), les personnages incarnés ici s'occupent des cas individuels (Micro-criminologie). Ce sont des personnages tout en douceur, ouverts à la communication, espérant régler les conflits par la parole et toujours intéressés par le délinquant et sa victime.

Pour de plus amples détails, voir le chapitre Criminologie.

- Falkdoktor Criminaliste

Le criminaliste, longtemps considéré comme un criminologue, est également un scientifique, ou plutôt un *technicien*. Son but est de mettre au jour des preuves ou des indices qui amèneront à la résolution d'une affaire policière. Il utilise pour cela, un matériel de laboratoire hallucinant (qu'il amène parfois sur les lieux du crime en fourgonnette) et travaille sur des archives impressionnantes, il mène ses investigations, analyse, compare, scanne etc...

Souvent doté d'un excellent sens de la déduction, il lui manque la capacité de terrain, propre aux Falkampfts troupiers.

- Falkdoktor légiste

Le légiste est avant tout un médecin, sa spécialité est bien sûr la détermination des causes de la mort et du moment où elle est intervenue, mais son rôle est loin de s'arrêter là.

Il est l'expert par lequel on doit passer pour les rapports entre la médecine et la loi, c'est-à-dire déterminer si quelqu'un est drogué, si les traces portés par un enfant sont des traces de coups etc... L'institut médico-légal Raymond Martin du Secteur XVIII est situé à côté de l'hôpital central. C'est à cet endroit (ainsi que dans Falkhouse) que le Falkdoktor légiste fait ses autopsies et mène ses travaux, quand il ne doit pas se rendre sur le terrain.

***Note :** Le Falkdoktor légiste est difficile à jouer, du fait de sa spécificité qui n'est pas utile dans toutes les affaires. Le joueur doit bien réfléchir avant de choisir cette profession. Pour plus de renseignements, se reporter au Chapitre "Techniques policières".*

3 - FalkRichter

Le FalkRichter est un magistrat qui enquête sur le terrain. Administrativement assis entre Falkampft et parquet, sa position n'est pas facile. Il a le pouvoir de délivrer des commissions rogatoires et des mandats d'amener, mais si, par mégarde, le dossier d'enquête n'est pas ensuite avalisé par un Haut-Richter, le FalkRichter sera aussi responsable que le dirigeant de l'affaire. Un FalkRichter est très ouvert à la communication, il n'a pas "l'odeur" du flic et est donc souvent bien perçu par la population. En revanche, il peut se montrer sans pitié, il a la Loi avec lui ! C'est un personnage intéressant à jouer pour des joueurs prêts à prendre des responsabilités et plutôt intègres.

4 - Les Motarradfahrers

Prévenir, éduquer, réprimer les infractions, porter aide et assistance, réguler le trafic : tel est le devoir des Motarradfahrers.

Ils assurent également la sécurité lors des déplacements d'officiels. Ce service n'ayant que peu en commun avec les deux autres branches de la Police Fédérale, les rapports qu'ils entretiennent entre eux sont souvent très tendus.

Les Falkampfts et les Motarradfahrers vivent dans un climat de haine réciproque (mêlée d'un mépris ouvertement affiché) permanent.

B - La hiérarchie Falkampft

1 - Le Reigerzentral

C'est le Commandant Suprême des Forces Falkampfts.

Il ne s'occupe jamais directement d'elles, mais délégue ses pouvoirs à son Ministre et aux gouvernements d'état. C'est lui qui, avec son

gouvernement et le Bundestag, fait les lois fédérales que les Falks sont chargés de faire appliquer. Bien sûr, si un ordre venait directement de lui, les Forces de l'Ordre devraient immédiatement en tenir compte. Le Bundestag ne peut pas donner d'ordres directs, mais il peut tenter de faire bloc pour annuler une décision du Reigerzentral.

Les Falks n'ont pas à prendre partie pour l'une des factions, bien que cela soit déjà arrivé : en **2063**, la loi sur la libre circulation des drogues douces était appuyée par le Bundestag mais refusée par le Reigerzentral. La moitié de la police appliquait la Loi du Parlement d'Europa, l'autre moitié l'ignorait. Ce cas n'a pas fait école... fort heureusement.

2 - Le Ministre Fédéral de la Police

Commandant des Forces Falkampfts au niveau fédéral, général des Feuerwehrmanns (pompiers), il est chargé de coordonner les actions des Forces Falkampfts entre les différents états, en travaillant avec les gouvernements nationaux. Il est chargé de présenter un bilan statistique annuel de la criminalité au Reigerzentral et au Bundestag.

Il travaille bien sûr en étroite collaboration avec le Ministre fédéral de la Justice. C'est généralement un adversaire politique du Ministre des Armées, c'est-à-dire un opposant politique modéré du Reigerzentral. Cet équilibre évite une coalition de l'armée et de la police, qui risquerait de déstabiliser le pouvoir en déséquilibrant la balance.

Pour éviter cela, le Tribunal Constitutionnel veille au grain.

A partir d'ici, nous évoquerons surtout la hiérarchie du Center German, et plus particulièrement celle de Berlin. Les autres états ont cependant un fonctionnement similaire.

3 - L'Oberland

L'Oberland est chargé de faire voter le budget des services Falkampfts auprès du Landstag. Hormis ceci, il laisse la direction de la Police à son Ministre.

4 - Le Ministre de la Police

C'est le dirigeant direct des Forces de l'Ordre. Il répartit les budgets entre les différents secteurs et services. Il propose les nouveaux points de règlements pour la police de l'état, en consultant les commissaires divisionnaires. Il porte en dernier recours la responsabilité des actions des Forces de l'Ordre, et répond des projets de campagnes appliqués par leurs services devant le Parlement National.

5 - Le Commissaire divisionnaire

Les commissaires divisionnaires sont les dirigeants des Falkampfts de 5 secteurs : ils sont donc 14 à Berlin, chargés de recouper les informations de tous les districts pour tenter de proposer des plans d'action au Ministre. Ils dirigent l'exécution des projets importants (anti-drogue, prévention etc...). Les relations entre commissaires divisionnaires sont très bonnes, la collaboration est efficace. Le divisionnaire du Secteur XVIII est le Commissaire Lars Henson : un homme efficace, dont les positions politiques gênent cependant beaucoup les Falks du XVIII. C'est en effet le candidat le plus probable à la succession de l'actuel Ministre, si l'URE passe aux prochaines élections.

6 - Le Kommissar

Il est responsable d'un Secteur et dirige les Falkhouses s'y trouvant. Chaque Secteur contient en général 3 Falkhouses, ce qui n'est pas le cas du XVIIIème, qui en aurait pourtant bien besoin... et où il n'en reste qu'une (la seconde se trouvait près de la Brunnen Platz, mais a été détruite durant la guerre, et se trouve aujourd'hui occupée par l'armée).

La peur de policer le Secteur le plus chaud de Berlin a pour l'instant arrêté tout projet de remise en service de cet ancien bâtiment. Le Kommissar Elmut Koenïg est le policier le plus décoré de Berlin : "l'homme aux 10000 arrestations" est le modèle de tout policier.

Il fut le fondateur du parti Fédération Europa (en **2051**). Peu passionné de politique, il laissa la tête de son mouvement à Gérard Rubian, l'actuel Commissaire Divisionnaire du Secteur XIII, au Nord de Berlin. Déçu par les prises de position de celui-ci, il reprit le contrôle de son parti en **2067**. Ses déclarations publiques lui ont valu cette étrange promotion dans le XVIIIème. Ses ennemis attendent maintenant qu'il subisse un échec dans son travail, afin de détruire ce mouvement politique fort gênant. Ses conflits avec le Commissaire Divisionnaire sont connus de toute la police. Efficace, il a obtenu à ses hommes les nouveaux locaux dans lesquels ils exercent depuis 2 ans.

7 - Le FaltFur

Le FaltFur est le chef d'une Falkhouse. Il choisit avec le Procureur les dossiers méritant d'être traités ou envoyés devant le Tribunal Constitutionnel. Il est secondé dans sa tâche par ses suivants hiérarchiques. Il répond des actions de ses hommes devant les Commissaires Divisionnaires. Son rôle est très important, car il s'occupe aussi des relations avec la presse (fortement houleuses) et avec le SAD (là, c'est la tempête).

Van Burden, le FaltFur du Secteur XVIII, est un excellent théoricien. Auteur d'un livre particulièrement recommandable, "Analyse d'un crime statistique", aux éditions Von Beck. Il manque, hélas, d'efficacité sur le terrain. C'est sans doute pour cela qu'il a été nommé dans le XVIIIème, histoire d'ennuyer un peu plus le Kommissar Koenïg. En réaction, il se tue au travail, toujours prêt à appuyer ses hommes et à les défendre face au SAD. Si un Falk fait preuve d'autant d'honnêteté et de volonté que lui, il le couvrira jusqu'au bout. Mais gare aux brebis galeuses : il ne fait pas de cadeaux.

8 - Le Capitaine

Chaque Falkhouse possède trois ou quatre Capitaines (1 seul chez dans le XVIIIème). Ils servent de liaison entre les hommes et le FaltFur, et sont chargés d'attribuer les enquêtes ordonnées par le Parquet aux Lieutenants et aux Inspecteurs. Ils supervisent les briefings de 8 heures et 20 heures (bien que les Lieutenants les remplacent souvent dans cette tâche : ils ont si peu de temps...). Ils prennent les sanctions disciplinaires à l'encontre des Falks (si la tenue n'est pas correcte, en cas d'ébriété, etc...). Il y a toujours un capitaine de garde. Dans le Secteur XVIII, il est en alerte 24 heures sur 24. Pour ses vacances ou ses week-ends, c'est un Lieutenant qui prend son poste. Le Capitaine du XVIIIème, Rutger Kriegel, est nouveau dans ses fonctions. Il a remplacé le Capitaine Cartibaldi, celui-ci ayant pris sa retraite il y a deux ans. Il faut noter que le Groupe d'Intervention Falkampft est dirigé, lui, par le capitaine Staâd. Ces personnages feront l'objet d'un chapitre spécifique dans la "visite de la Falkhouse du XVIIIème".

9 - Lieutenant

Au nombre de 4 à 8 par Secteur, ils sont chargés de monter des dossiers d'enquêtes qu'ils distribuent ensuite aux Sergents-chefs et aux Inspecteurs. Ils veillent à la maintenance du matériel et à la tenue disciplinaire des Falks. Bien sûr, les meilleures affaires sont pour eux et leur groupe direct (moins de risques, plus de profit). Sortant généralement de l'école de police, ils font d'excellents théoriciens et leaders, mais de piètres hommes de terrain. Malgré ces défauts, ils dirigent les grandes enquêtes auxquelles les médias s'intéressent, améliorant l'image de la police en prouvant qu'elle travaille durement.

10 - Inspecteur

Le plus bas échelon des officiers, le poste le plus dur. Les affaires les plus glauques et les plus compliquées sont pour eux. Travaillant généralement avec 4 ou 5 Falkampfts, ils peuvent demander des renforts, mais doivent justifier de leur requête auprès d'un Lieutenant. Les Inspecteurs sont généralement chargés d'affaires criminelles, de moeurs ou de stupéfiants, (en fait les affaires "délicates"). Ils passent leur temps à se faire taper sur les doigts alors que les honneurs vont toujours aux Lieutenants. Malgré ces inconvénients, ils sont fous de leur travail et tentent rarement de grimper au grade supérieur, se trouvant bien là où ils sont. C'est le meilleur avenir que l'on puisse souhaiter à un Falk doué désirant rester sur le terrain et éviter un maximum la bureaucratie. En fait, ce qui compte pour ce poste, c'est le résultat : on va rarement voir la manière dont ils mènent leurs enquêtes. Sauf, bien sûr, en cas d'excès. Le SAD, dans ces moments-là, ne les rate pas. La plupart d'entre eux ont démarré Koss ou Sergent : ce sont d'excellents hommes de terrain, intuitifs et compréhensifs, très proches des gens de la rue.

11 - Sergent - Chef

Plus haut gradés des sous-officiers, les Sergents-chefs mènent rarement une affaire. Ils dirigent un groupe de 3 ou 4 Sergents et divers Koss ou Koss - Chefs et suivent généralement les instructions données par les Inspecteurs ou les Lieutenants. Pour avoir eux-mêmes la charge d'une affaire, ils devront mettre personnellement le doigt dessus, ou en faire la demande à l'Inspecteur dont ils dépendent. Si celui-ci n'y voit pas d'objection, ils les renverra à un Lieutenant qui leur donnera le plus souvent son accord. Il est toujours possible de passer outre et de diriger sa propre affaire, en se passant d'autorisations. Mais ils n'obtiendront aucun mandat sans preuve formelle ou sans l'aval d'un supérieur (sauf si un Falk - Magistrat est avec eux). Si leur initiative se solde par un échec, gare à leur plaque : ils en porteront seuls l'entière responsabilité. C'est pourtant un excellent moyen de monter dans la hiérarchie, mais l'appui d'un Inspecteur ou d'un Lieutenant est toujours payant.

***Note :** Pour les besoins du jeu, il faut toujours un Sergent - Chef dans votre groupe de joueurs, en attendant une éventuelle promotion d'Inspecteur qui est le maximum conseillé pour un personnage joueur. Le groupe pourra ainsi agir par lui-même, sortant un peu du carcan procédural, mais sans excès. Les autres joueurs seront Sergents, les Koss et les Koss - Chefs resteront des personnages non joueurs.*

12 - Sergent

Premier grade à responsabilité, ils prennent la tête des opérations si aucun gradé supérieur n'est

présent. Dans ce cas, ils peuvent commencer les procédures d'enquête. Souvent envoyés par les Inspecteurs, Lieutenants ou Sergents-chefs, ils dirigent les interrogatoires, filatures ou interventions diverses.

13 - Koss - Chef

Ils sont chargés du maintien de la discipline et de la bonne tenue vestimentaire des Koss, du bon déroulement des procédures et des petites besognes (circulation, éloignement des badauds etc...). Ils n'ont aucun pouvoir d'enquête ou décisionnel. Ils attendent les ordres et veillent à leur bonne application dans leur groupe, composé de 10 Koss.

14 - Koss

Chair à canon, Falk de base.
Peut-être de futurs grands policiers, allez savoir...

III - SERVICES SPECIAUX FALKAMPFTS

Afin de rendre plus efficace l'action de la police, de nombreux postes de spécialistes ont été créés au fur et à mesure des années. On les divise en deux groupes : les Falkdoktors, ou "policiers scientifiques" et le GIF (Groupe d'Intervention Falkampft).

A - Les Falkdoktors

Les Falkdoktors sont au minimum sergents à leur sortie d'école. Ce statut nécessite 5 années d'études de plus qu'un simple policier, ce qui justifie leur salaire plus élevé (50% de plus). En contrepartie, ils ne touchent quasiment jamais de primes, sauf décision exceptionnelle d'un Lieutenant ou recommandation d'un Inspecteur.

Les Falkdoktors criminalistes et légistes ont besoin d'un endroit pour exercer leur art dans des conditions optimum. Dans chaque commissariat, une partie des locaux a été aménagée en laboratoire, reliée aux archives qui constituent leur principal outil de travail. Les légistes ont un bureau et des salles de travail au sein de l'hôpital central de chaque secteur en plus de leurs locaux dans la Falkhouse.

Note : *Vous trouverez, dans les règles, tout ce qu'il faut pour créer un Falkdoktor, mais sachez qu'ils sont très difficiles à jouer, bien que fort utiles. Pour donner du relief à leur monde, il est conseillé aux meneurs de jeu de les rendre omniprésents. Les joueurs voulant jouer des Falkdoktors ont tout intérêt à bien lire les chapitres propres à ces domaines, et même, si le courage les en saisit, à lire les ouvrages conseillés dans le chapitre "crédits". Si vous ne désirez pas que les joueurs jouent ces spécialistes, ou s'ils ne se sentent pas d'attaque, vous devrez tout de même les utiliser, en non-joueurs, car ils sont indispensables au bon déroulement d'une enquête.*

Les Falkdoktors ont des bases dans toutes les matières, mais n'ont qu'une spécialité. Voici un listing des spécialités Falkdoktor et un aperçu de leur rôle.

1 - Falkdoktor légiste

L'un des postes les plus intéressants : il s'agit en fait de procéder à la levée du corps de la victime. Cela nécessite une formation de médecin et même souvent de chirurgien.

Quand est-il mort ? Y a -t-il crime ? Quelle arme a été utilisée ? Le corps a-t-il été déplacé après la mort ? Quel était l'âge de la victime ? Que donne l'autopsie ? etc...

Son travail contribue à 50% au succès d'une enquête sur un meurtre. Vous pourrez comprendre les bases de son travail dans un des chapitres suivants.

2 - Falkdoktor Criminologue

Sans doute la spécialité la plus difficile à saisir. Les études, très difficiles, demandent des bases en psychologie, en science statistique et en histoire du crime. Littéralement, la criminologie c'est "l'étude scientifique du phénomène criminel"! Une définition bien vaste (et très floue) qui image bien le problème. La criminologie est une science humaine - donc non exacte. Est-elle pour autant inutile ?

Les criminologues sont chargés de recenser les crimes, de les analyser, en tant que phénomènes individuels ou sociaux. Ils essayent de comprendre le crime, le criminel, les tenants et les aboutissants, pour tenter de répondre à de multiples questions :

Pourquoi des criminels ? Comment devient-on délinquant ? Le système judiciaire et pénal est-il adéquat ? etc... Ces questions concernent peu les Falkampfts, qui recherchent essentiellement, sur le terrain, le savoir du Falkdoktor en matière de psychologie criminelle, d'antécédents ou de précédents.

3 - Falkdoktor criminaliste

C'est cette section que l'on nomme abusivement "police scientifique" (dénomination abusive parce que les autres sections sont également scientifiques). Leur domaine est le plus vaste. De longues études et beaucoup de pratique forgent un bon Falkdoktor criminaliste.

De quelle arme provient cette balle ? D'où a-t-elle été tirée ? L'arme est-elle fichée ? Quel est l'ADN du violeur ? Y a-t-il des empreintes de pas sur la moquette ? A qui appartiennent les empreintes digitales relevées sur ce mur poreux ? De quel endroit proviennent ces résidus de terre ? Dans quel restaurant a-t-il mangé avant de mourir ? etc...

Autant de problèmes pour lesquels on attend une réponse de la part du criminaliste, bien qu'il puisse rarement les éclairer tous. Cette section travaille de paire avec les légistes, leurs informations se recoupent souvent.

B - Le GIF

Le Groupe d'Intervention Falkampft a été créé en **2067**, sous l'impulsion du Ministre de la Police. L'accord du Tribunal Constitutionnel a été donné, au grand dam du chef du SAD. Ce groupe de Falks est chargé d'intervenir si une situation échappe au contrôle des forces de l'ordre et réclame une action forte et rapide.

Les hommes du GIF s'entraînent 12 heures par jour : ils sont l'équivalent d'une section d'élite de l'armée.

Dans le Secteur XVIII, leur Q.G. est situé en sous-sol dans le centre ville. Ils sont en alerte 24 heures sur 24. Ils ne peuvent intervenir que sur la demande d'un Lieutenant ou d'un gradé supérieur, et seulement avec l'accord de leur Capitaine. Ils possèdent le même ordre hiérarchique que les Falkampfts, mais, par exemple, un Sergent des services Falks ne peut en aucun cas exercer une autorité sur les Koss de leur groupe.

Leur plus haut poste est celui de Capitaine, placé directement sous les ordres du FaltFur. Ils n'ont que peu de rapports avec les autres "indigènes" de la Falkhouse, mais leurs résultats sont souvent excellents.

Note : *N'acceptez l'intervention du GIF que si les joueurs ne dominent vraiment plus la situation : prise d'otage incontrôlée, intervention au P.C. d'un narco - gang etc...*

Uniquement quand les adversaires sont trop puissants pour les joueurs, et seulement s'ils en font la demande par radio, par exemple, à un Lieutenant. Sinon, tant pis : chacun choisit sa méthode de suicide...

A vous de gérer ce groupe : aucun joueur ne peut en faire partie, car ils n'interviennent que pour des actions ponctuelles. Rappelez-vous que le GIF peut avoir autre chose à faire, le lieutenant peut être absent, le groupe agit peut-être déjà ailleurs etc... Le GIF est une aide pour les joueurs, pas une entrave aux scénarios du meneur de jeu...

IV - LA MAGISTRATURE

Dans un pays dit de liberté, un suspect, (et a fortiori un coupable), a des droits. En dehors d'un "flag", on ne peut pas arrêter quelqu'un sans mandat d'amener ou d'arrêt. On ne peut pas perquisitionner sans commission rogatoire (le mandat de perquisition, c'est pour les films) sauf cas spéciaux. On ne peut pas transformer une garde à vue en inculpation sans l'accord d'un magistrat etc... En fait, aucune action juridique ne peut être menée sans l'intervention d'un représentant du parquet. Ces hommes sont donc "les moitiés" des Falkampfts, qui ne peuvent s'en passer. Voici un rapide panorama de la hiérarchie de la Magistrature. Les procédures de justice et les différents droits (commercial, pénal etc...) seront abordés plus loin.

1 - Ministre de la Justice

Passons sous silence les Reigerzentrals et autres Oberlands, pour éviter de nous répéter, et commençons donc par le plus haut Magistrat. Il est chargé de diriger et d'organiser l'arborescence de la Magistrature. Il dresse chaque année un bilan des résultats de la Justice qu'il présente à son chef de gouvernement puis à l'Assemblée (Bundestag ou Landstag, selon.). Il propose de nouvelles lois et transmet les informations aux rangs hiérarchiques inférieurs.

2 - Procureur Ministériel

Ils sont nommés à vie par le Ministre de la Justice. Seule leur mort ou leur démission annonce la nomination d'un nouveau Procureur ministériel. On tenait ainsi à assurer la pluralité de la justice, les hauts Magistrats étant censés survivre aux gouvernements. Dans la réalité, les pressions exercées sur ces hauts fonctionnaires dès que le gouvernement change sont telles, qu'ils démissionnent généralement peu de temps après. Le Procureur Ministériel est chargé de la gestion et de la coordination de 5 secteurs. Ils nomment les Procureurs Généraux.

3 - Procureurs Généraux.

Nommés pour la même durée que les précédents, ils ne subissent pas de pressions politiques lors d'un changement de gouvernement. Choisis dans une tranche d'âge comprise entre 50 et 60 ans, ils font d'assez longues carrières - de 10 à 20 ans - dans leurs fonctions (sauf si la mort les emporte... ou qu'un scandale les oblige à démissionner, ce qui n'est pas rare.). Chaque Secteur de Berlin est sous la tutelle d'un Palais de Justice, dirigé par un

Procureur Général. Vos enquêtes sur des délits graves terminées, vous devrez envoyer votre rapport au Lieutenant. Le dossier suivra la voie hiérarchique jusqu'au "tapis" (terme péjoratif désignant le Palais de Justice). Ce dossier sera examiné par le Procureur Général et ses adjoints.

N'oublions pas que tant qu'il ne donne pas son aval, un suspect, même à l'état de cadavre, n'est pas coupable. Il faut donc prendre garde aux dossiers bancals, qui conduisent souvent dans les fiches du SAD... Autant dire que c'est le premier pas vers l'Enfer.

Tout dossier destiné à aboutir devant le Tribunal Constitutionnel devra obtenir son accord. Ce poste-clé de la Justice est, dans le XVIIIème, aux mains de Larf Gunthërson

4 - Substituts au Procureur général

Ils sont 5 ou 6 par Palais de Justice, qui secondent le Procureur Général dans sa tâche. Souvent en concurrence les uns avec les autres, c'est parmi eux qu'est choisi le successeur à la direction du Palais.

5 - Haut Richter

Son principal rôle est de vérifier les dossiers d'enquête, tout comme le Procureur Général, mais pour les délits de droit commun (disons "classiques" sans volonté de choquer.). Il est rare que les dossiers qui lui parviennent, même caducs, échouent au SAD. A ce niveau, on règle les problèmes en famille. Le Haut Richter pourvoit également au bon déroulement du procès, arbitrant le duel avocat général/avocat de la défense. Il devra orienter les jurés vers ce qui lui semble le plus juste, puis décidera de la peine encourue en fonction de leur décision.

6 - Richter

On le charge de juger toutes les affaires "simples" : vol, escroquerie, coups et blessures etc... Ces procès ne nécessitent pas de jurés. Il entendra les avocats (défense et accusation), les témoins, si possible les Falks qui ont procédé à l'arrestation, et l'accusé. Puis, après consultation, il choisira la peine à appliquer. Le tout en moins de 15 minutes : chaque juge passera ainsi jusqu'à 60 affaires par jour... Les Falks doivent normalement accompagner leur prévenu au procès, sauf si le Lieutenant de jour les dispense de cette tâche.

7 - Avocat Général

Il représente l'accusation. Chaque Falkhouse abrite les bureaux de 3 à 5 avocats. Ils sont en rapport avec les légistes, les Falks et toute personne ayant pris part à l'enquête. Ils choisissent en consultation avec les parties impliquées (sauf l'accusé, encore que...) la manière dont sera présentée l'accusation et la peine qu'ils tenteront de faire appliquer.

Lors du jugement, ils représenteront les Falks et essayeront d'obtenir satisfaction en discutant avec le Juge et l'avocat de la défense. Contrairement à la légende, les avocats généraux ne sont pas toujours *contre* l'accusé.

8 - Avocat de la Défense

Ce sont par essence *définitivement* les adversaires des Falkampfts : perpétuellement à la recherche du détail qui ruinera les efforts des Forces de l'Ordre pour enfermer un délinquant...

Les meilleurs avocats sont riches et pourris jusqu'à la moelle, plaidant l'atteinte aux libertés du citoyen si un trafiquant est arrêté grâce à une écoute téléphonique etc...

Heureusement pour eux, les Falks ne les rencontrent généralement que dans des procès importants nécessitant des jurés.

Les centaines d'autres vivent comme un Berlinois moyen, attendant l'affaire qui les propulsera au sommet. En attendant, ils s'occupent de petites affaires de divorce et autres... La majorité des avocats ne choisissent pas leurs affaires. Pour vivre, ils se contentent des maigres rémunérations du Ministère en acceptant d'être désignés d'office pour les jugements.

On ne peut pas dire qu'ils font preuve d'un grand enthousiasme : leurs clients sont souvent trop pauvres pour payer eux-mêmes un avocat. Mais "l'affaire" qui les amènera à la gloire est souvent au milieu de ces boulots peu ragoûtants. On ne peut pas dire non plus que le pluralisme soit de mise chez les avocats. Arrivés en haut de l'échelle, ils sont souvent obligés de céder aux impératifs du Tribunal Constitutionnel, au risque de perdre le droit de plaider au barreau et de finir derrière ces derniers. Au bas de l'échelle, un avocat sait que s'il défie trop le juge, il ne se verra jamais confier d'affaires intéressantes.

9 - Procureur Divisionnaire

Désigné par le Procureur Général, c'est à lui que s'adresseront Inspecteurs, Lieutenants et Capitaines pour obtenir les commissions rogatoires, mandats d'amener et autres papiers nécessaires à la bonne marche d'une enquête dans le droit chemin de la Loi. Chaque Falkhouse est dirigée, judiciairement, par un Procureur Divisionnaire. En cas de problème, sa responsabilité ne pourra être engagée, contrairement au FalkRichter. Pour toute affaire importante, les demandes de mandats devront lui être soumises.

10 - FalkRichter

Le FalkRichter occupe l'échelon le plus bas de la hiérarchie judiciaire : c'est un "Magistrat de terrain". Chargé d'accompagner des groupes durant une enquête (généralement dirigée par un Lieutenant ou un Inspecteur, mais parfois un Sergent - Chef), il est apte à délivrer des mandats d'amener, commissions rogatoires et autres papiers officiels. A la différence du Procureur Divisionnaire, le FalkRichter est tenu pour responsable, au même titre que les autres Falks, des erreurs commises ou des jugements hâtifs. Ce qui lui donne à réfléchir à deux fois avant de signer ces précieux documents! Bien que risqué (peu de FalkRichters font de longues carrières), c'est sans doute le poste le plus passionnant de la hiérarchie des Magistrats.

Le pouvoir judiciaire, et l'excellent homme de terrain que devient le FalkRichter, le clouent souvent, paradoxalement, à ce poste : jamais il ne monte en grade (à de très rares exceptions près) .

THE NEEDLE...

Falmer était assis à même le sol, le dos posé contre un mur plâtreux aux couleurs ocres du plus bel effet pisseux. L'immeuble était comme un lépreux en phase finale : il semblait transpirer sa maladie, la rejeter par tous les pores : de larges plaques de peinture décatie tombaient çà et là, noyant la chaussée sous un fin voile de croûtes sales. Le blouson de cuir noir de Falmer devait être ainsi décoré façon "La Gerbe", mais le Falkampft n'en avait cure...

Le masque tiré qu'il arborait avait bien du mal à cacher la jubilation interne qu'il éprouvait à l'instant. Il resta ainsi quelques instants, et seuls les tremblements convulsifs de son Marxmen, qu'il serrait à deux mains, canon vers le sol, trahissaient son émotion. Il finit par se relever, fit deux ou trois pas parmi la nuée de Falks qui l'entouraient et s'affairaient dans le hall du grand immeuble.

Il put subitement entendre à nouveau le brouhaha qui le cernait, les multiples sirènes dans la rue, les ordres des hommes du feu, ceux des services d'urgence, le *flofloflof* régulier des hélicoptères dans la rue, qui vrombissaient à quelques mètres du sol comme autant d'improbables frelons de l'Apocalypse.

Il releva la tête, nuque cassée à presque 90 degrés, et poussa un cri de victoire incongru en un tel instant, en un tel endroit, mais tellement libérateur.

Il ressemblait, à ce moment précis, aux vieux loups-garous de cinéma du siècle passé, qui avaient cette faculté, incroyable aujourd'hui, de terroriser les foules...

Il avait aussi réussi à reproduire le fameux cri de ces "chaos boïïz" qui venaient de l'Ouest, et qui avaient la foutue habitude de le lancer pour un oui ou un non, à la moindre manifestation extravertie : le cri de joie ou de guerre, d'une espèce de demeurés devenue relativement rare... Tout le monde s'était tourné vers lui, et lui adressait ce regard réservé aux malades mentaux les plus gravement atteints, quand Alec, un autre Lieutenant du service, vint le rejoindre, et, posant sa main sur l'épaule de Falmer, se mit à l'imiter, prolongeant encore le cri de dément, qui s'étrangla dans un fou rire inextinguible des deux hommes.

Ils s'écroulèrent sur le sol, assis dos à dos et hurlant et hoquetant.

Il fallut l'intervention musclée du Lieutenant Upshaw pour ramener l'ordre sur les lieux. Alec et Falmer sortirent prendre l'air bras dessus, bras dessous, hilares. L'air était frais, et les fumées noirâtres qui sortaient des fenêtres des étages du bâtiment s'y dissipaient rapidement.

C'avait été une affaire rondement menée.

L'opération avait été déclenchée quelques heures plus tôt, quand Alec avait reçu un coup de fil anonyme à son domicile, l'avertissant d'une énorme livraison au Q.G. d'un gang qu'il avait infiltré des semaines - des mois peut-être? (le temps passait si vite, quand on travaillait en sous-marin...) - auparavant. Il y avait été intégré au rang de porte-flingue d'élite, chargé de couvrir les divers "cadres" de l'organisation : Alec avait fait ses "classes" dans le No Man's Land, où il avait appris à se battre, à tirer vite et juste, et, ce qui était beaucoup plus difficile pour le commun des mortels en ce bas monde, il avait *par-dessus tout* appris à survivre...

Muté dans le Secteur XVIII pour ses qualités exceptionnelles (et, il faut bien l'avouer, parce qu'on y manquait alors de beaucoup de personnels encore actifs...), il fut directement attaché à "l'affaire" : il n'avait jamais mis les pieds au bureau de la Falkhouse, qu'il devait partager avec Falmer, ni rencontré le moindre Falk.

Personne n'avait jamais vu son visage, personne ne connaissait son nom : invisible, inodore, il était **Le** client parfait. Au prix d'efforts draconiens, de ruses multiples destinées à réduire les risques de repérage à néant, Alec avait fini par rencontrer deux Falks : Falmer et Upshaw.

Son coéquipier et son supérieur direct.

Jusqu'au bout, ils avaient été ses seuls correspondants. Jusqu'à ce soir où, pour la première fois, il avait poussé la porte de la Falkhouse, et averti tout le monde.

Au petit matin, le quartier avait été cerné. On avait fait de gros efforts pour ne pas être repéré : on avait investi des appartements réquisitionnés, occupé des magasins encore fermés, utilisé les traditionnels véhicules banalisés, et lâché dans la nature un certain nombre de tireurs d'élite déguisés en clochards, passants, noceurs au bout de la nuit, etc...

Arriva enfin le convoi. Une file de cinq véhicules blindés, aux vitres opaques, aux monstrueux pneumatiques.

Falmer jaillit le premier du véhicule de tête, et ouvrit une porte arrière d'un véhicule suivant. Il fut aussitôt rejoint par une quasi-armée de gros bras, qui entourèrent l'homme au costume magnifiquement coupé qui descendait. Le groupe se rendit jusqu'à l'immeuble au bout de l'impasse. On leur déverrouilla la porte de l'intérieur, et ils furent bientôt tous avalés par la pénombre du bâtiment.

Le piège venait de se refermer.

Quelques minutes plus tard, l'immeuble était bouclé.

On donna l'assaut.

Toute l'opération n'avait pas duré un quart d'heure. Les portes de l'immeuble avaient été pulvérisées par les charges explosives disposées par le G.I.F. Les tireurs d'élite avait vite réduit au silence les diverses tentatives de riposte des gangs bangers. On s'était lancé dans les couloirs et les escaliers de l'immeuble, exécutant sans sommation tous ceux qui avaient cru bon de résister...

De son côté, Alec avait immédiatement mis en joue son "patron" et son vis-à-vis. L'ordre de reddition ne tarda pas. Fin des effusions : rideau. Le grand ballet pouvait entrer en scène : *ze big bazar* , avec hélicos, sirènes, et tout le toutim... Falmer, qui avait plongé parmi les premiers à l'intérieur, et ne parvenait pas à retrouver son coéquipier, s'était un instant posté à la fenêtre, et, avisant le grand déploiement, avait une seconde imaginé l'arrivée imminente des majorettes et de la chorale du troisième âge du CFSO (un très ancien groupement de vieux fossiles semi-grabataires, qui s'obstinaient à vouloir reproduire la musique de leurs jeunes années). La vision l'avait amusé, il s'était placé au centre du hall, et avait poussé son cri.

La suite est connue. Les deux compagnons d'arme s'étaient éloignés, pour fêter les retrouvailles officielles dans un bar, sans doute miteux, probablement sordide, mais ils s'en moquaient éperdument alors...

Dans leur dos, Upshaw était abordé à l'écart par deux hommes en noir.

Il avait appelé Falmer en début de soirée. Ce dernier, toujours sous l'effet de l'alcool, n'avait pas tout de suite compris le sens du discours. Seuls avaient compté pour lui les mots "SAD, table d'écoute, drogue".

Un manteau glacial s'était abattu sur ses reins, une sueur froide et salée avait alors goutté à son front. Il avait enfilé son blouson, couru à sa voiture et foncé dans la nuit vers le domicile d'Alec. Il avait abandonné le véhicule en travers de la chaussée, et gravi quatre à quatre les marches vermoulues de l'escalier qui menait à l'appartement de son coéquipier.

Alec était bien là.

Il était allongé sur le tapis, le visage posé contre le mur, le cou tordu presque à l'équerre. Il serrait encore, dans ses dents, la lanière de cuir qui avait lacé son bras. Ses yeux étaient clos, ses traits détendus.

Tout semblait calme maintenant.

Falmer le prit doucement dans ses bras pour le porter jusqu'au lit, où il l'allongea avec d'infinies précautions. Puis il alla jeter la seringue, la cuillère et tout le "matos" d'Alec dans le vide-ordures. Il prit une chaise, et s'y laissa tomber, au bord du lit.

Il resta un long, très long moment à le regarder, sans parvenir à savoir s'il *voulait* pleurer. Sous l'éclairage blafard de la chambre, Alec paraissait être un tout jeune homme. Presque un enfant. Et Falmer se sentait si vieux, et tellement usé.

Il ne sut pas combien de temps il était resté là, prostré, à regarder fixement le visage du mort. Quand il se leva enfin, il fit machinalement le tour de l'appartement. "Réflexe de flic" se dit-il, amer.

Il découvrit un petit portable informatique sur la table de la cuisine. Sur l'écran encore allumé, un message était frappé, dans une police de caractère quasi précieuse. La lettre semblait mûrement réfléchie : la pagination en était soignée.

Falmer se pencha pour en déchiffrer le contenu :

"Mon cher Falmer, mon ami, mon frère,
Si tu découvres cette lettre, tu sais déjà que je suis parti..."

Falmer n'alla pas plus loin. Il sortit de son blouson la paire de gants de cuir sombre qui ne le quittait jamais, se pencha sur le clavier et cliqua. Le menu se déroula.

Il cliqua à nouveau sur *effacer*, puis sur *éteindre*.

Il sortit doucement de l'appartement, faisant attention de n'en pas troubler le calme. Alec semblait dormir...

Le vent dans la rue lui fouetta les joues. Il s'ébroua, remonta les bords de son blouson sur ses lèvres, masquant le bas de son visage. Il inspira profondément, un air glacé qui lui mordait les poumons. Il n'avait pas lu la lettre... *Qu'est-ce que ça aurait changé, grand Dieu ?*

Il s'éloigna tranquillement dans la rue, les épaules voûtées en dernier rempart contre le froid. Ce ne fut qu'au bout de quelques pas qu'il expira, et le nuage blanchâtre qu'il recracha monta dans la nuit. Il pouvait voir au travers les néons déformés des vitrines des bars et des sex-shops qui clignotaient, racoleurs. Berlin était toujours là, immuable, inébranlable, et son coeur pulsait, pulsait, pulsait... Falmer pressa le pas.

Demain : il attendrait demain. Il se savait capable de marcher jusque là, à travers les rues de Berlin.

Demain serait un autre jour.

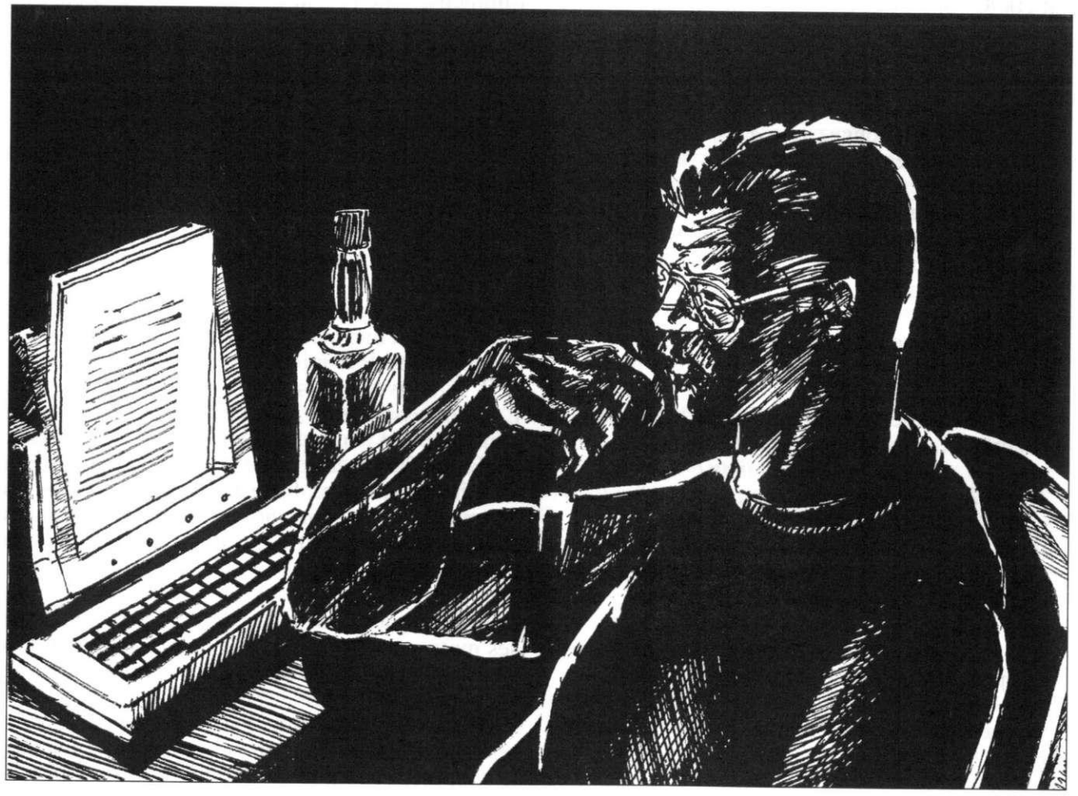
Il lui faudrait donc commencer une nouvelle vie. Il sourit sous le revers de son blouson.

Le froid avait fait naître quelques larmes salées au bord de ses yeux. Il était étonnamment réceptif à cet instant : il *voyait* mieux, il *sentait* mieux, il *vivait* plus fort.

Il pouvait sentir le poids de son Marxmen contre son corps, le contact désagréable de sa plaque de police à travers la poche de sa chemise. Sans même les dévisager, il pouvait voir les traits de tous ceux qu'il croisait sur le trottoir. Il avait la fabuleuse sensation de voler au-dessus de la ville, et de la regarder battre dans la nuit, comme le coeur sombre du péché...

Oui, il le savait.

Il marcherait dans sa ville jusque *demain* ...



Quatrième partie



ASPHALT JUNGLE

Visite organisée du Secteur XVIII de Berlin

Willkommen! Bienvenue! Welcome!

(air connu).

Je me nomme Manfrïed. Alexander Manfrïed.

Lieutenant de la Police de Berlin, Secteur XVIII. En 2068, voila deux ans déjà, j'ai pris ma retraite, après 25 ans de services.

Retraité de la police...

Si j'avais pu imaginer un jour pouvoir me retirer...

Est-ce la chance qui m'a permis de faire partie de ces privilégiés? Songez que 15% seulement des effectifs engagés dans les Falks atteignent la retraite!

Si j'écris mes mémoires aujourd'hui, c'est pour tenter d'enseigner ce que j'ai appris. Bien sûr, j'ai entendu dire, comme tout le monde, que l'expérience ne se transmettait pas...

Mais si seulement ces quelques lignes pouvaient permettre à un Falk de rester en vie...

Dieu sait que je connais Berlin. Berlin la noire, la Ténébreuse... Ma ville. Un poète a écrit, un jour :

"Ma Ville, la nuit, s'abandonne aux profanateurs
Se déshabille, laisse au vestiaire sa pudeur
Livre ses fruits à mesure que passent les heures
Elle est jolie... Pourvu qu'on aime
ses couleurs...(1)"

Il avait tout compris à Berlin : comme lui, je prends. Je prends ce qu'Elle me donne.

Je vais tenter de vous montrer le *coeur de la ville*, de vous faire découvrir ses dangers, ses merveilles : sa Vérité nue.

Entrez dans mon monde, et vous découvrirez Berlin comme jamais vous ne l'avez imaginée. Belle, dangereuse, attirante... et mortelle.

Quand j'étais enfant, j'empruntais, dans la bibliothèque de mon père, des comics du siècle passé : on imaginait alors un "futur cybernétique", un monde fait de technologie, de prothèses... Quelques unes de ces extrapolations divagatoires se sont réalisées, et certains nantis en profitent aujourd'hui, mais ils sont si peu... Je me souviens aussi de ceux qui espéraient un monde uni, une civilisation de paix, une planète d'oisiveté : toujours de la science-fiction.

Le métier de Falk peut sembler attractif. Surtout à travers les séries TV. L'arrestation d'un trafiquant de drogue ou d'un fou dangereux... Vous voici promu "héros"! Quand je suis sorti de l'Ecole de Police, je venais de réussir l'examen de Sergent-Chef. Mention "très bien" : j'étais sûr d'être un bon flic. J'ai fait quatre ans dans les bureaux de la Falkhouse la plus chic de Berlin. J'y entendais de nombreuses rumeurs sur le Secteur XVIII.

Sûr de moi, persuadé qu'il y avait du galon à prendre facilement, j'ai demandé ma mutation.

Monumentale erreur !

Quand j'ai dirigé mon premier briefing, dans l'immense salle vétuste de l'ancienne Falkhouse du XVIII, l'inattention de mes collègues m'a surpris. Les rires et les chuchotements ont fini par avoir raison de ma patience. J'ai cru bon de faire mettre à pied deux sergents. Sans vraiment y croire, j'ai cru entendre alors :

"Pauvre bleu... Triste connard! Qu'est-ce que tu connais du métier de Falk ? Rendors-toi : laisse-nous faire *notre* boulot..."

Je suis resté sans voix un long moment.

Assis là, stupide, à me demander ce qui m'arrivait.

A la fin de la réunion, un vieux Sergent-Chef est resté. Il avait une quarantaine d'années. Il a plongé son regard dans le mien et m'a juste dit :

"T'es nouveau gars... Les bureaux : c'est bien. L'école aussi... Mais fais gaffe : tout va se noircir pour toi, tout va te sembler plus dur, plus sale. Berlin la Ténébreuse va te tendre les bras, Berlin va te prendre... Sa réalité est pire que tout ce que tu imaginais." J'ai cru intelligent de hausser les épaules, bravache. Et j'ai allumé une cigarette en détournant le regard.

Je sais aujourd'hui à quel point il avait raison, et ses mots sont gravés au fond de ma mémoire plus sûrement que dans le marbre...

Voici pour Vous, futur Falks du Secteur XVIII, quelques derniers conseils et modes d'emploi, qui, je l'espère, vous aideront à y survivre.

I - LE SECTEUR XVIII : GENERALITES.

Le Secteur XVIII est à Berlin ce que la tumeur cancéreuse est au grand malade : elle se pose en évidence, mais on refuse de l'admettre. Pour fuir les responsabilités.

Les politiciens et leurs sbires affectent de nier son existence. C'est pourtant ici que l'on enregistre le plus grand nombre de délits en tous genres... C'est aussi le plus petit budget de police alloué, tous Secteurs confondus!

Le XVIII, c'est une vaste jungle de 28 kilomètres sur 22 avec un seul poste Falkhouse, situé Linden Strasse. Ce district est le coeur de Berlin : on y trouve les immeubles les plus vétustes, bâtisses datant du siècle dernier, véritables monuments historiques! Les ruines du mur qui scindait autrefois la ville n'attirent plus guère les touristes. Le XVIII aurait-il la même configuration si des responsables politiques véreux n'avaient pas laissé pourrir la situation au nom de campagnes politiques, faites de compromissions, de profits immobiliers? Il ne m'appartient pas de répondre : on n'a plus que le choix de vivre avec...

Note : *Pour faciliter le travail du Meneur de Jeu, c'est le Berlin actuel qui a servi de base au Secteur XVIII (avec beaucoup de forêts en moins). Pour permettre une visualisation du Secteur, rien de plus facile que de vous procurer une carte de Berlin : vous y retrouverez ainsi les quartiers cités.*

Afin d'assurer la cohérence avec l'ancienne édition, nous avons choisi de placer cette extension en 2070, ce qui devrait permettre aux meneurs de jeu déjà expérimentés d'expliquer plus facilement les changements survenus dans cette nouvelle édition, et, surtout, de continuer une éventuelle campagne sans gros problèmes.

A - Chauds les quartiers !

1 - Le quartier "ethnique" : Reinickendorf

Situé au Nord du Secteur, Reinickendorf est le ghetto du XVIII. C'est ici qu'à la fin du 20ème siècle, on entassa les immigrants dans des HLM vétustes et surpeuplées. A l'époque, le problème était partout le même : le mélange des cultures fut à l'origine de nombreux incidents. A Reinickendorf, même après toutes ces années passées, le problème n'a pas été résolu. Le voisinage de cultures parfois intolérantes n'a rien de bon.

N'en déplaise aux gauchistes, je ne crois pas à l'harmonie de toutes les cultures, surtout si on n'éduque pas les leaders. Les religieux furent les premiers à allumer le feu des hostilités : Turquishs, Danishs, Oslaves, Europais... Toute une population pauvre qu'on a laissé dériver, sans police et sans efforts sociaux. Les gangs se sont vite installés, les habitants ont commencé à se faire justice eux-mêmes; les faibles se sont mis sous la protection de plus puissants et aujourd'hui, il est trop tard pour changer l'ordre des choses...

Les ethnies se sont délimité des zones dans lesquelles les autres sont ressentis comme des ennemis, des dangers. Dans leur quartier, les gangs s'adonnent à des activités criminelles, autorisées par les autres membres de la communauté sur des critères religieux ou culturels.

"Criminologiquement", chaque culture est spécialisée :

- la drogue est vendue par des Turquishs, à la frontière de leur "monde" (elle est interdite chez eux pour des raisons religieuses)
- les Danishs font du trafic d'armes, les Oslaves de véhicules etc...

Il est alarmant de constater la grande passivité des habitants de ces zones. Les gangs et la criminalité semblent être partie intégrante de leur quotidien, de leur culture! Les seuls délits qui les fassent réagir sont les meurtres (souvent des règlements de comptes : vol d'une poignée d'EM, adultère...). Les autres délits ne sont pas ressentis comme tels. On peut parler de "normalisation du crime"! Vols, trafic de drogues, pillages, viols, avortements clandestins : tout est assimilé à des coutumes ancestrales...

Les politiques vous diront qu'il vaut mieux laisser faire : "Une trop forte présence Falkampft risque de provoquer des émeutes! Laissez-les régler leurs problèmes entre eux! Pendant ce temps, ils ne s'occupent pas de gangrener le reste de la ville. Contrôler chaque Ethnie individuellement n'est pas trop difficile, mais imaginez tous ces gangs unis contre les forces de l'ordre : rien ne pourrait plus les arrêter... Ce serait une véritable guerre civile, et vous savez que nous préférons ne pas voir trop de militaires dans le Secteur! Et puis... Pensez donc à la réaction des citoyens, surtout en période électorale... Autant ne pas effrayer la population. "

2 - La petite Amsterdam

La Dimitroff Strasse, prolongée par la Bersarin Strasse est située en plein centre ville : c'est le fief de la prostitution et de la débauche. Il y a à peine 30 ans, ce quartier fut le théâtre de très nombreux assassinats, lors de la guerre des gangs pour la domination du Secteur.

A cette époque, la prostitution comme tout ce qui l'entourait, était illégale : le travail de la police (et surtout de l'armée qui n'était pas alors cantonnée aux frontières du Secteur) était ahurissant. Bien plus tard, à la légalisation de la prostitution, l'état

voulut prendre le contrôle des affaires. Il fallait faire entrer les gangs et les proxénètes dans son "cercle administratif"!

C'est le Lieutenant Varovich qui fut chargé de la négociation avec les chefs de pègre. En **2049**, on parvint enfin à un accord : la zone de la Dimitroff fut déclarée neutre et chaque gang put y travailler en toute tranquillité, sous la coupe de l'état.

Pour maintenir cette situation, qui permit une chute de la délinquance, une plus grande sécurité et une hygiène accrue -ainsi que des revenus importants dans les caisses de l'état!- il fallut préserver l'équilibre entre les gangs. Actuellement, aucun d'entre eux ne se sent assez fort pour lutter contre l'autorité, mais si une bande devenait trop puissante, elle pourrait fédérer le reste du troupeau... Tout serait alors à recommencer.

Notre travail consiste à faire régner l'ordre, à surveiller les échanges entre proxénètes, à contrôler les permis de travail des "prostitués", à vérifier que les clients sont en droit d'avoir des rapports avec celles-ci et enfin qu'aucun produit interdit n'est en circulation (pour de plus amples détails, voir le chapitre "**prostitution**").

Dans la Dimitroff Strasse, il nous faut avant tout conserver l'équilibre précaire entre les gangs !

Scénario-express : De jeunes étudiants, pour rendre service à leurs amies, mettent en service une pilule artisanale... mais mortelle. Après deux mois d'utilisation, cette dernière pousse les innocentes utilisatrices dans des états dépressifs profonds, qui les mènent au suicide. Aux premiers décès d'étudiantes, la pilule débarque dans la petite Amsterdam et quelques prostituées en font les frais... Les étudiants paniquent, la police enquête, les proxénètes veulent la peau des "assassins "...

3 - Zehlendorf.

Zehlendorf, au Sud-Ouest de Berlin, était un quartier comme les autres. De nombreuses sociétés et industries y avaient installé leur siège durant la guerre, et tout allait pour le mieux.

Au retour de la démocratie, Zehlendorf, qui n'avait pas trop souffert des événements, était un endroit prospère : la pègre reprit pleinement ses nombreuses activités. La guerre des gangs (encore



Tout cela s'est grandement compliqué depuis le décret du **17 Avril 2061**, interdisant tout moyen de contraception. Le Bundestag a adopté un décret permettant aux "prostitués" de faire entorse à la règle. La demande de contraceptifs est importante,, et le trafic va bon train. Nos directives sont claires : pas de pitié pour les fraudeurs! Retrait définitif des permis de travail pour les "prostitués" impliqués, peines de prisons pour les proxénètes et les têtes pensantes du trafic, et amendes pour les acheteurs! En attendant la fin de cette prohibition, en **2078** (l'abrogation du décret ayant été reportée), il nous faut endiguer le trafic, les avortements clandestins, et prévenir les empoisonnements provoqués par des contraceptifs frauduleux.

une fois) commença alors à gangrener le quartier.

En 2 ans, plus de 4600 personnes trouvèrent la mort. La majorité de ces victimes étaient des industriels, des patrons, ou des membres de leurs familles. Aucun groupe ne dominant le Secteur, de nombreux citoyens ne pouvaient payer le cinquième ou sixième racket du mois, imposé par le cinquième ou sixième gang du Secteur... La peur d'une reprise du contrôle de la ville par les militaires dissuada le pouvoir en place d'appeler l'armée en renfort, malgré les demandes incessantes des Falks, débordés par le problème. En **2057**, Zehlendorf n'était plus que l'ombre de lui-même, 90% des sociétés avaient déménagé. On peut supposer que les 10% restantes étaient

impliquées directement avec un gang. 70% des appartements s'étaient vidés! Les bandes, n'ayant plus grand monde à racketter, quittèrent également le quartier. Aujourd'hui, les appartements sont squattés par de nombreux marginaux : clochards, sectes, groupes extrémistes, narco-gangs, terroristes etc... Une faune plus que dangereuse...

Patrouiller le Secteur n'est pas rassurant mais reste indispensable : il ne faut pas laisser tous ces malades tranquilles, et courir le risque qu'un jour l'abcès trop mûr ne finisse par crever... Soyons patients : n'oublions pas que c'est une Zone Industrielle à Urbanisation Programmée. Mais pour quand ?

Scénario-express : De nombreux clochards et autres marginaux sont retrouvés assassinés, le coeur arraché. C'est une secte prônant le retour de Gaar 'Hamad, grand démon de l'ordre inquisiteur qui commet les meurtres. Cette dernière fabrique également une drogue provoquant de fortes hallucinations pouvant entraîner la mort. La secte offre ainsi d'autres sacrifices à sa divinité, mais indirectement, donc discrètement. Ce nouveau narcotique, qui reçoit une forte demande sur le marché, leur octroie la protection d'un narco-gang. La secte arrivera-t-elle vraiment à réveiller Gaar 'Hamad ?

4 - Brunnen Platz

Ironie du Destin ou ultime moquerie du Démon? Cette jolie place, qui voit chaque jour les camelots du marché déballer leurs marchandises, est l'exemple même du caractère de Berlin : une dualité de visages...

Sous le soleil, le marché donne à la place l'aspect d'un village campagnard du siècle dernier. Les enfants jouent, rient, ou "taguent" les murs de l'ancien commissariat situé à proximité.

Dès onze heures, la magie noire opère : les volets se ferment, les enfants disparaissent, emportant leurs parents. La place se vide. Pendant vingt minutes, elle reste sombre et déserte... Puis les premières enseignes lumineuses fluos s'allument. Des volets de magasins s'ouvrent, révélant des échoppes fermées le jour, discrètement camouflées dans la masse. Les premières putes font leur apparition, les premiers clients aussi. A minuit, les militaires surgissent de l'ancien commissariat, et dressent des barrages de contrôle au début de chaque rue menant à la Platz.

Bienvenue dans l'enfer des déviants!

Comme vous le verrez plus tard, certaines pratiques sexuelles sont interdites, mais il est impossible de contrôler tout le monde. De nombreux délits d'ordre sexuel avaient encore lieu dans tout le XVIII jusqu'en **2054**.

Cette année-là, le FaltFur Enrik Shopfer présenta un projet visant à un contrôle plus facile des déviants : il fallait les cantonner dans un lieu où leurs pratiques seraient tolérées jusqu'à un certain point.

L'Oberland accepta le projet : la Brunnen Platz fut la malheureuse élue. L'expérience fut un grand succès. Dans les 5 ans suivants cette décision, les délits sexuels en dehors de la platz chutèrent de plus de 78%!

Des Falks infiltrés parmi les déviants permettaient d'éviter les débordements, ou de les prévoir.

Mais en **2060**, le SAD mit à jour une immense affaire de racket dont les habitués de la platz étaient victimes. L'organisateur n'était autre que le FaltFur lui-même! Réalité ou coup monté ? Toujours est-il que le Landstag jugea la police incompétente au contrôle des déviants, et que l'armée se vit confier la tâche! La situation de la platz ne s'en est guère améliorée.

Les militaires chargés de veiller à la sécurité des citoyens prennent leur travail très à la légère : leurs barrages sont de vraies passoires. Si vous êtes mis à mal, il vous faudra crier vraiment très fort pour qu'ils se dérangent, et si tel est le cas, ils ouvriront le feu sur ce qu'ils appellent les "anormaux" pour ramener le calme...

Cet état de fait laisse monter, peu à peu, la haine des forces de l'ordre. Un jour, le quartier nous sautera au visage, comme le lion trop humilié par son dompteur...

N'allez jamais vous promener dans les parages, de nuit, en uniforme : si vous échappez aux bavures éventuelles des militaires (14 l'année passée), vous servirez de tête de turc aux déviants extrémistes, et y laisserez votre peau.

Quand à la Délinquance sexuelle aggravée, elle augmente d'année en année sur la platz. Ne croyez pas que nous ne sommes pas conscients du travail à effectuer : régulièrement, des Falks en civil sont envoyés sur place pour des missions d'enquête et d'infiltration.

Sans doute le boulot le plus dangereux de Berlin... Ces kamikazes sont d'ailleurs sous le contrôle des Inspecteurs, pas des Lieutenants.

A 6 heures, les sex-shops, peep-shows et hôtels ferment leurs portes. Les déviants rentrent chez eux, les militaires disparaissent, la magie blanche opère à nouveau. Il ne nous reste plus qu'à patrouiller le Secteur avant l'arrivée du commun des mortels, pour ramasser les victimes de meurtres sexuels, abandonnées au fond des ruelles... Et Dieu sait que nous en ramassons un peu plus chaque mois.

Au petit matin, les vendeurs à la criée s'égosilleront, la place sera blanche, belle et propre, comme si rien ne s'était passé...

Scénario-express : Nos Falks y sont envoyés en civil, de nuit, afin d'y patrouiller. Une série de crimes sexuels a eu lieu. Le modus operandi est le même : les victimes sont de jeunes homosexuels, attirés dans une chambre, battus, violés, puis débarrassés de leur attribut viril. Le tueur les achève enfin d'une balle de 5,56 dans l'anus.

Ce détraqué est en fait un tranquille père de famille, retraité de l'armée. N'assumant pas son homosexualité, il se venge après ses rapports sexuels. De nombreux témoins savent qui est le tueur, mais refuseront de parler, ce dernier étant un ex-capitaine de l'armée : il bénéficie de nombreux soutiens. Une fois le tueur connu (grâce à la police scientifique, par exemple), les militaires, n'acceptant pas un tel scandale, tenteront de faire disparaître l'assassin... ou les Falks. Dans tous les cas, ils ralentiront l'enquête au maximum. Tact, diplomatie et discrétion sont nécessaires dans cette très épineuse affaire.

5 - La cité Rorschach

La cité Rorschach aurait pu devenir un Reinickendorf de plus, mais le destin (bien "aidé", il est vrai) en décida autrement. Il est situé à l'Ouest de l'ancien aéroport, dont il n'est séparé que par la chaussée Mehring.

On y logea les familles des victimes de guerre en **2051**. La plupart de ces familles étaient pauvres, n'ayant pour vivre qu'une minable pension gagnée par leur défunt chef de famille. Elles furent abandonnées à leur sort. La misère la plus noire se répandit alors telle une gangrène dans tous les foyers de la cité. Aucune action sociale ne fut tentée pour venir en aide à ces familles "gênantes": le prix en aurait été trop élevé pour l'état.

En **2063**, les enfants du quartier étaient devenus des adolescents humiliés, sans diplôme, sans travail. Un vent de révolte se mit à souffler. Les premières émeutes furent très sanglantes : motivés par le sentiment de trahison et d'abandon, les émeutiers étaient galvanisés, persuadés d'avoir le bon droit de leurs côtés. La 72ème victime fut de trop...

Le docteur Van Burden, de l'Organisation Mondiale des Médecins Sans Patrie, s'était déplacé avec ses collègues pour soigner les blessés, quelles que furent leurs convictions : il fut foudroyé par une balle perdue dans la nuit du 4 août. MSP (Médecins Sans Patrie) demanda aussitôt un geste du gouvernement pour régler le conflit. Cette demande fut mal interprétée par les médias : l'opinion publique se dressa contre les émeutiers. Le 8 août, le Reigerzentral ordonna l'intervention de l'armée. Pendant 4 jours, les tirs d'armes automatiques furent incessants. Aucun journaliste ou Falk n'eut accès au théâtre des combats : l'armée était maîtresse de ses actes.

Le 13 août, Jean-Claude Dhuyssère, un journaliste du journal françien *Libération*, réussit à passer à travers les mailles du filet (en reportage avant l'intervention des militaires, il s'était retrouvé coincé dans la cité, et parvenait enfin à rejoindre l'extérieur). Il poussa un véritable cri d'alarme : les photos de Dhuyssère firent le tour du monde. On pouvait y voir les militaires se livrant à un véritable massacre, sans distinction de sexe ou d'âge... Le Reigerzentral reçut des télégrammes de protestation du monde entier. Les troupes armées se virent intimer l'ordre de se retirer dans les plus brefs délais. Le 16 août, l'armée recula jusqu'aux frontières de la cité. Tandis que quelques généraux passaient en cour martiale devant les caméras du monde entier, la cité fut isolée. Dans les jours suivants la condamnation de ces "boucs émissaires", l'affaire fut oubliée.

Pendant ce temps, des grillages et des barbelés avaient entouré le quartier, qui fut coupé du monde durant un mois. Quand les journalistes purent à nouveau passer, il était trop tard. Le sujet n'intéressait déjà plus personne.

Le bilan de cette tragédie n'a jamais pu être dressé avec exactitude. On avance le chiffre de 3000 victimes, peut-être même 4000! La zone est restée en l'état, les politiciens et leurs électeurs ont préféré oublier...

Demandez leur ce qu'ils pensent de cette histoire : le sujet sera vite éludé...

Les militaires contrôlent toujours le pourtour de la cité : les grilles des deux portes y menant sont ouvertes de 8 heures à 23 heures. Les contrôles y sont très stricts. 98% des habitants de la cité sont au chômage, 65% sont analphabètes, 50% des jeunes de moins de 25 ans ont déjà fait de la prison.

On naît là-bas et on y meurt. Personne n'y paye de loyer, aucun Falk n'y patrouille, il n'y a pas l'électricité, les fenêtres des bâtiments sont toutes cassées, les trous colmatés avec du carton. L'eau - froide n'a pas été coupée, suite à l'intervention de l'Oberland, pour des raisons évidentes d'hygiène. Des missions humanitaires amènent soins et nourriture avec courage...

Une dizaine de meurtres "officiels" sont déclarés par semaine (mais la plupart des corps sont enterrés sur place, et les crimes non recensés), pour autant de viols.

Si vous appelez une ambulance, il vous faudra attendre... de deux heures à éternellement, pour qu'elle se déplace, et toujours accompagnée d'un squad de Falkampfts.

Depuis 4 ans, le parti politique FE (90% des Falks y sont inscrits) demande une réhabilitation totale de la cité, un dialogue avec les habitants et une reconnaissance officielle de l'erreur commise en 63. Mais les instances du pouvoir restent sourdes à cet appel : le fantôme de nouvelles émeutes et les échéances électorales les paralysent.

En tant que Falkampfts, nous sommes chargés d'escorter les missions humanitaires ou les ambulances entrant dans la cité.

N'oubliez pas que notre rôle n'est pas purement répressif : il est aussi préventif, voire social. Aussi, quand vous serez en mission là-bas, pensez à ce que ces habitants ont subi, et n'ayez pas la gâchette trop facile...

Scénario-express : Le Sergent Yganof, un ami de nos Falks, vient d'être abattu au cours d'une intervention. Sur son lit d'hôpital, il rend son dernier soupir en chuchotant quelques phrases à nos héros : "Retrouvez Laurenne, ma petite fille... Voila 6 ans, je l'ai abandonnée avec sa mère... Elle avait alors 11 ans... Jurez-moi de la retrouver et de la sortir de là...".

Vous l'avez deviné, Laurenne vit dans la cité Rorschach! La mère de la jeune femme est morte il y a 4 ans. Pour survivre, elle s'est mise sous la coupe d'un chef de gang, Karim. Ce dernier est le Robin des bois local : il pille les banques pour tenter de nourrir une partie des habitants de la cité. Rebelle, il hait le gouvernement qui les a trahis. Comment les Falks arriveront-ils à ramener Laurenne, sans se faire descendre par la populace ou par le gang? Comment la convaincront-ils de venir avec eux? Pourront-ils faire comprendre à Karim que le destin de Laurenne est ailleurs? La blanchiront-ils de ses crimes? De quelle manière? Bon courage!

B - Les gangs.

"Racket, trafics divers, "protection", vols, meurtres : telles sont les multiples activités des gangs.

Maîtres d'un quartier, d'un Secteur, possédant des "agences" dans toute la mégalopole et parfois sur tout Europa, ils sont les équivalents de la mafia italienne du siècle dernier. Ce sont nos plus grands ennemis, la gangrène de notre société. Ils ne présentent qu'un "avantage" : ils gèrent leurs territoires en prédateurs, évitant une progression anarchique de la criminalité. "

Voici un tour d'horizon de ces gangs.

Attention, toutefois : les paragraphes qui suivent contiennent des éléments susceptibles d'alimenter des campagnes futures (c'est-à-dire des suites de scénarios interdépendants entraînant les Falks dans diverses aventures).

Ils doivent offrir au MJ un background solide et lui permettre d'assurer une certaine cohérence au fil des intrigues, **ils ne sont donc pas à communiquer aux Falks**, qui doivent en découvrir par eux-mêmes les tenants et aboutissants au travers de leurs enquêtes.

1 - Les Jihad' Warriors (Turkishs).

- Localisation

Ils occupent tout le Secteur Nord Turkish, ainsi que les îlots situés dans le reste du XVIII. Ils n'ont apparemment aucune vélléité expansionniste.

- Organisation

Le clan familial est la valeur primordiale de la culture Muslim. Le père est donc l'élément prédominant de toute la famille, et le père du père est le chef absolu (un père garde droit de vie ou de mort sur ses enfants jusqu'à sa propre disparition). C'est donc une gigantesque "cellule familiale" : les décisions sont prises par les quatre doyens des plus importantes familles, qui forment le Conseil. L'un d'entre eux est choisi pour être le Chef Spirituel.

- Le Gang

Chaque famille muslim se doit d'avoir de un à trois enfants au sein du gang : la loi du silence règne, tout le monde ayant des liens de parentés. La trahison se paye très cher. Votre soeur, votre femme ou votre frère en feront les frais avant vous... Il est pratiquement impossible d'obtenir des renseignements par la force. Les Falks les plus intelligents devront mettre à contribution de géniales idées pour contourner le mur du silence. Les nombreux liens entre tous les Turkishs et le gang évitent les trahisons, le transformant en véritable cellule, vibrant à l'unisson.

Cela freine également son expansion : les Turkishs ont peu de contacts à l'extérieur de leur territoire et de leur famille.

Même les problèmes de voisinage sont réglés par le gang : plus le problème est grave, plus la personne concernée est sage, et donc importante dans la hiérarchie.

Il va sans dire que les jeunes ambitieux sont très vite mis au pas.

- Répression

Il existe deux choses plus graves que la douleur physique : la souffrance de ceux qu'on aime et l'exclusion :

- La première est utilisée si votre crime est approuvé par le silence de vos proches, ou si votre entourage familial n'a pas de valeur au yeux du gang.

- La seconde tend à vous exclure totalement du gang, donc de votre famille, et finalement de votre lieu de vie.

Un muslim exclu sera totalement ignoré par ses proches et par le reste des habitants muslims du Secteur. Nul n'est autorisé à lui adresser la parole, et s'il se fait trop pressant, des gorilles lui feront mieux comprendre la situation. La plupart du temps, ils tombent dans la déchéance la plus totale : alcoolisme, drogue, maladie mentale etc...

Si le gang a pitié de vous lorsque vous commettez une faute, la décision sera prise de vous exécuter, à l'arme blanche.

Tous les Muslims du gang portent un couteau, c'est leur arme de prédilection : 90% des agressions muslims sont commises à la lame.

- Activités

La plupart de leurs trafics et la prostitution se déroulent à la frontière de leur territoire, avec des étrangers. Car, sombre paradoxe, les chefs du gang refusent de voir de telles pratiques, jugées indignes des Lois du Coran. Criminels mais fanatiques religieux, on les sait également organisés pour kidnapper des jeunes filles (non muslims) pour la "traite des blanches" vers les pays du Moyen-Orient.

- Puissance

On considère que 10% des Turkishs sont directement impliqués dans le gang. Un pourcentage énorme qui mesure leur main mise sur la population.

- La tête

Les Pachas vivent au sommet d'immeubles dont les derniers étages ont été reliés et aménagés comme des palaces. Ils possèdent chacun une dizaine de femmes, le triple d'enfants, autant de petits enfants... et de gardes du corps. Les toits des immeubles peuvent être balisés pour accueillir des hélicoptères, ce qui n'est pas rare depuis les décrets sur la non-utilisation des armes militaires pour la protection aérienne de Berlin.

Le vieux **Chamcham**, guide spirituel, a, pour sa part, de nombreux mortiers, lance-missiles et autres matériels qui rendraient jaloux un Lieutenant des Marches.

Moulay Chamcham

Chef spirituel de la famille depuis 8 ans, ce vieillard chauve de soixante-dix-sept ans se vante de posséder une puissance sexuelle hors normes et de dévorer la vie à pleines dents... Il adore rire, de son rire sec et froid, et ne se mettrait jamais en colère. Pourtant, il est craint et respecté : on rapporte l'histoire de ce jeune journaliste qui avait interviewé Moulay sans y mettre vraiment les formes. Chamcham lui avait dit qu'il avait la langue bien pendue. Deux jours plus tard, on retrouvait le journaliste pendu à un poteau électrique. Il avait avalé sa langue.

Karl Moktar Kamenei

Le grand-père de Karl, ainsi que son père, rendirent de grands services à Chamcham. On dit même qu'ils lui sauvèrent la vie. A la mort du second, on décida de leur rendre hommage, et l'oncle de Karl fut invité à siéger chez les sages. Ce dernier se désista en faveur de son neveu. A trente-six ans, Moktar est le plus jeune sage depuis l'arrivée du premier Muslim en Europa. Il affronte perpétuellement Chamcham dans un conflit larvé mais fortement présent. Karl croit à la puissance du clan et désirerait le voir s'étendre à d'autres terres. Prendre la même importance que Hauven, voila son ambition. Un quart de la population jeune du gang soutient ses idées : il se permet donc des écarts de langage dangereux, et n'écoute que les conseils de **Genzigli**, refusant la voie des autres momies. Moulay ne l'a pas encore éliminé en souvenir de ses parents, mais il attend le moment judicieux...



Mohamed Genzigli

A soixante-douze ans, Mohamed est un miraculé ou un mort en sursis. Atteint d'une pneumonie au stade terminal, voila six ans qu'il nargue ses aspirants remplaçants.

Maigre, le cheveu rare parsemant un crâne ivoire, parlant à l'aide d'un appareil posé sur ses cordes vocales, les yeux gris, c'est l'image même du cauchemar d'enfant...

C'est surtout le plus écouté des Pachas et, s'il n'est pas chef spirituel, c'est qu'on s'attend à le voir rendre l'âme du jour au lendemain. Moulay ne fait pas l'unanimité dans la famille, et lorsqu'un duel éclate, en particulier avec Karl, c'est Genzigli qui calme le jeu (souvent en faveur de Karl). On sait qu'à sa mort, la guerre sera ouverte entre les deux belligérants : logiquement, Karl y succombera, mais il coûtera cher en vies et en argent...

Zoubida Rakhna

Chef de la branche action (entendez "coups de force et exécutions"), c'est la seule femme qui ait un poste aussi important au sein du clan. A vingt-huit ans, elle a su asseoir son autorité, et tous lui obéissent comme à un homme.

Célibataire, on la dit nymphomane : elle "consomme" de nombreux hommes, qu'elle ne garde jamais plus d'une nuit, pour des raisons de sécurité. Pourtant le bruit court que Rachid, jeune membre du gang, a gagné son coeur (elle le verrait régulièrement).

Zoubida pourtant n'est pas vraiment une femme : elle fut homme par le passé. Mal dans sa peau, il/elle s'est fait opéré pour devenir transexuel. Ses papiers sont entièrement faux et c'est le vieux Chamcham qui la protège, la faisant passer pour sa nièce. Elle déteste Karl, mais approuve secrètement ses idées : en cas de conflit ouvert, elle protégerait Chamcham, mais si les choses tournaient mal, elle garderait une issue de secours vers Kamenei. C'est bien sûr une experte en armes blanches et armes à feu.

2 - Les STALINGRAD KIDS (Oslaves).

- Localisation

Le gang des Oslaves frappe dans sa partie de quartier ethnique, au Nord du XVIII, principalement dans le Secteur industriel et touristique de l'Ouest.

- Organisation

Les pôles d'activités sont nombreux, et répartis en ministères (racket, prostitution, etc...). Chaque ministère est dirigé par un ministre, qui prend les décisions pour son Secteur d'activités. Ils réfèrent tous au Président : Stanislas Holovitch, le chef du gang.

- Le gang

Le mot d'ordre du Président est "diviser pour mieux régner". Les luttes intestines sont donc très vivaces : les Ministres se livrent à d'incessantes compétitions et n'ont pas le temps de penser à prendre le poste de Holovitch. Une attitude qui, dans un sens, facilite le travail de la police : les rafles sont fréquentes, personne ne se serrant les coudes. Il est cependant difficile de porter des coups sur le Président, très couvert, et qui délégue au maximum tout en gardant le contrôle final.

- Répression

Chantage, kidnapping, pression psychologique, photos compromettantes : telles sont les activités les plus fréquentes. Si ce n'est pas suffisant, il reste le viol des soeurs, des femmes, des filles, et enfin l'assassinat pur et simple...

Pour ce faire, les Oslaves n'ont pas de méthode favorite : tout dépend des conditions. On improvise, on s'adapte.

- Activités

Toutes, avec une prédilection pour la prostitution illégale en véhicule, les trafics de petits pois au PCP, d'huile frelatée, de Snuff Movies cachés dans des boîtes de viandox made in Australie etc... On les sait en très bons termes avec des filières australiennes.

- La tête

Chaque Secteur d'activités (drogue, prostitution, trafic d'armes etc..) est dirigé par un Ministre, qui applique les consignes du Président, lui fait ses rapports, choisit les termes d'application des contrats etc... Dans tous les cas, le Ministre doit demander l'accord final du Président. Les douze Ministres vivent en dehors de leurs secteurs d'activités, dans les villas riches de l'ouest du XVIIIème.

- Puissance

Environ 3500 personnes, dont un tiers est infiltré dans diverses sociétés civiles qui leur servent de couverture. Entre autres l'OAI (agro-alimentaire) et la Benoist (Informatique).

Stanislas Holovitch, le Président.

Veuf et père de deux enfants de vingt -six et trente et un ans, Holovitch n'aspire qu'à une chose : la paix, ou, tout du moins, l'oisiveté. Très détaché des problèmes de ses Ministres, il n'est intéressé que par l'argent que ce poste lui permet d'accumuler, la manière de le dépenser, et sa sécurité. Sa politique de division fonctionne très bien, trop bien même : les règlements de compte officieux mais mortels ne sont pas rares au sein du gang, et seule sa présence en tant que Président empêche une guerre ouverte pour la conquête des autres Secteurs. A cinquante-quatre ans, il aime à s'occuper de ses chats, et à écouter du Beethoven (joué par des orchestres mal dirigés...). Nul ne veut le chasser, car on craint de voir son fils à sa place. Il dirige tranquillement son entreprise, l'OAI, dont il est le Président et qui sert de couverture à de nombreuses activités illégales.

Arrêté à plusieurs reprises, il a chaque fois bénéficié d'un non-lieu. Il est toujours accompagné de six gardes du corps, se déplace en voiture blindée et en compagnie de son avocat, qu'il soit dans sa villa du XIII ou dans son bureau de l'OAI.

Ivan Holovitch

Marié à un ex-mannequin, père de deux enfants, Ivan est, à trente et un ans, le Ministre de la prostitution. Dandy, toujours préoccupé par sa tenue vestimentaire et sa coupe de cheveux, il a l'aspect du jeune minet. Doux, gentil, dragueur, il a de nombreuses conquêtes à son actif. Pourtant, sa véritable personnalité est perverse. On le dit sado-maso. Il délaisse sa femme, qu'il trouve trop vieille et juste bonne à s'occuper de ses enfants.

Lucie, sa compagne, est peut-être son seul point faible.

Son père le protège, de la police et des autres Ministres qui le haissent. Reste à savoir combien de temps il le protégera.

Mikael Goropov

Expert en art moderne, Mikael ne possède pas moins de sept galeries d'exposition. Grand ami des FaltFurs des Secteurs XII et XV, eux aussi amateurs d'art moderne, il leur a cédé quelques oeuvres à des prix intéressants. Bon père de famille (marié, deux enfants), cet Oslave de quarante-neuf ans n'en paraît que trente-cinq, tant il déborde d'énergie. Il est borgne : son oeil droit n'est qu'une surface de mercure gris miroir. Il est d'ailleurs très fier de cette blessure, reçue durant la Guerre sans Fin. Il se complait à raconter comment ce shrapnel lui a emporté l'oeil. Il aurait pourtant les moyens de se faire greffer un nouvel organe...

Très charismatique, il est pressenti pour la succession d'Holovitch. Il n'a jamais pu supporter Ivan, qu'il considère comme un jeune coq prétentieux. Bien sûr il n'a jamais fait cette remarque ouvertement. Le Ministre du Trafic attend son heure.

Il la sait toute proche.

Michel Laroni

Orphelin dès l'âge de sept ans, Laroni vécut sans attache familiale, et sans autorité paternelle. A seize ans, il s'engage dans l'armée, et devient Capitaine à vingt et un ans. Bête de guerre, Berserker infatigable, un jet de lance-flammes met fin à sa carrière en **65**.

Brûlé, rejeté, il devient clochard et vit au milieu des chats près du centre Beethoven (centre de prévention de la délinquance). C'est là qu'Holovitch le ramassera, parce qu'il était entouré de chats et au centre Beethoven : deux signes du destin! Il lui payera une superbe opération de chirurgie esthétique, et, découvrant ses capacités, il en fera son chef de la sécurité. Trente-quatre ans, fanatique et prêt à donner sa vie pour ce père qu'il a enfin trouvé, Michel est le plus dangereux des gardes de Stanislas Holovitch.

3 - Les Strads

- Localisation

Le gang des Strads est sans doute le plus important d'Europa. Ses ramifications s'étendent sur toute la ville, ainsi que sur le reste du territoire, dans les autres états (et peut-être même en dehors d'Europa).

Son QG et son patron sont, eux, dans le XVIII : toute la moitié Sud du Secteur est sous sa coupe.

- Organisation

Rutger Hauven dirige son immense gang de main de maître, grâce à ses grandes facultés personnelles, et à ses seconds dévoués et très efficaces. Roi de l'illusion, il n'a jamais été convaincu de culpabilité dans la moindre affaire, alors qu'on le sait plus que coupable.

- Le gang

Dans le Secteur XIII, 1500 hommes opèrent : parmi eux 150 chimistes et 60 informaticiens. C'est dans notre Secteur que les Strads conçoivent les nouvelles drogues qui envahiront le marché d'Europa. C'est d'ici également que le gang pirate les programmes militaires. Toutes les activités sont centralisées, du chantage politique à la prostitution, en passant par l'espionnage industriel. Dès que nous tentons une descente, les bureaux sont vides...

Hauven possède sans nul doute des complicités haut-placées au sein du commissariat, mais qui? Upshaw? Shultz? Marnier? Le Capitaine? Le FaltFur lui-même? Dans le Secteur XVIII, les Strads ne s'occupent ni de prostitution illégale, ni de racket, ni de trafic. Ce qui rend plus exigu encore notre champ d'action...

- Répression

La violence n'est pas dans la nature de Hauven, qui la trouve méprisable comparée à l'action intelligente. Il n'en vient à de telles extrémités que dans des cas extrêmes. Quand un flic intègre et irréprochable met le doigt sur quelque chose, par exemple, ce qui n'est arrivé que très exceptionnellement. La méthode préférée des Strads consiste à fouiller le passé pour trouver des éléments gênants, de constituer des dossiers, et de tenir ainsi les victimes toute leur vie durant...

- Activités

Elles sont de toutes sortes, y compris celles de "haut vol" : espionnage industriel, militaire, vente de secrets d'état etc... Mais Hauven, pour ne pas prêter trop ostensiblement le flanc à la police, a limité ses activités dans notre Secteur, où il a élu domicile. Ainsi, tout le Sud du XVIIIème est déserté par les grandes bandes organisées (mafia et autres). Ici, il ne conçoit que des drogues et le piratage des données militaires.

- Puissance

Il est impossible de calculer le nombre de personnes travaillant pour les Strads. Le chiffre doit cependant être colossal : ne dit-on pas que Hauven possède plus d'informateurs que le SAD? Ses espions sont partout. Dans la police, la magistrature, l'état, le SAD et même l'armée. Tous sont des informateurs intéressés par l'argent, dévoués ou tenus par les dossiers de Hauven.

Il y a 50% de chances qu'un personnage non joueur important soit tenu d'une manière ou d'une autre par Hauven. Il informera le gang des mouvements des Falks et refusera de parler, même sous la torture.

Rutger Hauven

A la mort de ses parents, Rutger Hauven fut recueilli par son oncle. Celui-ci, vénérable directeur de la PSB (Ecole Politique Berlinoise), donna involontairement les premières bases de pouvoir à Hauven. Il suivit là-bas des études de haut niveau, et fréquenta toutes les personnalités importantes d'Europa : futurs magistrats, chefs de partis, Kommissar etc...

Voyeur, collectionneur et espion passionné, il commença à créer des dossiers sur chacun : manies, habitudes, penchants, vices divers, tendances, perversions, compromissions, rien ne lui échappait... Le tout agrémenté de superbes photos, de témoignages recueillis - à l'insu des victimes - par magnétophone. Plus bon nombre de détails croustillants pouvant tous faire la une des journaux à sensation pendant des années.

Agé de quarante-sept ans, ce géant (2,10 mètres), veuf et père d'une charmante jeune fille, arbore un sourire énigmatique, un visage carré et volontaire, encadré de cheveux blonds coupés courts. Il est également doté d'un sang-froid remarquable : on ne l'a jamais vu montrer d'émotions négatives, mais ses sourires offrent systématiquement une possible double interprétation. Ses immenses yeux bleus passent du mouvement continu à la fixation perçante. Particulièrement charismatique, il s'est taillé une réputation au sein de la population. Il possède en effet une couverture parfaite : il fait des placements boursiers pour tous les grands de la Fédération, et possède des parts importantes dans toutes les sociétés, parfois à l'aide de sociétés écrans (c'est le cas de l'OAI). Chaque mois, il dépense des fortunes en dons caritatifs pour l'Armée du Salut, la Croix Rouge, Médecins sans Patrie et autres. Il fréquente depuis quelques années une journaliste du *Die Berliner* (dont il possède 45% des actions) : Kristina Opel. Il la voit trois fois par semaine. Des rumeurs circulent sur sa bisexualité : on raconte ses folles soirées avec ses gardes du corps... Mais ceci n'est sans doute qu'une rumeur due à la jalousie de ses adversaires. Ses gardes du corps (des mercenaires australiens) sont totalement dévoués, surpayés et sans doute tenus par un quelconque chantage. On peut les considérer comme des "incorruptibles". Sa fille Marada, qui travaille à l'hôpital du XVIII, ne le voit que très peu. Un désaccord profond semble les avoir brouillés. Peut-être le mystère réside-t-il dans le fait qu'elle n'a jamais connu sa mère?

Marada Hauven

Agée de vingt-neuf ans, Marada est médecin à l'Hôpital Central du Secteur XVIII. Elle est très belle, et très intelligente. Elle ne voit son père qu'une fois par mois, et même si les rapports ressemblent à des relations normales entre un père et sa fille, un mur s'est dressé entre eux. Elle ne s'est jamais intéressée aux affaires de son père, et celui-ci ne l'y force pas. Peut-être s'en veut-il tout de même d'avoir - bien involontairement - influencé sa fille à travers son image publique de "bienfaiteur"?

Habituée à se faire courtiser régulièrement par ceux qui croient pouvoir, par ce biais, mettre son père en difficulté, elle n'est pas une fille facile. Elle n'a jamais eu d'histoires d'amour suffisamment fortes pour se décider à vie. Il faudra faire preuve de beaucoup de sincérité pour la conquérir. Apprentis manipulateurs s'abstenir...

Trevor Katser

Machine de guerre implacable, Trevor est l'athlète parfait. Il ne boit pas, ne fume pas, ne couche pas et mange "macrobio"... Triste, mais imparable. Il met à profit ses rares moments de liberté pour sculpter son corps, tel un artiste dément : il lui a ainsi fait subir les plus atroces souffrances, pour devenir toujours plus résistant, plus fort, plus destructeur. Trevor, australien de naissance, est sans conteste un masochiste adepte de l'auto-flagellation. Non content d'être un maître dans l'art de tuer à mains nues, c'est également un tireur d'élite comparable à ceux du GIF. Il se met au service du plus offrant : pour l'instant, Hauven. Ce qui risque de ne pas changer avant longtemps...

4 - Le gang de ScareHard Strasse (jeunes Danishs).

- Localisation

Le gang est installé dans le Secteur ethnique de Reinickendorf. Leur base est située au sein des blocs Danishs, mais leurs ambitions les poussent souvent hors de ces frontières, y compris chez les Turquishs.

- Organisation

A l'origine simple bande de jeunes délinquants Danishs, le charisme de Fredrick Holdbergson, leur grand frère, a très vite attiré tous les jeunes désoeuvrés du quartier, qui en ont fait leur chef. Toujours en état d'alerte, chaque membre de la bande sait se prendre en main.

Tout fonctionne sur le mode tribal : les places de chacun se répartissant naturellement. Les filles ont la même importance que les garçons et tiennent les armes comme eux.

- Le gang

Les immigrés Danishs sont en minorité au sein du quartier ethnique Oslave. Aussi, la plupart d'entre eux voit en Fredrick et ses suivants une sorte "d'armée de libération". La majorité des habitants approuve tacitement ses exactions. Mais certains ne voient pas la chose du même oeil : le "gratin" Danish les considère comme des criminels comme les autres, et les commerçants ne comprennent pas pourquoi la note de protection est plus chère que celle que leur présentaient les Oslaves.

Une cinquantaine de membres composent le clan de Holdbergson.

- Répression

Les traîtres et les ennemis sont pendus aux panneaux de bienvenue de la cité.

Ils servent parfois de cible pour le tir au PM et/ou au fusil d'assaut.

- Pratiques

Un zeste de proxénétisme, un doigt de trafic de drogue, mais surtout une solide rasade de racket et des attaques de banques à main armée... Les jeunes Danishs savent s'occuper et ne détestent pas non plus se lancer à l'assaut des repaires d'autres gangs extérieurs au quartier.

- Puissance

Bien qu'officiant toujours à un niveau artisanal en regard des activités de la pègre, ils sont une nouvelle épine dans le pied des Oslaves.

Leur but est plus de combattre l'oppresseur, qu'il soit Oslave, Turkish ou flic. Ultra violents, les membres du gang sont équipés d'une arme à feu dès l'âge de quatorze ans. On soupçonne Hauven de les leur fournir. L'appui qu'ils reçoivent de la population, la parfaite connaissance du terrain, empêchent les autres gangs de les rayer de la carte (et de s'offrir une publicité incontournable dont ils se passeraient bien). Le taux de mortalité est très élevé, mais dès que l'un de ses membres meurt en héros, deux jeunes prennent leur place dans les lignes. Un Falk franchissant ce Secteur verra sa voiture recouverte d'excréments, lapidée, et repeinte aux ordures. Quant à quitter son véhicule : c'est l'assurance de le voir désossé ou brûlé...

Fredrick Holdbergson

Fredrick a maintenant trente ans. Il est de plus en plus fatigué de ce monde auquel il a le sentiment de ne pas appartenir. Considéré comme un héros par tous les jeunes du Secteur, il a redonné aux Danishs l'envie de marcher la tête haute.

C'est un authentique cas social : son père alcoolique s'est suicidé et sa mère s'est laissée mourir dans la misère. Il est fatigué de la vie, mais une lueur semble briller encore dans son regard : depuis quelques temps, il fréquente la fille d'un ministre Oslave. Ce portrait ressemblant furieusement à un plaidoyer d'assistante sociale ne doit pas masquer la vérité : Fredrick est un dangereux criminel, qui pourrait dans le futur provoquer l'engouement des jeunes d'autres castes. Il se promène toujours avec un Marxmen automatique et une grenade défensive...

Adam Holdbergson

Vingt-cinq ans, frère cadet du précédent, il était le portrait craché de son aîné. Bien qu'il ne comprenne toujours pas le penchant "no future" de Fredrick, il cherche à lui ressembler en tout point. Désormais, il s'implique de plus en plus dans la bande, montant les projets d'expansion, les braquages et dressant les plans d'avenir du clan.

Il est marié à la fille du Ministre de la Contrefaçon Oslave et, depuis que son frère fréquente la soeur de celle-ci, il sent que Fredrick ne tardera pas à prendre sa retraite.

Son ambition est d'obtenir le même soutien que son frère, afin de reprendre totalement les rênes et de transformer le gang en un véritable clan, toujours plus imposant. Il s'est fait une bonne réputation chez les jeunes de Reinickendorf (exception faite des Muslims) et devient une véritable menace pour la ville.

C - Les Prisons

Chaque Secteur, on a pu le voir, possède un pénitencier. Le XVIII, lui, en a deux...

- Le premier est une caricature des prisons violentes, décrites dans les films américains du début du siècle :

DAS RAD (La roue).
12, Prinz Eugen Strasse
entre les quartiers Danish et Swedish

Tour du propriétaire :

Tous les criminels du Secteur la connaissent : c'est l'une des principales prisons berlinoises. Elle abrite actuellement 3500 personnes environ - pour 2000 places - plus 400 gardiens.

De l'extérieur, on ne voit qu'un mur d'enceinte gris, hérissé de barbelés électrifiés et de miradors, au milieu d'un immense terrain vague couvert de détritus. Une fois l'identité du visiteur vérifiée - et revérifiée - on le laisse entrer, en le priant de "ne pas descendre de sa voiture et de rouler vitres fermées". En effet, il y a un second mur d'enceinte... et entre les deux, un No Man's Land où patrouillent des chiens policiers. Enfin... ex-policiers : après plusieurs mois de liberté sans grand chose à se mettre sous les crocs, ils n'ont plus qu'une idée en tête : tuer. Tous les mois environ, un détenu tente de fuir par là et finit à l'hôpital... s'il a de la chance.

Une fois franchie la seconde enceinte, on découvre la prison proprement dite. C'est une énorme masse de briques rouges et de pierres grises, entourée d'un certain nombre d'espaces verts, terrains de football etc...

Le bâtiment principal comporte huit ailes, partant d'un moyeu central, une tour de six étages. Chaque aile correspond à une durée de condamnation donnée, et tous les détenus ont un numéro dont le premier chiffre est celui de leur aile.

1 : Les cachots, les délinquants sexuels, les condamnés à mort et les traîtres. On les isole, essentiellement pour éviter que les autres détenus ne leur fassent un mauvais parti.

2 et 3 : Moins d'un an ou détention "préventive" (c'est-à-dire "avant jugement").

4 : Deux à cinq ans.

5 : Six à dix ans.

6 : Dix à vingt ans.

7 et 8 : Plus de vingt ans, jusqu'à perpétuité (ce n'est pas un vain mot : il y a des peines incompressibles de 40 ans et plus. Il existe une commission de mise en liberté anticipée, mais elle ne se manifeste pas souvent).

Chaque aile comporte :

- Une salle d'accueil. On y remet son uniforme au détenu. Ses affaires "civiles" y sont conservées jusqu'à sa libération.
- Un ou des parloirs.
- Des ateliers. Das Rad est un des principaux fournisseurs de "souvenirs de Berlin". Il en sort un flot ininterrompu de portes de Brandebourg-baromètre, de Kohl Tower en plastique doré, etc...
- Une cuisine et une cafétéria.
- Des douches.
- Et bien sûr une centaine de cellules réparties sur deux étages.

Chaque aile peut être isolée du reste du complexe par des portes blindées.

La tour centrale abrite :

- le "PC sécurité", plutôt mieux protégé que celui d'une centrale nucléaire.
- des salles de repos pour les gardiens.
- les appartements du directeur. On y trouve la plus grosse porte blindée du Secteur, et quatre ou cinq gardes armés.

L'administration prend bien soin de ne nommer que des célibataires à ce poste...

C'est également ici que se trouve le cerveau de la prison, un ordinateur à commande vocale qui prend en charge la plupart des aspects mesquins de la vie courante (intendance, etc...). HAL II, que les détenus et la plupart des gardiens préfèrent appeler "foutue saloperie", est toujours odieusement poli, calme et raisonnable. Il a accès en permanence à toutes les caméras qui parsèment la prison, et il sait exactement à qui il doit obéir et ne pas obéir... du moins jusqu'au jour où un détenu arrivera à bricoler un modulateur de fréquence vocale calqué sur la voix du directeur.

Près des murs d'enceinte se trouvent plusieurs bâtiments "annexes".

- La chapelle. Elle sert à tour de rôle aux rites catholiques, protestants et orthodoxes. On envisage depuis une dizaine d'années de construire une mosquée... Ce ne serait pas du luxe : environ 35% des détenus sont muslims.
- L'hôpital. Situé aussi loin que possible de la sortie, ce petit bâtiment blanc d'un étage contient une cinquantaine de lits, une petite antenne chirurgicale et une annexe psychiatrique équipée de ce qui se fait de mieux en matière de douches froides et de camisoles de force, y compris "chimiques".
- Le gymnase. Bien équipé. Les détenus qui se conduisent bien peuvent y passer une partie de leur temps libre.
- Les serres. Cinq ans plus tôt, Berlin a connu de sérieuses difficultés d'approvisionnement. La prison a été privée de nourriture pendant dix jours. L'émeute a fait une trentaine de morts, dont le directeur...

Son successeur a obtenu de l'administration des crédits pour la construction de serres hydroponiques, qui devraient fournir des légumes frais en cas de nouvelles difficultés. Hélas, elles ont été calculées pour les besoins de 2000 personnes, pas de 4000...

Vie quotidienne :

Les autorités se gargarisent régulièrement de belles phrases sur "la réhabilitation par le travail" ou "l'impact psycho-sociologique de la situation carcérale sur l'inconscient du détenu". Tous concluent en choeur que la prison est une excellente chose, et que c'est le meilleur moyen de réinsérer un criminel dans la société.

Ce ne sont que des phrases... En pratique, les gardiens sont persuadés d'avoir affaire à une bande de bêtes fauves, et ils se comportent en conséquence.

Les détenus sont censés apprendre un métier utile, mais on leur fait fabriquer des plaques d'immatriculation, rien de plus. Ce n'est pas grave : de toute façon, aucun employeur ne voudrait d'un ex-taulard... Parmi les idées reçues propagées par les autorités, le fait que les délinquants emprisonnés sont les moins violents de tous. En effet, un criminel condamné à n'importe quoi sauf la peine de mort se voit offrir le choix entre la prison ou un certain temps dans le No Man's Land. Le brillant esprit qui a eu cette idée pensait qu'elle allait vider la prison de tous les "durs". En fait, à part quelques désespérés pressés de quitter ce monde de façon spectaculaire, tout le monde - surtout les durs - choisit la prison.

Routine et discipline sont les deux moyens les plus économiques d'empêcher les détenus de penser. Les journées suivent donc un horaire immuable.

Asphalt jungle

EMPLOI DU TEMPS :

7 heures : lever, annoncé par une sonnerie stridente.

Jusqu'à 7 h 30 : toilette.

7 h 30 - 8 h : inspection des cellules, pendant que les détenus prennent leur petit déjeuner.

8 h - midi : travail.

Midi - 13 h 30 : déjeuner à la cantine de l'aile, puis repos.

13 h 30 - 17 h 30 : travail.

17 h 30 - 19 h : temps libre.

19 h - 20 h : dîner.

20 h - 22 h : temps libre, TV, détente.

22 h 30 : extinction des feux pour la nuit.

Pas de travail dimanche.

A la place, un service religieux (obligatoire!) le matin, et repos l'après-midi.

Le travail est d'abord un moyen de garder les détenus occupés. Les gens chanceux et compétents peuvent échapper au travail d'atelier. Les "travaux d'intérêt général" occupent pas mal de monde.

Selon les compétences de chacun, il peut s'agir de postes d'infirmier, de bibliothécaire, de secrétaire... La surveillance est aussi stricte, mais le travail est moins abrutissant - à l'exception de la corvée d'entretien, qui consiste à faire briller des kilomètres de couloirs crasseux (et qui semblent avoir été construits ainsi). De temps en temps, les détenus particulièrement bien notés peuvent avoir la chance d'aller travailler à l'extérieur, en général quand les éboueurs sont en grève depuis plusieurs semaines et que l'armée a autre chose à faire que de laisser ses soldats se faire mordre par les énormes rats enragés qui prospèrent dans les tas d'ordures. Bien entendu, les corvées à l'extérieur sont très strictement surveillées, mais sait-on jamais?

L'essentiel du temps "libre" est consacré au sport. Faites courir un individu pendant une ou deux heures derrière un ballon, et le soir il sera trop fatigué pour penser à autre chose qu'à dormir... Le football est la principale distraction de la prison. Les ailes 2 à 8 et les gardiens ont monté leurs équipes, et, toutes les saisons, on organise un mini-championnat (avec de gros paris clandestins).

Il est également possible d'écrire des lettres, de lire (la bibliothèque est relativement bien fournie) et de recevoir ses proches. Les détenus ont droit à deux visites par mois, de deux heures chacune. L'avocat vient quand il le désire. La suppression des visites est une des menaces les plus souvent utilisées par les gardiens. Un "parloir spécial" (une chambre, en fait) est mis à la disposition des hommes mariés lors de la visite de leur femme. Cela ne suffit malheureusement pas à tout le monde, et beaucoup de détenus tentent d'assouvir leur trop-plein d'énergie sexuelle sur leurs petits camarades... Il est très fortement déconseillé de traîner seul dans les douches (entre autres), si on ne veut pas finir à quatre pattes sur le carrelage, avec une douzaine de pervers sur le dos. Un à la fois, bien sûr, mais ce n'en est pas moins désagréable.

Adhérer à une bande est un bon moyen d'éviter ce genre de mésaventure. En effet, bien que ce soit formellement interdit, les détenus ont tendance à se regrouper pour s'entreaider. Les bandes s'organisent assez souvent sur une base ethnique, ou tentent de recréer des gangs qui existent à l'extérieur sur une échelle plus réduite. Ceci dit, même unis, les détenus ne peuvent pas faire grand chose. Alors, pour tuer le temps, ils se font la guerre.

Les Danishs haïssent les Muslims, qui haïssent les Oslaves, qui haïssent les Vikings, qui haïssent les trafiquants de drogue, qui méprisent tout le monde et ainsi de suite. Les gardiens attisent soigneusement ce genre de rivalités. Ils savent que la violence est "inhérente au système" (comme on disait autrefois) et préfèrent qu'elle s'exerce entre détenus.

Des bagarres éclatent assez fréquemment. A moins qu'il n'y ait des morts, les gardiens laissent faire.

Si les choses vont trop loin, ils interviennent à coups de matraques et de neutraliseurs électriques, et tout le monde se retrouve au cachot. Ceux-ci se trouvent dans l'aile des condamnés à mort. Ce sont des pièces sans fenêtres, de 2 x 1,5 m. Ils sont éclairés huit heures par jour. Le reste du temps, black out complet. On peut y rester jusqu'à un an, sans voir personne à l'exception du maton qui apporte le repas quotidien (et le psychiatre, quand on commence à perdre les pédales, ce que la plupart des détenus font au bout de trois mois).

Paradoxalement, ce sont les condamnés à mort qui sont les mieux traités. Ils bénéficient de trois bons repas par jour, n'ont pas à travailler, peuvent s'ils le désirent parler à un prêtre. Sans parler des visites des journalistes et parfois, s'ils ont commis des meurtres suffisamment médiatiques, des lettres d'admiratrices... Ils ne restent pas là très longtemps. Trois semaines en théorie, rarement plus d'un an en pratique. Le jour de l'exécution, le condamné est réveillé au petit matin. On lui offre un dernier repas (ils peuvent choisir le menu, et le composent généralement longtemps à l'avance), un cigare, un verre d'alcool, et en route pour la guillotine (2)

A une certaine époque, les exécutions capitales étaient télévisées. Le taux d'écoute avoisinait zéro (le public préfère les films de guerre).

Enfin, reste une enclave un peu particulière dans l'aile 1. Le quartier "réservé" n'a aucune existence officielle. Il est le fruit des complaisances du directeur : ce petit paradis est réservé au gratin des détenus, qui sont prêts à payer de fortes sommes pour bénéficier d'une cuisine de qualité, de cellules individuelles et autres petits luxes (incluant la visite bimensuelle de call girls). En cas d'inspection, ces détenus sont ramenés dans des cellules normales. Le reste du temps, ils bénéficient d'une semi-liberté.

Nota Bene :

Pour des personnalités "marquantes" de Das Rad ou des idées de scénarios appropriés, nous ne saurions trop vous conseiller de vous reporter à ***Berliner Nacht****, la magnifique extension proposée pour Berlin XVIII. Si.*

- Le second type d'établissement pénitentiaire ressemble à ses cousins d'Europa : ses méthodes équivalent à une apologie de la récidive.

BLOCK 21

(Ainsi baptisé parce qu'il occupe le 21ème bloc à l'est de la Falkhouse)

Les détenus sont coupés du monde extérieur. Il n'y a ni télé, ni radio, ni journaux extérieurs. La seule chaîne autorisée est Volk1, chaîne abrutissante, dont les programmes ressemblent plus à des traitements de reconditionnement qu'à une grille TV. Idem pour la radio ou pour le journal, édité par une société privée sous contrôle du SAD et diffusé dans tous les pénitenciers... Les livres et films proposés aux prisonniers sont triés sur le volet : beaucoup de films de guerre sont choisis, de ceux dans lesquels l'amitié virile permet aux héros de franchir les obstacles...

La journée, les détenus travaillent dans les ateliers. Ils subissent un entraînement physique intense - et obligatoire - pendant leurs heures de repos. Le tout dans un climat idéologique prônant le machisme, l'adulation physique et l'homosexualité.

Effectivement, il n'y a pas de mutineries et très peu d'évasions. Les éventuelles rixes sont vite matées par les gardiens. Ces soldats travaillant dans les pénitenciers sont tous des militaires inaptes au service en zone de combat : on a donc un panachage de mutilés et de cas psychologiques qui feraient le bonheur d'un apprenti - psychiatre en mal de cas d'école.

A leur sortie de prison, délinquants ou criminels ne participent à aucun programme de réinsertion : nous voici donc avec des citoyens ne sachant rien du monde dans lequel ils vont vivre, ignorant tout des us et coutumes, des modes, de la VIE extérieure... De parfaits inadaptés sociaux. Aucun travail ne leur est proposé : ils devront se débrouiller seuls. De plus, avec un taux de chômage de 14%, un patron intelligent préférera n'importe qui à un ancien taulard. Résultat de cet échec cuisant : 90% de nos oiseaux récidivent dans les 6 mois. Ceux qui tiennent ont en général un entourage familial et/ou affectif très présent.

Vous cernez maintenant le problème : la méthode Resende est aussi inefficace avec les prisonniers qu'une lotion capillaire sur un irradié... La Fédération Europa a fait de multiples propositions pour réviser ce système, mais *politiquement*, toucher aux prisons est négatif.

Les gens préfèrent ne pas en entendre parler. Ni en bien, ni en mal.

Le seul espoir de changement proviendrait du Tribunal Constitutionnel. Il faudrait proposer aux libérables des stages de réinsertion, avec une information couvrant les derniers événements dans le monde (certains prisonniers ne savent pas que la guerre est finie!), un apprentissage des méthodes de recherche de travail, une réduction des charges pour les employeurs acceptant d'embaucher un ancien détenu etc...

D - Kriminal Kanal : l'information dans le Secteur XVIII.

On l'a vu précédemment, la presse écrite a vécu, hormis quelques publications localement ciblées. Dans le Secteur XVIII, pour vous maintenir au fait de l'actualité, vous avez toujours la possibilité, en plus des organes de "presse" déjà cités, de compulser avantageusement :

XVIII SECTOR ZEITUNG

Nature : Journal "papier" quotidien, couvrant tous les aspects de la vie du Secteur XVIII.

Propriétaire : Créé à l'origine par une association de résidents. Le succès aidant, les fondateurs ont été évincés, et le titre a été racheté par un grand groupe de presse, qui ne publie que cela, pour 21 des 70 Secteurs...

Tirage et distribution : 200 000 exemplaires.

Rappel : la population du Secteur approche le million de personnes...

Distribué aux abonnés par télécopieur, tous les matins à sept heures. Le fait d'être abonné permet, entre autres, de se composer une édition "personnalisée" : on peut recevoir tout le journal (60 pages), ou seulement les pages "sports", "économie", "vie pratique", ou un panachage de tout cela, du moins en théorie. En pratique, les ordinateurs se "trompent" assez souvent, et envoient n'importe quoi à n'importe qui.

Le commissariat est abonné aux "faits divers".

Un numéro coûte 5 EM, un abonnement d'un an 1200 EM.

Locaux : Un immeuble ultra-moderne, dans le quartier des affaires. C'est une ruche de vingt étages, bourdonnante d'activité à toute heure du jour ou de la nuit.

Orientation : Le journal traite tout ce qui concerne le Secteur, et rien que le Secteur. Les nouvelles internationales ne sont considérées comme importantes que si elles peuvent affecter la vie quotidienne du citoyen moyen. En tant que guide de survie dans le Secteur XVIII, le "Zeitung" est mieux que complet. On y trouve absolument tout, de la liste des spectacles au rationnement "momentané" de lait, décrété par la Mairie (et les bons plans pour le contourner). Dans les - rares - cas où la rédaction prend position, elle semble plutôt située à droite, mais chacun est libre d'écrire ce qu'il veut, sous sa propre responsabilité.

Vedettes : Le journal emploie quelques personnalités prestigieuses pour certaines rubriques bien précises, mais pas pour les faits divers, qui font vivre une douzaine de plumitifs et autant de photographes. Ils sont prudents, et évitent de se mêler des affaires de la haute pègre. Ils ont assez à faire avec la petite délinquance.

Néanmoins, la rubrique "vie mondaine" mentionne régulièrement les faits et gestes publics des principaux chefs de gangs...

- Richard Mantel, chef de rubrique.

La quarantaine, mais en paraît dix de plus. Il a été mis là par une certaine Organisation (à vous de décider *laquelle*), désireuse d'avoir une espion dans la place. Il est compétent, mais inhibé par ses liens avec *Eux*...

- Franz Rothe, 31 ans, marginal recyclé.

Le journalisme n'est pour lui qu'un moyen de gagner de l'argent. Sa vraie passion est la musique. Il est assez bon, et anime un petit groupe "qui n'a pas encore percé, mais c'est pour très bientôt, d'ailleurs on a un plan avec Machin, qui..." . Il est distrait, lunatique, mais il a de bons contacts dans le milieu de la musique : gérants de boîtes de nuit, musiciens de seconde zone, petits trafiquants...

Relations avec la police : Bonnes. Les archives du journal sont toujours ouvertes au FK, qui peuvent, grâce à Velda, les consulter sans bouger de leur bureau. On a toujours une bière et un tuyau pour eux, en espérant la réciproque à la première occasion.

DIE EUROPA ZEIT

Nature : Quotidien d'informations générales.

Propriétaire : Simon Prokes, 55 ans. Un indépendant coriace qui a dû à plusieurs reprises puiser dans sa fortune personnelle pour sauver le journal de la faillite. Selon certaines rumeurs, il se présenterait aux prochaines élections municipales comme le candidat "anti-corruption". D'autres bruits prétendent qu'il aurait reçu des offres de rachat de plus en plus pressantes, venant d'un homme d'affaires proche du F.E.

Il aurait refusé.

Tirage et distribution : Tout Europa, soit un tirage de 40 millions d'exemplaires en huit langues. Il paraît tous les matins, à six heures. La diffusion est similaire à celle du "Zeitung", avec un choix d'éditions régionales, locales... Mais les logiciels de tri sont plus performants, et l'abonné reçoit généralement ce qu'il a demandé. Le lecteur-type est cadre ou fonctionnaire. Le numéro coûte 10 EM, et l'abonnement annuel 2500 EM.

Locaux : La rédaction centrale se trouve dans le Secteur XII, mais il existe une foule d'antennes dans toutes les villes importantes de la Fédération. L'immeuble du Secteur XII abrite, au soixantième étage, les appartements privés de Prokes. Depuis plusieurs mois, l'endroit figure sur la liste des "sites sensibles". Il y a toujours au moins quatre Koss en faction, avec armes et gilets pare-balles. Un robot-réceptionniste Mercedes R611 (un des premiers modèles fonctionnels) fouille tous les visiteurs. La raison de tout cela est fort simple : le journal a pris à plusieurs reprises des positions vigoureusement anti-crime et anti-drogue. Depuis, il y a eu deux attentats à la bombe, qui ont fait trois morts...

Orientation : L'actualité internationale, la vie politique et les "sujets de société", ce qui est une façon élégante de dire "faits divers". Tout cela est abordé par le biais de reportages "à chaud", évidemment, mais aussi d'enquêtes soigneusement écrites, mûries pendant plusieurs mois. La ligne interne, "toute la vérité, rien que la vérité" dérange pas mal de monde : politiciens véreux, généraux incompétents, criminels notoires...

Vedettes :

- Karin Euler.

Actuellement injoignable, elle serait en voyage à l'étranger. En fait, elle tente de s'infiltrer dans un narco-gang. Il y a de fortes chances pour qu'on la retrouve en petits morceaux dans une poubelle, un de ces jours.

- Johann Kepler.

Spécialiste de la corruption et des trafics d'influence au sein des grands partis et de l'administration. Il a fait savoir aux personnes intéressées que s'il lui arrivait quelque chose, un certain nombre d'articles "posthumes" seraient publiés, avec toutes sortes d'informations précises... Il sera ravi d'aider des FK dans une passe difficile, mais ses analyses sont généralement décourageantes.

Relations avec la police : Leur métier est similaire à celui des FK, dans le sens où il leur faut réunir des informations. Mais la déontologie diffère complètement. Ils sont là pour informer les citoyens, pas pour servir d'indics. Ils peuvent accepter des échanges d'informations, mais ils veillent à ne pas compromettre leurs sources. Il arrive assez souvent qu'ils se croisent sur une enquête importante. En fait, il est même arrivé que FK et journalistes possèdent chacun la moitié des pièces du puzzle, et ne puissent progresser les uns sans les autres.

Note au MJ : Leur homme de paille n'ayant pas réussi à le racheter, les narco-gangs préparent effectivement une action contre le journal. Dans un premier temps, ils envisagent de déclencher une formidable pagaille dans les archives, accessibles via certaines banques de données. Au passage, ils effaceront certains fichiers gênants. Si cela ne suffit pas, ils ont des projets plus classiques, mais aussi efficaces - un camion piégé *vraiment* gros, par exemple.

LA BONNE AFFAIRE

Nature : Hebdomadaire consacré exclusivement aux petites annonces.

Propriétaire : Ronald Reimann, un petit trafiquant qui a pris sa retraite. Il est le propriétaire-rédacteur-unique employé, à l'exception de l'informaticien qui met les annonces en page et lance la télécopie, qui passe un jour par semaine (le reste du temps, il travaille dans des journaux similaires, mais honnêtes). Ronald a tout du père tranquille. Mais il garde un TY Mygalle dans un tiroir de son bureau, et il n'a oublié aucune des ficelles des interrogatoires. Il est très difficile de l'amener à se contredire...

Tirage et distribution : 30 000 exemplaires dans le Secteur. La moitié est envoyée gratuitement à n'importe qui par télécopieur, à titre publicitaire. Le reste est disponible dans n'importe quel kiosque (des bornes de télécopie publiques, ressemblant à des cabines téléphoniques, avec un écran tactile qui donne le choix entre une centaine de titres).

Prix : 3 EM.

Locaux : Un immeuble miteux dans RosenStrasse, coincé entre un restaurant turkish et un bordel sordide (dont Ronald est un client assidu). Le journal occupe le rez-de-chaussée et le sous-sol, et Ronald loge au troisième étage. Les autres immeubles sont occupés par des familles d'ouvriers.

Les bureaux ne sont pas luxueux, mais il y a deux énormes ordinateurs très impressionnants au sous-sol. Il faut être informaticien pour se rendre compte que ce sont des antiquités poussives...

Orientation : Se limite aux petites annonces, classées par rubriques. La majorité ne sont rien d'autres que d'honnêtes annonces. Mais un journal comme celui-là est un fantastique support pour d'autres choses.

A la rubrique "offres d'emploi" on peut trouver des postes "d'hôtesses" qui dissimulent des salons de massage, ou des demandes pour des "gardes du corps, dépaysement et bonne solde garantis" qui prouvent la bonne santé du mercenariat. Et puis, il y a une foule d'annonces codées, dissimulant un double-sens sous une forme anodine. Les petits truands de toute la ville s'en servent comme moyen de communication, le préférant au téléphone, qui peut toujours être surveillé. Il suffit de se mettre d'accord à l'avance sur une ou plusieurs phrases codes.

Moyennant une "honnête" rétribution, Reimann assure un passage prioritaire à ce type d'annonces.

Relations avec la police : Aucune, pour le moment. On garde Ronald à l'oeil de temps en temps, par mesure de routine. Les FK connaissent le coup des messages par petites annonces, mais ignorent encore qu'il a institutionnalisé la pratique.



Notes : Une enquête sur sa situation financière montrera que le journal aurait déjà dû couler depuis des mois... Il ne se maintient à flot que grâce à de gros dons en liquide.

Toutes les données comptables sont sur l'ordinateur personnel de Reimann. Si on se trompe de mot de passe deux fois de suite, les informations sont effacées...

Si la lecture est décidément trop rébarbative - on a fait les études qu'on a pu/voulu, hein ? - il vous reste la contemplation de la vidéo câblée, à l'abri dans votre nid douillet.

Le meilleur exemple de télé ciblée est :

KRIMINAL KANAL

Nature : Chaîne de télé câblée, spécialisée dans le fait divers.

Propriétaire : La compagnie Albermann, et plus précisément le jeune Albrecht, futur héritier de l'empire Albermann.

En deux ans, Kriminal Kanal est passé d'une quasi-faillite à une remarquable prospérité.

Tirage et distribution : Environ deux millions d'abonnés à Berlin. Moyennant 50 EM/mois, tout propriétaire d'une télévision peut recevoir ses émissions. L'essentiel de son public se compose d'oisifs et de femmes au foyer.

Locaux : Un petit immeuble ancien, au coeur du Secteur. On y trouve la comptabilité, les "créatifs", les avocats et deux sous-sols aménagés en studio. L'émetteur se trouve sur le toit.

A quelques kilomètres de là, une série d'entrepôts ont été convertis en décors modulables pour l'enregistrement des scènes d'extérieur.

Orientation : La chaîne ne parle que de faits divers : plus ils sont sordides, mieux c'est. S'il y a danger de procès, les scénaristes romancent et changent les noms... Trois types d'émissions se partagent les faveurs du public :

- Le "vécu".

Tous les jours, une équipe suit pendant douze heures un groupe de FK dans des missions de routine. Tout est fait pour faire vibrer le public : montage dynamique, temps morts réduits au minimum, scènes d'action en direct...

- Les reconstitutions.

Les équipes de Kriminal Kanal ratent encore parfois certaines scènes potentiellement juteuses : ils en sont quittes pour les rejouer en studio, avec des acteurs.

- Les débats.

Se partagent à égalité entre le complaisant, le malsain et le simplement débile. Tout cela dégouline de larmes, de bons sentiments et de scènes édifiantes à donner la nausée. C'est aussi dans cette catégorie que se rangent les émissions "interactives", qui transforment chaque citoyen en détective : la plupart du temps, il faut retrouver la solution d'un crime choisi dans les archives FK. Le téléspectateur qui propose la solution la plus proche de la réalité gagne un su-per-be cadeau...

Vedettes : Le seul présentateur connu de la chaîne est un ancien Falkampft, nommé Rudi Klein. Son émission, sobrement intitulée "Rudi K. Présente", mélange les trois genres, selon les semaines. Il est fréquent que la chaîne fasse appel à des vedettes venues d'autres chaînes, pour une soirée. Inutile de dire qu'elle offre des cachets mirobolants...

L'interlocuteur principal des Falkampfts se nomme Luise Lorbach. C'est elle qui sélectionne les équipes FK qui seront suivies, qui exhume les affaires classées potentiellement utilisables par les scénaristes, etc... C'est une blonde entre deux âges, têtue et volontaire, mais qui peut se révéler agréable et sympathique.

A noter : Kriminal Kanal est un bon point de chute pour un policier qui pense à prendre sa retraite. La chaîne a toujours besoin de conseillers techniques, et paye trois ou quatre fois mieux que l'Etat, pour un service nettement moins fatigant...

E - Les Secteurs voisins.

1 - Hennigsdorf.

Au Nord du XVIIIème, au-delà de Falkentaler Steig et de la Burgfrauen Strasse, s'étend le Secteur XVII. Une grande partie de l'industrie du centre de Berlin s'y est installée. Les industriels qui avaient fui le XVIIIème s'y sont réfugiés. De nombreuses zones d'immeubles s'y dressent, accueillant des milliers d'ouvriers. Depuis quelques temps, les cités du Sud de ce Secteur sont gangrenées par les Turquishs de Reinickendorf. La délinquance y augmente et les autorités du XVIIème demandent à nos responsables de prendre des mesures adéquates. Cette situation n'est pas faite pour améliorer nos relations avec nos collègues du Secteur voisin : régulièrement, les quolibets sur notre inefficacité fusent. Le bourgmestre du Secteur XVII a également menacé son homologue du XVIIIème : "Si vous ne bougez pas, je ferais passer une circulaire déconseillant aux industriels de mon Secteur d'engager des employés habitant le Secteur XVIII". Quand on sait que 7% de la population active du Secteur se rend tous les jours chez notre voisin pour travailler...

Exceptée notre frontière commune, c'est un Secteur calme. Au sein des cités, on retrouve une ambiance de ville prolétaire, comme on pouvait en trouver dans le sud de la Francie, au début du 20ème siècle. La faible proportion de chômeurs dans la population en fait un Secteur économiquement florissant. De nombreux détaillants et artisans y sont installés, ainsi que quelques hypermarchés.

2 - Kreis Bernau.

Au Nord-Est de notre district, au-delà de la Lindenberg Strasse, s'étend le paisible Secteur VI. Vous pourrez remonter jusqu'au début du 20ème siècle : les vieilles cartes postales vous montreront des pavillons, des hôtels particuliers, des parcs... Nombre de Berlinois, dont les revenus sont un peu supérieurs à la moyenne, viennent s'installer ici. La vie y est si tranquille. A part quelques commerces et quelques bureaux, l'activité économique y est faible. Plus des deux-tiers des résidents travaillent dans d'autres Secteurs.

Quartier résidentiel, ses rues sont quasiment désertes, ne s'animant que le week-end ou le soir. De ce fait, les magasins sont ouverts jusque tard dans la nuit. Le quartier prend alors un air de fête, et il y fait bon vivre. La criminalité y est basse : les délits les plus importants en nombre étant les cambriolages, et agressions à domicile. De nombreuses patrouilles sont organisées dans les Falkhouses du XVIème : montrer une présence Falkampft semble la meilleure des préventions. Nos deux Secteurs sont séparés par une caserne militaire.

"Nos" criminels préfèrent généralement ne pas trop traîner sur la Lindenberg Strasse... les rapports entre forces de l'ordre des deux Secteurs sont donc restés corrects, quoique rares.

3 - Köpenick

Arrosé par la Spee, le Secteur XIX présente un visage étrange : à l'Est, au-delà de la voie de chemin de fer, il montre un horizon gris, terne. Ses cimes d'immeubles se découpent sur les nuages. Le XIXème est une immense cité. Pas un pavillon n'y a poussé. Les cités se sont formées en véritables autarcies.

A côté des blocs, commerçants et hypermarchés assurent tout le quotidien. Un peu plus loin, usines et bureaux donnent le travail nécessaire aux résidants. Cinémas, boîtes de nuit, transports, nombreux parcs et autres services sont également répartis dans chaque quartier. Au centre du Secteur, un stade de Ball Mörder accueille chaque samedi les fans de ce sport. Le reste de la semaine, ses quelques 200000 places sont emplies lors de concerts.

Image paradisiaque, la conception et la structuration du Secteur avait été pensées par Gritch Parovich, seul bourgmestre membre du MI. C'était il y a 59 ans. Son idée était intéressante : recréer la vie d'un village de campagne. On limiterait ainsi le temps de transport pour se rendre au travail, chacun s'attacherait à son quartier car il y vivrait pleinement, les gens apprendraient à se connaître...

Pour une réussite, c'en fut une : le "complexe du quartier" fut pleinement ressenti par la population, à tel point qu'une animosité fit très vite son apparition entre cités. Les Criminologues virent sous leurs yeux ébahis apparaître une criminalité propre aux milieux ruraux en plein centre de Berlin...

Si les forces Falkampfts sont payées pour veiller à la sécurité de la ville, celles du XIX veillent sur leur quartier. En effet : les Falkampfts eux-mêmes, nés dans ce Secteur, partagent une similaire tendresse pour leurs cités, et la même animosité pour les autres. Les rapports entre Falks au sein même des Falkhouses du XIX étant mauvais, il va sans dire que nos agents n'établissent pas de véritables liens de coopération avec eux...

4 - Teltow.

Au Sud du Canal Teltow s'étend le Secteur XXIV. Un quartier résidentiel, où la moyenne des revenus est supérieure à la normale et même, parfois, de très loin. Il y a de cela trente ans, on le surnommait le "Hollywood Berlinois" : toutes les stars de la musique, du cinéma, de la télé, toutes les personnalités des hautes sphères germaniques y avaient un pied à terre.

Une promenade dans ces rues est éblouissante. Vous y verrez les plus belles villas, de somptueux manoirs, des petits châteaux, de magnifiques bâtisses. Hélas, vous ne les verrez qu'à travers de hauts grillages et des bois touffus... Pour arriver jusqu'au quartier, il vous aura fallu présenter vos papiers à au moins trois milices privées et deux patrouilles de Falks... Mais les choses aujourd'hui ont un peu changé. La dégradation des conditions de vie de notre Secteur, sa réputation de repaire d'insécurité ont porté préjudice à notre voisin XXIV. Depuis 10 ans, les stars quittent les lieux une à une, pour rejoindre le nouvel élu de la haute société : le Secteur XXXVI, à 160 km de là.

De ce fait, le district a perdu une partie de son prestige, de sa puissance économique, et le chômage a commencé à toucher certains habitants. La délinquance se taille progressivement une petite place au soleil. Les habitants du XXIXème nous détestent, les Falkampfts également : nous sommes, disent-ils, l'incarnation de leurs ennuis. Si tout était si simple, ils pourraient vite régler le problème : mais c'est ailleurs qu'il faut chercher l'explication. Tout le quartier est en effet mis à la disposition des stars, donc des riches. Les magasins, les cinémas, les toilettes publiques, tout est ici symbole de luxe. Les jeunes du quartier, qui ne sont en majorité que les fils des habitants moyens ou des commerçants, ressentent une frustration grandissante. Tant de richesses suscitent bien des convoitises, et le moyen le plus facile d'avoir accès à ce luxe outrageusement étalé, c'est le crime. Plutôt que de dialoguer, de prévenir, le bourgmestre, soutenu par les stars et approuvé par les Falks, engage des milices. Les jeunes se trouvent des armes, les polices privées achètent des voitures blindées, et c'est l'inévitable escalade. Quand les journalistes commenceront à compter les morts, le quartier sera définitivement pourri, et il sera trop tard pour exprimer le plus petit regret...

5 - Sakrower

Le poumon de Berlin est à la frontière Ouest de notre district : il englobe Berliner Forst Grunewald, mais ne commence en fait que de l'autre côté de la

Havel. Le Secteur XXII n'est qu'un gigantesque parc de 500 km carrés. Quelques cités ou zones pavillonnaires le parsèment, mais tous les efforts sont concentrés sur la nature.

Chaque jour, des navettes spéciales, venues de tout Secteur, amènent les promeneurs, classes vertes, clubs du troisième âge, familles en ballade...

On déplore une très faible criminalité pendant la journée : de nombreux Falks du Secteur patrouillent dans le parc.

La nuit, c'est autre chose. La forêt est envahie par les "prostitués", les dealers et les criminels en tous genres. Le parc, de l'autre côté de la Havel, est le lieu de retrouvailles de sectes et de cultes étranges, prônant des religions inconnues ou perverties. On parle de règlements de compte entre gangs de tous Secteurs : le parc sert de lieu de rencontre, de terrain neutre où se disputera la suprématie sur une cité, sur un quartier.

La police n'a pas pu se montrer suffisamment efficace pour empêcher cette utilisation de l'espace. Les problèmes ayant commencé pendant la guerre, les traditions étaient déjà bien implantées à l'armistice.

Pendant la vague d'application de la politique d'épuration, tentée en **65**, vingt-trois Falks trouvèrent la mort en moins de deux mois. Nos dirigeants ont choisi de ne plus intervenir, à moins que la vie d'un honnête citoyen ne soit en danger.

Le Secteur XXII est malgré tout un paradis. Il suffit d'éviter les lieux entre vingt-trois heures et six heures du matin.

Il vous reste par conséquent dix-sept heures pour profiter des multiples possibilités qui vous sont offertes : voile, piscine, pistes d'athlétisme, rapides de kayak artificiels, cinéma de plein air, pistes de vitesse pour voitures, parc d'attraction des Smurfs, muséum de sciences naturelles, promenades botaniques...



(1) © P. Vanneste & L. Jaouen, Le Gang.

(2) Dans la Fédération , l'existence et la nature de la peine de mort dépendent d'une décision du gouvernement de l'Etat. La Francie et la Germanie s'en tiennent à la guillotine, le Neder et les deux Médis ont supprimé la peine, l'Ost et l'Oslavie sont sous administration militaire : on y fusille. Quant à la Scandinavie et à la Britany, elles n'ont pas d'autorité centrale assez forte pour imposer quoi que ce soit.

II - EVERYDAY LIFE : LE METIER DE FALKAMPFT

Vous en savez un peu plus sur votre futur domaine d'intervention.

Pour y évoluer, pour en assumer pleinement les fonctions, il vous reste encore à apprendre les bases du métier.

Une idée dont il vous faudra vous débarrasser **radicalement** :
vous n'êtes plus "un Falkampft".

Vous êtes un <u>Falkampft du Secteur XVIII.</u>

N'oubliez **jamais** cette distinction.
Elle vous permettra peut-être de rester en vie.

A - Le métier de Falkampft, Secteur XVIII

Vous êtes nouveau dans le Secteur.
Bien.
Deux raisons éventuelles :
- Vous avez été parachuté ici au sortir de l'école de police. Too bad...
- Vous avez demandé votre mutation. Vous l'avez obtenue illico : les volontaires sont si rares, de nos jours. Que vous soyez inconscient, très influencé par les séries télévisées, ou que vous meniez une quête forcenée de la gloriole personnelle, vous allez faire équipe avec nous dorénavant. A ce titre :

Bienvenue au Secteur XVIII,

bienvenue en Enfer ...

Vous devez savoir une chose pourtant (oh, rien du tout : un détail)... Vous ne savez RIEN. Ou, pour être plus précis : vous savez trop de choses. Inutiles. Il va falloir vous dépêcher d'oublier TOUT ce qu'on a cru bon de vous inculquer AVANT. Dès aujourd'hui, le temps s'écoule différemment, la vie n'est plus la même, les règles sont différentes :
vous êtes à Berlin XVIII.
Alors autant que nous commencions ensemble la visite des lieux...

1 - Un doigt de psychologie

Vous allez évoluer à travers le Secteur XVIII, le Secteur le plus pourri de Berlin, le seul qui soit à ce point rongé par la vermine, la crasse, la pauvreté, la perversion et le vice. Vous allez, à chaque pas, traverser un océan de misère et d'ordures, qu'il vous faudra sans cesse combattre. Parce que c'est *là* le maître-mot : ce n'est pas un métier que vous avez choisi, mais un **combat**. Ici, la lutte contre la pègre n'est pas la même. Oubliez tous les discours démagogues, suintants de grands sentiments et

essentiellement destinés à vous rassurer à la Falkampftskol... Dans ce Secteur, vous allez devoir vous adapter à des techniques, à des réactions, à des réflexes, à un mode de pensée *conditionnés pour la guérilla urbaine...*

Et, par pitié : effacez ce sourire condescendant de votre visage réjoui. Cessez de croire que vous êtes capable d'affronter la rue, que vous êtes apte à vivre dans ce Secteur. Sinon, la chute n'en sera que plus dure, les blessures plus cruelles. Dans quelques semaines, vous serez heureux d'être parvenu à *survivre* à la rue.

Chaque soir, vous remercierez la force qui, là-haut, a permis que vous puissiez rentrer chez vous intact, et chaque matin, en vous regardant dans une glace, vous grimacerez, la peur au ventre, à la simple idée de vivre une nouvelle journée de service dans le XVIIIème... Mais ce sera ainsi, dorénavant, et jusqu'au bout.

Je ne sais plus qui disait, il y a bien longtemps déjà : "somebody's got to get the job done"... C'est là tout le problème : la guerre contre le crime doit être menée, poursuivie coûte que coûte. Mettez-vous une fois pour toute en tête que vos semelles sembleront à chaque pas s'engluer un peu plus dans le sol, comme si l'asphalte s'ouvrait pour laisser place à la terre, prête à vous engloutir, vous enliser, vous entraîner profondément dans la fosse... Vous devrez lutter pour vous arracher à cette rue qui vous happe, pour mieux y replonger, vous y perdre, avec délice ou avec dégoût...

Il faudra être fort.
Moralement, et psychologiquement.

Songez que vous allez devoir assurer le travail le plus méprisé, et peut-être aussi le plus méprisable : vous serez haï par la population, qui ne verra en vous que l'appareil répressif aveugle d'un gouvernement invisible, vous serez sans cesse surveillé par vos pairs, par vos supérieurs, par le système lui-même (SAD en tête). Vous serez agressé par votre hiérarchie quand votre démarche sera jugée trop lente, souvent freiné par cette même hiérarchie quand vous aurez besoin d'aller vite...

Et, surtout : vous serez à chaque instant soumis à des centaines de sollicitations "extérieures". Parce que la paye d'un Falk est misérable, que la vie à Berlin est toujours plus difficile, et que, comme tous les fonctionnaires et la plupart des indépendants, vous aurez toutes les peines du monde à joindre les deux bouts... Alors, *ils* seront là, à vous guetter, à attendre patiemment le moment où *ils* pourront se présenter à vous et vous proposer le pacte...

Là encore, il faudra être fort. Refuser l'argent - les *monceaux* d'argent ! - que proposent parfois les gangs à un Falk n'est pas chose aisée quand on ne voit plus l'ombre d'une solution. Nombre de Falks acceptent la main tendue, cette *main du diable* qui les ramène momentanément à la surface, pour mieux les replonger et leur maintenir la tête sous l'eau quand le besoin s'en fait sentir...

Que ce soit BIEN CLAIR : si vous tombez en combattant, un autre se lèvera, qui vous remplacera, parce que l'éternel combat doit continuer. Mais si vous chutez, si vous traversez *la ligne* pour rejoindre *leurs* forces, alors personne ne vous aidera. C'en sera fini de vous : à la plus petite erreur de votre part, *ils* vous élimineront. Ou *nous* vous découvrirons. Et je ne suis pas certain que ce sort soit plus enviable...

Pour "éviter" qu'un trop grand nombre de Falks ne soient sollicités - ou, plutôt, "sollicitables" - les Services Falkampfts ont institutionnalisé un système de "primes sur arrestations". Ce système simple permet à la fois de récompenser les meilleurs éléments, tout en motivant la majeure partie des troupes : un caïd incarcéré peut rapporter jusqu'à 3 ans de salaire... Les Falks apprennent vite à jongler avec tous les pièges et les interdits de la législation d'Europa : ils savent "aller aux limites", en interprétant savamment un texte de loi, ou en détournant allègrement un décret. Ainsi, sans jamais *traverser la ligne*, mais en se déplaçant toujours sur le fil du rasoir, tels des funambules déments, en perpétuelle rupture d'équilibre, ils parviennent à mener à bien leur mission et à vivre tout juste décemment...

Tous les coups sont permis, dans la lutte contre le crime, toutes les attitudes sont admises. On peut ainsi croiser les flics solitaires, taciturnes, cyniques ou désabusés, qui mènent leurs enquêtes "in the hard way", en n'obéissant qu'à leur instinct et à des méthodes particulièrement "musclées". On verra aussi les Falks plus anciens, qui sauront laisser filer le menu fretin (indics, petits dealers, voleurs minables...) pour mieux s'attaquer *de l'intérieur* aux gangs de la rue ou aux volkraubers confirmés... Ou encore on observera des équipes très soudées, n'agissant qu'au travers de spectaculaires opérations "coups de poing", permettant de porter de sévères attaques à la mafia berlinoise, en faisant ainsi chuter des pans entiers de *l'Organisation...*

Chaque Falk est donc *apparemment* libre de ses méthodes d'investigation. Seuls comptent, le résultat et ***la ligne***, à ne JAMAIS franchir. Cette frontière ténue, invisible, impalpable, n'est esquissée que par les textes de la Loi. Lorsque, par excès de zèle ou d'enthousiasme, un Falk la franchit, ne serait-ce que de manière infime, le SAD se charge, avec tout le sérieux, l'à-propos et la conscience professionnelle qu'on lui connaît, de rappeler à l'infortuné coupable les limites prédéterminées par la Loi... Alors commence un nouvel Enfer pour le Falk accusé : la route sera longue pour revenir dans le "droit chemin", et semée d'embûches et de pièges sournois, tendus avec amour par le SAD. C'est une franche haine

qui oppose les Services Falkampfts à cette police des polices, qui semble plus obsédée par la mise hors circulation du plus grand nombre de Falks que par l'incarcération de criminels notoires. La Loi du SAD est encore plus dure et plus intransigeante que celle d'Europa. Elle ne souffre aucune interprétation, aucun aménagement. Les jugements extrêmement sévères de ses représentants ne laissent jamais droit à la plus petite erreur. Un Falk pris en chasse par le SAD sait qu'il doit mener en parallèle une seconde guerre. Insidieuse, larvée, et sans doute beaucoup plus terrifiante...

Mais le SAD n'est pas le seul handicap connu des Services Falkampfts. La ***hiérarchie*** et la ***procédure administrative*** en sont deux exemples tout aussi remarquables...

Un Falk, à Berlin, n'aime ni les truands, ni les politiques. Il se contente de faire son travail, de remplir au mieux la mission qui lui est assignée, et, quand il parvient à la mener à bien, il doit ***rendre compte***. C'est généralement ici que les véritables ennuis commencent.

Dans son rapport (en plusieurs exemplaires, selon l'intervention), il devra consigner toute la procédure effectuée, et mentionner jusqu'au moindre détail de l'enquête.

Si ce rapport, bâclé, fait apparaître une entorse au règlement, le SAD entre en scène (voir plus haut). Si ce même rapport fait apparaître un vice de procédure, ***aussi insignifiant soit-il***, c'est la hiérarchie qui se met en branle. Les effets sont doubles, et tout aussi désastreux pour la carrière du Falk comme pour son moral (voire sa santé mentale) : lorsque la procédure légale n'a pas été parfaitement respectée, un suspect, même si sa culpabilité a été clairement établie, doit être relaxé sur le champ. Il existe des bataillons entiers d'avocats véreux qui sont passés maîtres dans l'art d'éplucher les rapports pour en dénoncer toute erreur, même minuscule... Il est particulièrement douloureux pour un Falk de voir repartir "son" truand parce qu'il n'a pas remis le nombre adéquat de formulaires, ou oublié de mentionner une phase de l'opération qui a mené à son arrestation. Et Dieu sait que ces rapports sont fastidieux et harassants à rédiger quand on vient de travailler de longues heures, ou que l'on n'a pas eu le temps de se remettre d'une intervention armée éprouvante... Dura lex, sed lex. Le second effet est souvent consécutif (mais, heureusement, pas systématique) : c'est la hiérarchie qui intervient alors. Les supérieurs hiérarchiques, quels qu'ils soient, doivent un jour ou l'autre, rendre des comptes. Les "retours de flammes" n'en sont que plus cruels. On a vu ainsi bon nombre de bons flics se retrouver coincés en haut d'une tour, derrière la vitre blindée d'un mirador panoramique, à attendre patiemment une hypothétique voiture anti-gravité, dans l'espoir un peu fou de la verbaliser pour une éventuelle infraction... On a vu aussi par la même occasion un grand nombre de vocations s'éteindre, étouffées par trop de brimades et de harcèlement.

Conclusion de ce long monologue : vous êtes arrivé dans le Secteur XVIII, vous allez devoir y évoluer. Dépêchez-vous d'en apprendre les "règles", de les intégrer. Contentez-vous de les respecter. Vous allez faire un boulot qui vous dégoûtera d'abord, vous motivera ensuite, et que vous finirez sans doute par oublier.

Comme nous tous.

Comme tous ceux qui survivent...

Non loin de la Falkhouse du XVIIIème, un très vieux bar au décor désuet s'obstine à entretenir une nostalgie surannée : décor miteux, issu d'un autre temps, vieux juke-box poussiéreux et grésillant, qui crachote des airs oubliés, échappés du siècle dernier. C'est là que les plus vieux Falks échouent, après leur service. Ils sirotent tranquillement une bière tiédasse, en cherchant à faire le vide dans leurs esprits surmenés, tentant vainement de se vider de leur énergie agressive et du stress accumulé au cours des trop longues heures de traque. C'est là que j'ai fini - bien malgré moi ! - par apprendre les paroles d'une de ces vieilles chansons "rock". Je ne sais toujours pas pourquoi, mais elle symbolisait pour moi toute la psychologie des Falks... La force de l'habitude, sans doute.

"I was the king of the alley, Mama, I could talk some trash
I was the prince of the paupers crowned downtown at the beggar's bash
I was the pimp's main prophet I kept everything cool
Just a backstreet gambler with the luck to lose

And when the heat came down it was left on the ground
The Devil appeared like Jesus through the steam in the street
Showin' me a hand I knew even the cops couldn't beat
I felt his hot breath on my neck as I dove into the heat
It's so hard to be a saint, when you're just a boy out on the street...(1)"

Puissiez-vous comprendre ces paroles, et en tirer vous-même les conclusions...

2 - Procédures d'intervention

Vous avez pu entrevoir les éventuelles "petites contrariétés" auxquelles vous pourriez être exposé en n'appliquant pas les procédures réglementaires... En voici donc un rappel, s'il en était encore besoin.

Interpellation

Une personne peut être interpellée dans trois contextes différents :

- Ordre officiel, provenant de la Magistrature, des officiers Falkampfts ou du SAD.
- Flagrant délit : dans ce cas, l'arrestation doit être conduite immédiatement. L'agent avertira la Falkhouse par radio. Le suspect sera alors conduit en cellule pour une garde à vue de 96 heures. Durant ce temps, le Falk peut procéder à des interrogatoires. Un rapport (dossier) devra être remis à un lieutenant avant l'expiration de la garde à vue. Le dossier partira ensuite au Parquet, ou échouera du côté des Richters.
- Pour les besoins de leur enquête, les Falks peuvent demander à un Falkreiger de leur délivrer un mandat d'interpellation. Si la demande est acceptée, l'arrestation a lieu : le suspect est mis en garde à vue pour 72 heures. Durant ce temps, les Falks peuvent l'interroger, et compléter leurs investigations. Ils devront remettre un rapport (dossier) à un Lieutenant avant expiration de la garde à vue. Le dossier échouera au Parquet ou chez les Richters. Si le dossier est jugé caduc, le Falkreiger ayant délivré le mandat plongera avec les Falks.

Mandat de perquisition.

Pour entrer dans un lieu privé, il est nécessaire de posséder une Commission Rogatoire (*le mandat de perquisition n'existe pas, à part peut-être au cinéma*). Sauf ordre spécial émanant des hautes instances, les perquisitions ne peuvent avoir lieu entre 23 heures et 5 heures. Un Inspecteur (ou un supérieur), un Falkrichter ou un Magistrat doit être présent. Ces lois ne sont pas valables si les personnes, au sein du lieu, sont en danger immédiat. Par exemple pour une prise d'otage, ou dans le cas d'un enfant maltraité. Libre à vous, alors, de défoncer la porte et d'entrer.

- Perquisition demandée par le SAD, la Magistrature ou les officiers Falkampfts : les agents reçoivent automatiquement une commission rogatoire.
- Dans le courant d'une enquête qu'ils mènent de leur propre chef, les Falks devront demander l'appui d'un Falkreiger. La procédure est la même que pour un mandat d'amener.
- La commission rogatoire peut éventuellement être réclamée aux officiers Falkampfts qui la demanderont aux Magistrats. La demande, si elle est acceptée, aboutira en 24 à 48 heures, un délai très long...

Contrôle d'identité.

Toute personne peut être contrôlée, sauf si elle se trouve dans un lieu privé (dans un logement en fait : même si ça n'est pas le sien, il faut une commission rogatoire). La loi indique que vous ne pouvez pas fouiller la personne, sauf si elle peut être soupçonnée d'avoir commis un délit. Par conséquent vous pouvez la fouiller tranquillement, vous renseigner sur les délits commis dans le coin, et affirmer qu'elle pouvait être suspectée...

Un bon moyen de contourner la Loi.

Mandat d'amener.

Il est délivré par le SAD, la Magistrature ou un Officier Falkampft. Quand vous désirez interroger une personne en tant que témoin, ou même suspect, sans l'arrêter, vous lui envoyez une convocation. Si la personne reste sourde à celle-ci, vous obtiendrez un mandat d'amener. Ce mandat vous permettra de vous rendre au domicile de la personne, et de l'amener au commissariat sur le champ. Un refus d'obtempérer est un délit, pouvant entraîner une interpellation immédiate.

Application.

Interroger des témoins, des voisins de la victime, ou encore des passants ne pose en général aucun problème : ils acceptent généralement de répondre. S'ils sont chez eux, ils vous invitent à entrer et vous proposent même un café. Si vous essuyez un refus, menacez le témoin de le convoquer officiellement ou de revenir avec un mandat d'amener. Expliquez-lui le désagrément de se rendre à la Falkhouse, plutôt que de répondre aux questions bien au chaud dans son salon. Si l'envie vous prend de vouloir fouiller l'appartement d'un témoin, ce dernier vous enverra promener, et vous devrez revenir avec une commission rogatoire.

Lorsque vous interrogez, dans le cadre d'une opération deroutine ou suite à une convocation ou à un mandat d'amener, un témoin, et qu'il vous semble suspect, vous pouvez demander à l'interpeller.

Lorsque vous avez interpellé une personne, celle-ci a le droit de passer deux coups de téléphone. Elle peut demander la présence d'un avocat, mais celui-ci ne pourra pas intervenir : il sera simplement témoin des interrogatoires, pour éviter des abus commis sur son client. Une fois le soupçon confirmé, vous engagez votre responsabilité de dirigeant de l'enquête en demandant une prolongation de garde à vue. Celle-ci permet en fait d'allonger sa durée de 48 heures. Vous devrez déposer votre rapport d'enquête à un Lieutenant 24 heures avant la fin de la garde à vue (donc maximum *24 heures après* la prolongation). Le Lieutenant apposera une marque positive ou négative sur le dossier, qui ira droit dans le bureau du Capitaine. Une fois l'opinion de celui-ci inscrite, il l'enverra à la Magistrature. Le Richter, tenant compte des avis de ses collègues de la police, décidera ou non de l'interpellation.

A partir du moment où la garde à vue est prolongée, l'avocat peut tenter d'intervenir,

généralement sans succès. Il attendra une bonne occasion. Si par malheur votre dossier ne tient pas debout, que les officiers donnent un avis négatif, et que les Richters le déclarent irrecevable, votre suspect est immédiatement libéré. L'avocat peut alors demander réparation, en portant une plainte à votre encontre. Si votre rapport d'enquête était vraiment mauvais, et qu'aucun officier ne vous a appuyé, la plainte est enregistrée : vous avez un blâme.

Si c'est une faute grave, il n'en faudra pas plus pour attirer les vautours du SAD...

Si les Richters prononcent l'interpellation, vous ne pouvez plus être tenu responsable d'une erreur.

Pour la procédure, tout dépend de la gravité de l'accusation :

- **Mineur** :

Le prévenu reste dans sa cellule jusqu'au lendemain soir. Vous devrez étudier avec l'avocat de la Falkhouse l'attaque que vous porterez, et la peine à demander. Au moment prévu, le délinquant passera devant le Richter, accompagné de son avocat. Vous porterez votre accusation aidé de l'Avocat Général. Ces procès ont généralement lieu vers 18 heures, tous les soirs, sauf le week-end et les jours fériés. L'inculpé, quelque soit sa peine, devra se présenter le Jeudi suivant son passage devant le Juge, pour participer au défilé des délinquants à la Falkhouse.

- **Droit commun** :

Le prévenu est conduit dans une cellule de transit à la prison du XVIIIème. Il passera en jugement devant un Haut Richter dans les trois mois suivant son interpellation. Vous ne pourrez que témoigner, le reste étant laissé à l'Avocat Général, à ses suppléants ou aux avocats des parties civiles (la victime ou sa famille).

- **Grands criminels** :

Dans le cas d'individus dangereux, ou provoquant un envoi de dossier au FaltFur puis au Tribunal Constitutionnel, le détenu sera enfermé dans les cellules de sécurité du GIF. Le SAD viendra ensuite chercher le criminel.

Dans le cas d'un flagrant délit, le détenu est immédiatement interpellé, avant que son dossier ne soit approuvé par les supérieurs.

Caution.

Le Tribunal, en attendant de choisir la peine d'un inculpé, met généralement le criminel en détention provisoire. Dans ce cas, les juges peuvent décider de proposer une caution. Quand un inculpé est condamné à la prison pour un crime n'ayant pas provoqué de mort volontaire, les Magistrats peuvent également requérir à une caution.

C'est un montant monétaire fixé par le Tribunal qui servira de garantie. Si cette somme est versée à la Justice, le criminel sera mis en liberté provisoire ou conditionnelle.

La caution sera rendue à la fin de la peine. Bien souvent, le prisonnier ne possède pas cette somme. Dans ce cas, un ami pourra éventuellement la lui prêter, ou sa famille empruntera à une banque. Le détenu libéré devra se présenter toutes les semaines au contrôle, et répondre aux convocations de la Justice.

Il arrive parfois que le criminel ne se présente pas aux contrôles. Une convocation est alors envoyée. Si, dans la semaine qui suit, l'abonné est toujours absent, la caution est perdue, et un mandat d'interpellation (arrestation et incarcération immédiate) est lancé. Cette fois, il n'y aura pas de caution.

Les banques sont conscientes que la famille ne pourra jamais rembourser l'argent emprunté, et les amis désirent parfois récupérer cet argent. Ils ont alors recours à des "recouvreurs", plus connus sous le nom de chasseurs de primes. La banque, ou l'ancien ami, offrira entre 5 et 20% de la caution au chasseur s'il ramène le détenu à temps.

Sur le terrain.

Voici, enfin, quelques conseils qui, je l'espère, vous aideront.

- Conduite à tenir, suite à la découverte d'un corps :



Prévenir immédiatement le central.
Délimiter une zone interdite au public.
Empêcher tout mouvement sur la zone.
Prévenir le légiste et l'équipe de criminalistique.

- Dans toute enquête sur un crime :
Interroger les riverains.
Vérifier les PV distribués au moment du crime.
Vérifiez la boîte aux lettres de la victime.
Vérifiez la poubelle de la victime.
Si la victime n'est pas identifiée, ne pas oublier le fichier des disparus.
Interroger *toutes* les relations de la victime.
Vérifier, fouiller le passé de la victime.
A notre époque, sachez que le crime n'a pas toujours de *mobile*.
Sachez vous mettre à la place du criminel.
Sachez déléguer, pour être plus efficace.
Ne *jamais* négliger l'avis des Falkdoktors.

INFRACTION

Lorsqu'une personne se trouve en infraction (Code de la route, délits mineurs...), le Falkampft doit l'appréhender, vérifier son identité et établir un procès verbal, avant de la laisser repartir.

DELIT

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

- Appeler des renforts ou le fourgon.
- Arrêter le véhicule (si le suspect est motorisé).
- Intimer l'ordre à l'interpellé de couper son moteur, puis de sortir de son véhicule. De même, pour le faire s'allonger au sol, face contre terre.
- Lui attacher les menottes dans le dos.
- Procéder à une fouille en règle.
- Attendre le fourgon pour l'incarcérer.

ARRESTATION D'UN CRIMINEL EN FLAGRANT DELIT

- Sortir son arme du holster.
- S'identifier en tant que policier.
- Ordonner au suspect de lever les mains en l'air. S'il vient à les baisser, se préparer à une action défensive. S'il s'enfuit, le poursuivre en maintenant autant que faire se peut le contact radio.
- Quand la possibilité d'une arrestation sans problème est acquise, s'approcher du suspect et lui intimer l'ordre de se coucher face contre terre.

Lui mettre alors les menottes : attention, nombre de volkraubers choisissent ce moment pour agir. Il faut donc être particulièrement vigilant.

- Fouiller méticuleusement l'interpellé.
- Attendre l'arrivée du fourgon.

Définition du "FLAG" :

C'est selon le Code Pénal, une "Infraction en train de se commettre ou qui vient de se commettre".

La procédure de flagrant délit autorise les Falkampfts à arrêter un particulier dans tout lieu public, ainsi qu'à perquisitionner chez tout particulier "suspecté d'avoir contribué à l'infraction, ou de receler des pièces ou objets relatifs aux infractions incriminées". Ceci prévaut aussi pour la fouille d'un véhicule.

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

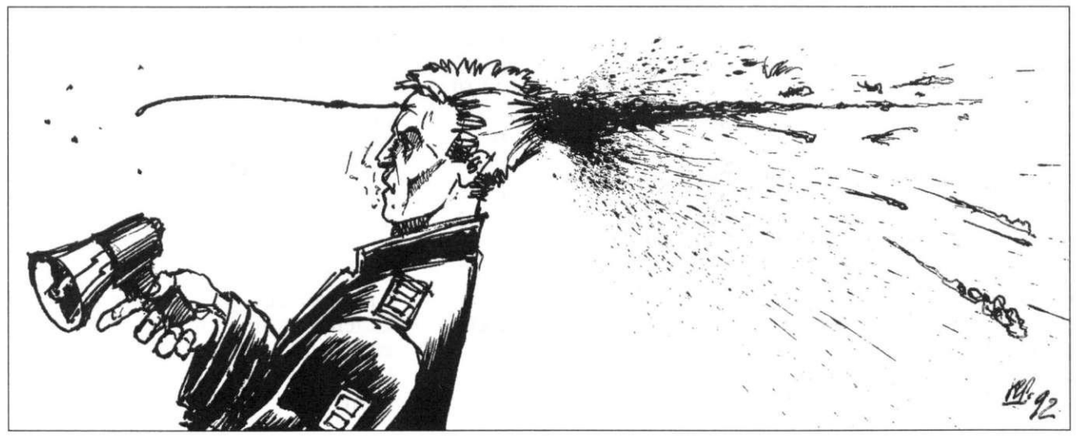
LA GARDE A VUE

"Mesure par laquelle un Officier de Police - (Lieutenant, Capitaine, FaltFur)- peut décider de placer en détention, et ce, pour une durée pouvant s'étendre à 72 heures, une personne qui, pour les nécessités d'une enquête, doit rester à la disposition des services de Police."

Toute personne en Garde à Vue fait l'objet d'une fouille corporelle, et se voit retirer les objets pouvant contribuer à la manifestation de la vérité, ou susceptibles de s'avérer dangereux pour elle-même ou pour autrui.

Pour les mineurs de seize ans, la garde à vue doit être réduite au minimum, et entourée des précautions nécessaires pour limiter la promiscuité en détention.

Il existe toujours une possibilité de caution.



LES MANDATS

Ils sont de deux sortes, et délivrés par le Magistrat exécuteur.

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 : Il permet de rechercher et d'arrêter un inculpé en fuite. Ne peut être lancé si le délit est punissable de moins de quatre ans de prison. Il autorise les forces de Police à pénétrer dans le domicile de l'inculpé, si besoin par la force (toujours entre six heures et vingt-une heures). Si l'inculpé se trouve chez un tiers, il faut pour entrer présenter une Commission Rogatoire (et non pas 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 exécuteur. Elles ne peuvent être entreprises hors des horaires prévus, sauf exception : flag, lieu public, état de siège, délit contre la sûreté de l'Etat...

Le perquisitionné doit être présent. En son absence, deux témoins étrangers aux services de police doivent assister aux fouilles.

Pour toutes ces interventions, les Falkampfts doivent garder en mémoire deux articles du Code Pénal d'Europa :

l'Article 220 du CPE

"Tout Commandant ou Agent de la Force Publique qui usera des prérogatives de sa fonction à des fins personnelles, outrepassera ses droits ou, de manière générale, agira en dehors des limites prévues par la Loi, sera destitué de sa fonction et déchu de ses droits civiques."

l'Article 290 du CPE

"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 ce dernier, hors les cas prévus et définis 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 amnende de 50 à 8000 Euro Marks, sans préjudice de l'application du second paragraphe de l'article 220 de ce même Code."

NOTES AU MJ : *Si les Falkampfts ne tiennent pas compte de ces éléments de fonctionnement judiciaire, il existe 1% cumulatif à chaque nouvelle transgression, que cela parvienne aux oreilles du Magistrat, voire du SAD...*

3 - Niveaux d'intervention

On distingue trois niveaux : il s'agit surtout ici de "classifier" les difficultés de ces interventions, et leur "degré de danger".

Niveau A

Situation : Le suspect résiste passivement (il refuse de présenter ses papiers, proteste...). Il s'agit uniquement de résistance verbale, faible tentative d'intimidation/dissuasion.

Intervention : Utiliser un ton ferme, garder son contrôle. Eviter les insultes ou tout discours pouvant donner lieu à interprétation litigieuse : toute attitude qui pourrait envenimer la situation. Dans la plupart des cas, l'interpellé finit par obtempérer avec plus ou moins bonne grâce. "Wait and see".

Niveau B

Situation : L'interpellé semble vouloir en venir aux mains. Pas d'arme visible cependant.

Intervention : Appeler des renforts quand cela est possible.

Si le besoin s'en fait sentir, utiliser les méthodes de combat à mains nues pour le maîtriser.

Niveau C

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

Intervention : N'utiliser son arme qu'en autodéfense, ou si la vie de tierces personnes se trouve directement menacée.

4 - Codes radios

A-01	Mauvaise réception radio
A-02	Bonne réception radio
A-03	Message reçu
A-04	Répétez ce message
A-05	Utilisez le téléphone
A-06	Mesage annulé
A-07	Arrivée sur les lieux
ALPHA	Demande de renforts
B-01	Fin de service
B-02	Prise de service
B-03	Retour à la 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 nécessaires, danger de mort
E-01	Demande d'identification - Véhicule
E-02	Demande d'identification - Suspect
E-03	Demande d'identification - Permis / Papiers
F-05	Nécessité d'envoi d'une ambulance
F-06	Nécessité d'envoi des pompiers
F-07	Nécessité d'envoi de transport
F-08	Nécessité d'une dépanneuse
F-09	Nécessité d'un fourgon

5 - Do you speak Falk ? - Le lexique

Vous trouverez ci-dessous un petit lexique FALK/Français - Français/FALK, spécialement conçu à l'attention des nouveaux dans le Secteur XVIII, qui devrait vous permettre de vous intégrer plus facilement et de mieux comprendre vos collègues, à défaut de vous en faire entendre...

Bankrauber : braqueur armé.

Bavarois : téléphone.

Branfuch : bizuth. C'est aussi ainsi que sont baptisés les Falkdoktors.

Briefing : réunion journalière, au cours de laquelle 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 au casier judiciaire vierge.

Converser : mener un interrogatoire "musclé". Se dit d'un ton badin : "Viens, nous allons converser alors...".

Dame : prostituée.

Deuz : délinquant Swedish ou Danish.

Dopp ou Dope : terme générique, englobant toutes les drogues dures.

Gang-banger : menbre d'un gang.

Greffer : taper son rapport.

Leg' : médecin légiste.

Koffeshop : bar.

Koffemachin : distributeur automatique de café, mais désigne aussi tout ce qui n'est pas fiable, ne fonctionne 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 invité à le consulter, en sus de sa participation au briefing.

Metakoffe : café au Meta (Awake), amphétamine qui permet aux Falkampfts de tenir le coup quand ils doivent couvrir une affaire et n'ont pas le temps de dormir.

Old Marx' : Marxmen 12.33.

Proxo : proxénète.

Ratus : terme péjoratif, désignant les agents du SAD.

Singe : terme péjoratif désignant les Mottaradfahrers. Chimpanzé et Orang-Outan sont deux variantes assez prisées de ce sobriquet charmant.

Verrater : déserteur, petit délinquant.

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

Volkrauber : littéralement "voleur du peuple". Terme désignant les criminels importants.

B - La carrière.

1 - Salaires

Chaque Falkampft perçoit un salaire mensuel brut, variant selon son grade.

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

Comme on peut le constater, la paie d'un fonctionnaire est dérisoire.

Attentive aux risques de corruption de ses Services de Police, l'Administration a donc institué un système de primes sur arrestations, afin de motiver ses Falks, et leur permettre d'améliorer l'ordinaire en arrondissant parfois correctement leurs fins de mois...

2 - Primes

Infraction mineure	5 EM
Saisie de moyens contraceptifs	30 EM
Voleur/Cambrioleur/ Roulottier pris en flag	70 EM
Tueur/Violeur/Braqueur/ Kidnappeur pris en flag	100 EM
Arrestation d'un inculpé sous mandat d'arrêt	100 EM
Démantèlement complet d'un Narco-Gang	
de 50 membres	1500 EM
de 100 membres	3000 EM
de 500 membres et plus	10 000 EM
Saisie de drogue (PCP/Crack/ DesignDrugs/Héroïne...)	
à partir de 20 kg	800 EM
pour 100 kg	3000 EM
pour une tonne	30 000 EM

Ces primes ne sont pas imposables. Elles se partagent entre les équipiers selon un barême bien précis.

Barême 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 toute la Falkhouse
FaltFur	2% sur tout le Secteur

3 - Promotions

On connaît deux grandes méthodes de promotion au sein des services de police.

Rappel : La Loi autorise l'entrée dans les services Falkampfts au grade de Koss, dès l'âge de 17 ans. Il faut alors suivre une formation d'un an à la FalkampftSkol (l'école de police), avant d'être déclaré apte, et admis au service.

a) La méthode Bouddhiste : Time is on my side...

C'est la plus lente... et la plus sûre des méthodes d'avancement. Elle consiste à laisser faire le Temps, et à attendre, bien sagement - et parfois très longtemps - la promotion. Vous trouverez ci-dessous les périodes moyennes entre chaque promotion, si ce type de vie vous sied.

N'oubliez pas cependant que si un fonctionnaire de police "honnête", c'est-à-dire travailleur et motivé, avance convenablement dans la hiérarchie, il n'en va pas de même pour les clowns... Ajoutons à cela que les partisans de la technique "bouddhiste" sont soumis à des mises à niveau conséquentes, à chaque changement de grade, sous forme de stages intensifs s'étalant sur une semaine à un mois.

Période moyenne d'accession au grade supérieur :

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	Inspecteur
Inspecteur	1 à 4 ans	Lieutenant
Lieutenant	5 à 9 ans	Capitaine
Capitaine	.....	FaltFur

b) La voie "royale" : la FalkampftSkol.

La seconde méthode, et sans doute la plus reconnue, consiste à entrer dans les services Falkampfts à un grade déjà élevé. Pour ce faire, il faut avoir suivi des études à la FalkampftSkol, et les avoir menées assez haut.

L'admission des élèves à cette école de la Division Falkampft se fait dès 16 ans. On en sort avec le grade correspondant à la durée de ses études, selon son degré de réussite et de ténacité.

Un "retour" à cet école est possible, qui offre la possibilité, après formation adaptée et sous réserve de réussite aux examens terminaux, d'accéder au grade supérieur.

Temps de formation à la FalkampftSkol

Entrée	2 ans	Koss-Chef
Koss - Chef	1 an	Sergent
Sergent - Chef	2 ans	Inspecteur
Inspecteur	1 an	Lieutenant

L'accession aux grades supérieurs n'est assujettie "qu'à" la réussite aux concours, auxquels on peut se présenter chaque année paire, et ce, dès le grade de Sergent - Chef.

Capitaine sur concours
FaltFur sur concours.

c) Les "modificateurs"...

Au cours de votre carrière, vous pourrez recevoir des félicitations, qui se transformeront, en cas d'erreurs, en blâmes...

Vous obtiendrez ces félicitations à la suite d'arrestations particulièrement importantes, ou si votre travail est vraiment excellemment bien fait. C'est en accumulant un certain nombre de remarques positives que vous décrocherez le grade supérieur.

Les blâmes, quant à eux, sont le "juste retour" de vos bavures, c'est-à-dire : de mauvais dossiers, des arrestations arbitraires, des morts innocentes ou toute intervention tournant mal, et non couverte par un bon rapport.

Un conseil : soignez bien vos dossiers d'enquête. Les blâmes aboutissent à une rétrogradation, parfois à l'intervention du SAD, voire à votre radiation de la police...

Dans le tableau suivant, en face du grade, vous trouverez le nombre nécessaire de félicitations pour monter de grade, puis le nombre de blâmes impliquant une rétrogradation. Enfin, le nombre d'années de bons et loyaux services pour monter par la filière de l'ancienneté (la méthode "bouddhiste") peut être amené à changer : chaque félicitation retire un an à ce total, et chaque blâme en ajoute deux...

Koss	1	/
Koss - Chef	3	1
Sergent	4	3
Sergent - Chef	10	5
Inspecteur	20	10
Lieutenant	20	5

Capitaine et au-delà : évolution selon votre travail, vos capacités et les places disponibles.

La place de Lieutenant est beaucoup plus risquée que celle d'Inspecteur, mais elle est aussi beaucoup mieux payée. On tolère généralement beaucoup plus d'impairs aux Inspecteurs.

A moins de sortir de l'école de police comme Sergent, un courageux "citoyen" s'engageant commencera Koss.

A ce grade, comme à celui de Koss - Chef, les chances d'être félicité sont infimes. Aussi, avant de devenir Sergent, il lui faudra généralement huit ans de service. Au minimum, il en fera cinq, même avec des félicitations.

Il faut bien apprendre...

Prenons comme exemple ma carrière :

A l'âge de dix-huit ans, je suis entré à l'Ecole de Police de Berlin. J'en suis ressorti en **2040**, avec le grade de Sergent. En **2041**, j'obtenais mes premières félicitations.

En **2042**, les suivantes.

En **2043**, à vingt-cinq ans, je devenais Sergent Chef.

A ce grade, j'obtins six félicitations en cinq ans.

En **2048**, je devenais Inspecteur.

Ce n'est qu'en **2062**, avec dix félicitations et deux blâmes, que je devenais Lieutenant.

A quarante-quatre ans. J'ai exercé ce poste six ans avant de prendre ma retraite.

Une carrière dont je suis assez fier, bien qu'elle frôle le ridicule, comparée à certaines autres : le plus beau palmarès va sans doute au Kommissar Koenig, qui totalise cent sept félicitations en trente-deux ans de carrière...

Quant au Lieutenant Upshaw, il prend le même chemin : sorti de l'école avec le grade de Sergent-Chef, il totalise, à trente ans, trente-sept félicitations, et aucun blâme en huit ans de carrière...

C - L'équipement

1 - Individuel

L'équipement individuel est gracieusement... laissé par les Services Falkampfts à la charge de chaque Falk.

"L'équipement individuel", c'est-à-dire l'uniforme, plus quelques détails (que vous découvrirez plus loin) : tout ce qui vous permet de ne pas déambuler quasiment nu dans les rues de Berlin, en fait.

Le strict minimum de survie. Rien que de rigoureusement indispensable : même votre arme de service reste à *votre* charge. Ce principe, s'il peut paraître totalement aberrant de prime abord permet en réalité une très grande "liberté de manoeuvre" aux Falks qui font preuve d'un peu d'initiative et de bon sens - et, c'est vrai, d'un solide sens de l'économie...

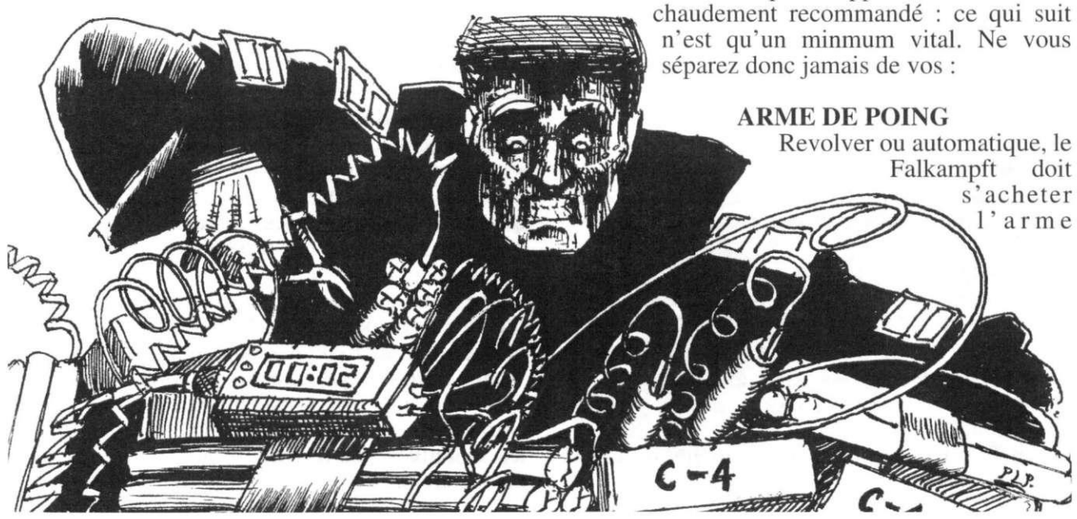
En fait, tout est permis pour améliorer l'ordinaire : rien ni persone ne vous empêchera de vous acheter un FM plutôt qu'un bon vieux Marxmen. Si, bien entendu, vous en avez les moyens. Il est loin le temps où le matériel fourni par le Service était la cause de décès accidentels (on ne comptait plus autrefois le nombre des "tombés en service" pour cause d'automatique enrayé, par exemple..) : chacun prend ses responsabilités, et fait ses choix. Le seul point commun, finalement, reste notre uniforme, et son bleu électrique si aisément repérable...

2 - Nomenclature

A priori, chaque Falk digne de ce nom doit avoir en permanence sur lui tous les objets qui vont suivre. Comme nous venons de le voir, rien n'interdit "d'améliorer l'ordinaire". Dans le Secteur XVIII, un "petit supplément" est même chaudement recommandé : ce qui suit n'est qu'un minmum vital. Ne vous séparez donc jamais de vos :

ARME DE POING

Revolver ou automatique, le Falkampft doit s'acheter l'arme



de poing qu'il compte utiliser en service. La caisse de la Division Falkampft lui octroie un prêt sur deux ans, pour cette acquisition.

Le Marxmen 12.35 est l'arme qui remporte les plus importants suffrages. L'armurerie prend en charge gratuitement les munitions, qu'elle distribue largement.

EMETTEUR PORTATIF

D'une portée théorique maximale de 200 mètres, il peut cependant être relayé par la radio de la voiture et permettre de correspondre avec la Falkhouse : pour ce faire, la fonction "Code Falkhouse" doit être enclenchée.

Cet émetteur est fourni par la Falkhouse.

FUSIL A POMPE

Egalement fourni par l'armurerie, le fusil à pompe fait l'objet d'un contrôle strict : son bon de sortie doit être contresigné toutes les deux semaines.

On notera aussi que l'armurerie peut fournir d'autres armes (2).

MATRAQUE TELESCOPIQUE, MENOTTES

Elles sont fournies gratuitement par l'armurerie de la Falkhouse.

Chaque Falkampft peut ainsi disposer d'une paire de menottes et d'une matraque.

PLAQUE DE POLICE

En métal argenté, on y a gravé le numéro de matricule du Falkampft, ainsi que le numéro de son Secteur. Tout Falkampft se trouve dans l'obligation de l'avoir en permanence sur lui. Elle est délivrée par la Falkhouse dont il dépend.

De fausses plaques de police inondent le marché : on ne les distingue des vraies qu'après un examen attentif (le métal utilisé pour ces copies n'est pas aussi brillant et froid que celui des originales...). Les copies n'abusent guère que les citoyens honnêtes : n'importe quel délinquant sait distinguer au premier coup d'oeil la plaque brandie sous son nez...

RADIO

Chaque véhicule de la Division est muni d'un poste émetteur-récepteur qui lui permet de rester relié aux autres véhicules et/ou à la Falkhouse.

UNIFORME

De couleur bleu électrique, il comprend :

- un pantalon de toile épaisse
- une chemise à manches courtes, une à manches longues
- un blouson de tissu épais
- une casquette
- un casque lourd (dans l'éventualité d'un DD1 ou d'un DD+)
- des coudières
- des genouillères
- un gilet pare-balles

L'ensemble est vendu par la Division Falkampft, qui concède un prêt de trois ans pour cette acquisition.

Le Manuel rappelle que tout fonctionnaire de police se doit d'en assurer l'entretien impeccable.

Les Sergents, Sergents - Chefs et Lieutenants, bien que tenus de posséder les uniformes de leurs grades, ne sont pas obligés de les porter. Le port du gilet pare-balles (tout comme celui du pantalon, d'ailleurs) est toutefois chaudement recommandé.

3 - Scientifique

Les Falkdoktors du centre "Der Kopft", comme ceux qui sont disséminés dans les Falkhouses de Secteur disposent d'un important matériel scientifique d'investigation.

Voici, en complément du chapitre qui leur est consacré, le "matériel de base" :

ALCOOTEST

Cet appareil se présente sous la forme d'une sphère, dotée d'un cadran sur lequel se lit le résultat de l'analyse ("taux d'alcoolémie"), et équipée d'un tuyau (jetable, et à remplacer après chaque utilisation), dans lequel souffle le suspect.

On notera que le taux d'alcoolémie maximum au volant est fixée à 0,3 grammes sur le territoire d'Europa. Soit 25 cl de vin ou 75 cl de bière...

Les Mottaradfahrers et les Falkampfts en sont également munis.

DETECTEUR DE MENSONGE

Le détecteur de mensonge peut se transporter dans une grosse malette...

Après accord du Magistrat exécuteur, et sur présentation d'un dossier solidement constitué, le suspect se voit apposer sur le crâne et sur le corps quantité d'électrodes reliées à des écrans.

L'emploi du détecteur de mensonge est relativement lourd et contraignant : il faut, pour s'assurer de la qualité - et de la fiabilité - du message enregistré, poser de nombreuses questions. Ces dernières doivent être formulées pour que le suspect n'y réponde que par "oui" ou par "non".

Les résultats obtenus ne peuvent tenir lieu de preuves, mais permettent d'orienter les recherches dans la suite de l'enquête en cours.

On notera que certains individus, particulièrement forts psychologiquement, voire entraînés à cet effet, parviennent à déjouer toutes les tentatives, en restant insensibles à l'analyse du détecteur...

DOPANAL 4

Transportable dans une petite sacoche, cet appareil permet l'analyse sur site des drogues saisies, et l'établissement quasi immédiat de leur formule chimique.

Les données s'affichent sur un écran minuscule : leurs provenances et leur appartenance à un réseau spécifique peuvent ainsi être définies, par la confrontation des résultats avec le fichier central, recensant toutes les saisies précédentes.

OP 32

Egalement appelé, dans le jargon des Falkdoktors, "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 dans les dernières trente minutes. Ses résultats ne constituent pas une preuve recevable, mais permettent d'orienter les recherches, et de sélectionner un certain nombre de suspects. Les résultats, qui ne sont pas fiables à 100%, donnent parfois des réponses "aléatoires". A manipuler avec précaution, et à interpréter avec les plus grandes réserves, donc.

KAMERAMINUS

Il s'agit d'un appareil photo très performant, ultra-miniaturisé : 1,05 cm de largeur, pour une hauteur et une longueur de 4 cm. Très discret, il peut se révéler d'une grande utilité, quoique d'une maniabilité réduite et d'une utilisation parfois délicate... Voire capricieuse.

Les Falkdoktors ne rechignent pas à les prêter à des investigateurs qui en font la demande (moyennant autorisation d'un supérieur, et dépôt de garanties...), pour leur faciliter des investigations discrètes : enquête sous "couverture", infiltration de gangs, ou filature en civil...

SERUM DE VERITE

Injectable, par intra-veineuse, le sérum de vérité possède la propriété de réduire à néant les inhibitions du suspect. Il ne peut cependant être utilisé qu'avec l'accord du Magistrat exécuteur.

Les déclarations du sujet à qui l'on a administré le sérum ne peuvent être reçues comme preuves, mais facilitent la constitution de nouveau matériel, en confirmant ou infirmant des soupçons, et en réorientant éventuellement les investigations.

L'interrogatoire doit être mené de façon normale, en suivant la procédure d'usage. Pour obtenir des réponses claires (et non des divagations ou d'interminables digressions), il est recommandé de formuler les questions les plus précises possibles...

SLOPDEKODEUR

Sous la forme d'une petite boîte équipée d'un écran, c'est le complément indispensable de l'OP 32. Il permet l'analyse des échantillons du précieux liquide, et l'établissement des formules génétiques du code ADN. Il affiche ensuite les résultats, et lance la recherche vers le fichier central (il suffit de le relier à un ordinateur équipé de Modem téléphonique, et l'appareil établit de lui-même les connections nécessaires).

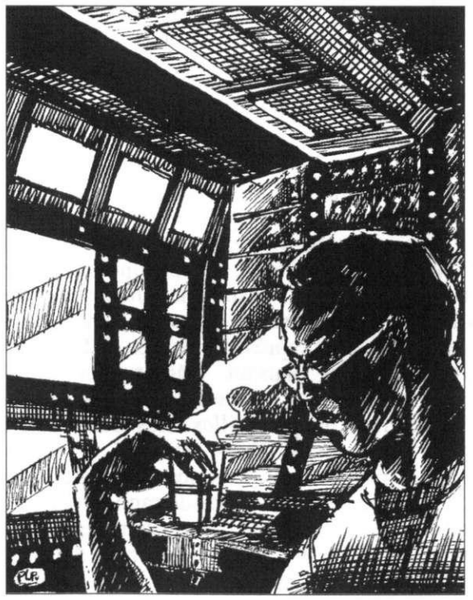
Rapide (deux jours) et efficace, c'est un auxiliaire très précieux, qu'il vaut mieux détruire plutôt que voir livrer ses secrets aux Volkraubers de tous poils, qui trouveraient sans doute grand intérêt à pouvoir pénétrer l'ordinateur central... Il est à signaler qu'un seul Slopdekodeur équipe la Falkhouse du XVIII éme.

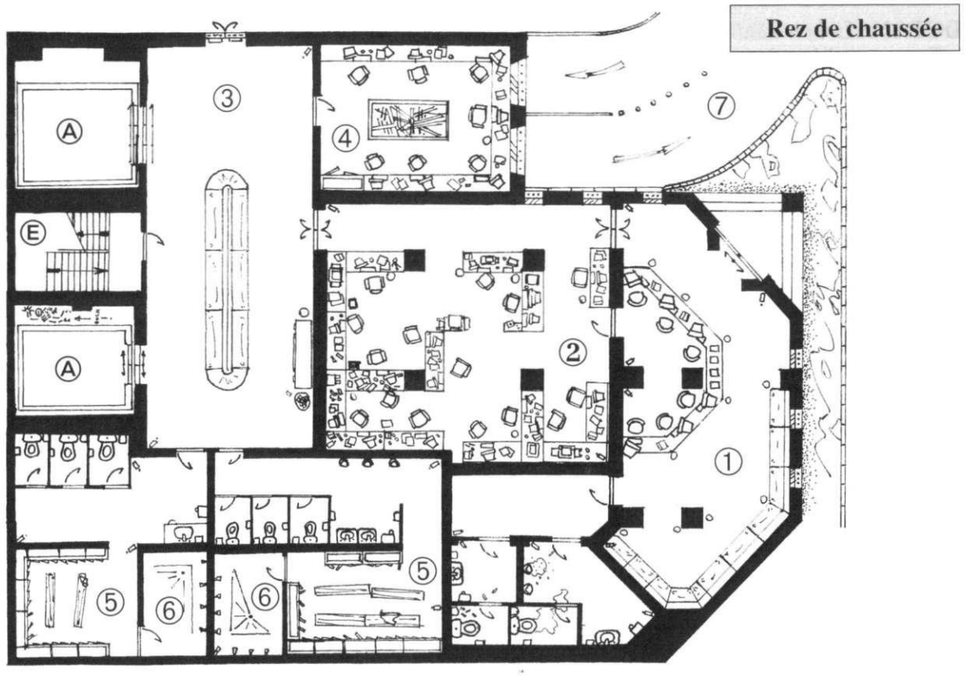
D - Welcome to the village : La Falkhouse du XVIII.

Il y a de cela quelques années, le commissariat du secteur XVIII fut victime d'un attentat. Pendant 6 mois, les Falks se douchèrent sous un toit en plastique. L'événement présenta finalement un avantage: l'obligation de trouver de nouveaux locaux (demande datant de 8 ans !).

Aucun financement suffisant ne put être trouvé rapidement pour construire de nouveaux locaux. Finalement, c'est un ancien centre commercial qui fut rénové afin de devenir la nouvelle Falkhouse du XVIII.

L'accoustique et le fonctionnel ne sont pas à l'honneur, mais c'est beaucoup mieux que l'ancien taudis où nous vivions. Voici une petite visite guidée de notre nouvelle Falkhouse, et des principales têtes qui y officient, au 17-07-70.





1 -Visite détaillée

Rez-de-chaussée

1 : C'est ici qu'est accueilli "le public", de la personne venant déposer une plainte, à l'avocat, en passant par le père venu chercher son fils. Deux Sergents, un Sergent-Chef et un Inspecteur de jour s'occupent de la reception. C'est l'endroit le plus agité de la Falkhouse. C'est aussi par là que passent les Falks qui ramènent des supects, des interpellés etc... (Quand ils ne passent pas par le garage.). L'accueil est le témoin muet de bien des drames, mais si vous prenez le temps d'y passer un moment, au petit matin, quand il est désert, il vous chuchotera de nombreuses histoires.

2 : La main courante: c'est l'endroit où les officiers et sous-officiers de semaine qui ne sont pas d'accueil public s'installent pendant la corvée. Il s'agit de s'installer à un bureau et de recevoir les plaintes les unes après les autres ! Un travail épuisant et peu plaisant. Sur le mur Est, de nombreux panneaux accueillent les rapports des Falks rentrant de patrouilles. Les deux bureaux dans le coin Nord-Ouest servent à la main courante, rassemblant tous les petits détails ou remarques ne nécessitant pas de rapports officiels. Par exemple, si une jeune femme vient signaler que sa mère devient folle et qu'elle est entrée dans son domicile par effraction dans son domicile pour le saccager, le falk lui déconseillera de porter plainte (c'est sa mère tout de même). Il notera l'affaire sur le cahier de la main courante, pour en laisser une trace qui pourra être utilisé en cas de problème plus grave dans l'avenir (si elle décidait de se suicider en faisant accuser sa fille, le Falk pourra démontrer qu'elle n'était pas nette dans sa tête).

3 : C'est la salle de repos des Falks: on y trouve une Koffemachin, un jeu de flechettes, deux babyfoots, deux consoles de jeux et un flipper (non indiqués sur le plan). Bien que la salle soit sous contrôle vidéo, les falks chargés de la surveillance de cette salle ne la regardent jamais: le Capitaine en est pour ses frais quand il cherche sa brochette de planqués. L'un des Falkdoctors (dont je tairais le nom, pour sa sécurité) a installé un ingénieux système permettant aux Falks de l'accueil et à ceux des étages supérieurs d'actionner une sonnerie de leur bureau, pour avertir les planqués de l'arrivée imminente d'un gradé craignos dans la salle de repos. La salle est toujours vide de 7H45 à 8H15, créneau horaire de passage du Capitaine, qui piquera sa crise quotidienne face à l'état de saleté de la pièce.

4 : Point vital de la Falkhouse, ce bureau renferme plusieurs services dans un espace restreint et dur à vivre, surtout pour les oreilles. Au centre de la pièce trône le Central radio, géré par une opératrice fonctionnaire (elles sont décrites plus loin), et sur le mur Ouest le Central téléphonique (le standard), dirigé par un Koss. A droite en entrant dans la pièce, une immense carte de Berlin peuplée de petites diodes qui s'allument et s'éteignent. C'est de ce poste, qu'équipés d'un ordinateur et guidés par les informations des opérateurs radios que les "Aiguilleurs" , comme on les surnomme, gèrent et coordonnent les opérations des patrouilles : Quadrillage d'un quartier, poursuite d'un suspect, résorption d'embouteillage, interventions rapides etc ... Enfin au fond de la pièce, entourant le siège de l'opératrice radio, les deux Falks chargés de la sécurité veillent sur les écrans de surveillance vidéo de la Falkhouse. Ils s'occupent également de l'ouverture du garage. Le magnétoscope ne filme que les images passées sur les écrans: ainsi, les vues de la salle de repos ne sont jamais demandées à l'écran, ce qui évite des problèmes à leurs collègues. En revanche, chaque salle d'interrogatoire est dotée d'un magnétoscope indépendant se déclenchant dès que le détecteur situé dans chacunes d'elles avertit d'une présence. Les magnétoscopes sont sous clé, et seuls les Lieutenants et le Capitaine en détiennent les trousseaux.

5 : Vestiaires de la Falkhouse. Commençons Noblesse oblige par le côté féminin. Trés propre: 5 casiers pour 1 personne, des serviettes propres et même une machine à café. De notre côté, 1 casier pour 3, des serrures cassées, jamais de serviettes propres, pas de poubelles etc... Une catastrophe.

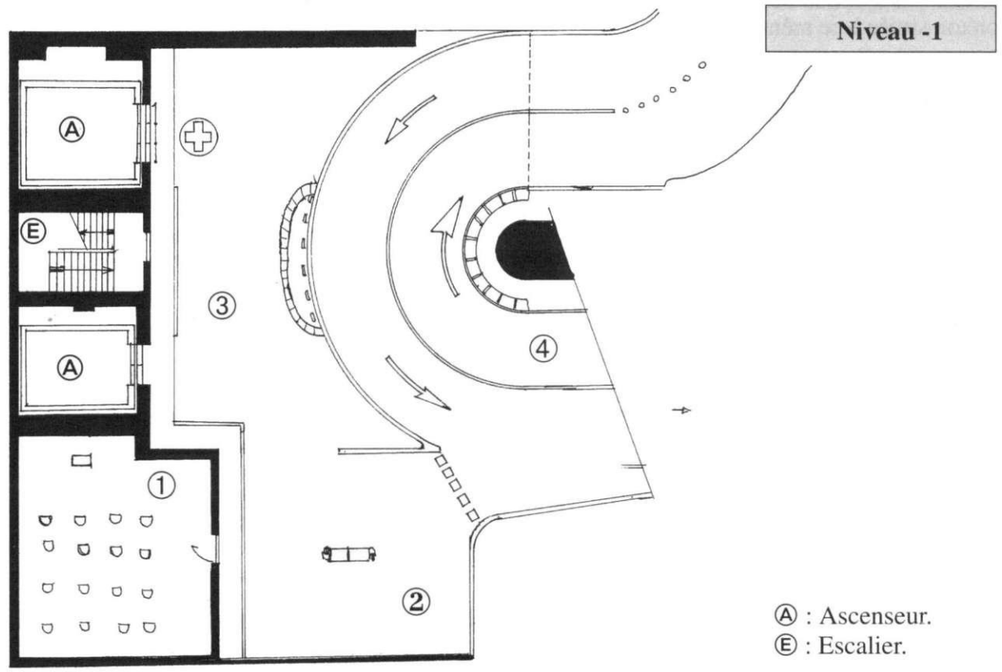
6 : Les douches. Même commentaires que pour les vestiaires. Du côté femmes, un carrelage impeccable, de l'eau chaude à volonté (elles ont le même ballon d'eau chaude que nous pour un nombre 15 fois moindre !), du savon etc... Chez nous, un sol à damier, une case carrelage, une case béton, pas de savon, peu d'eau chaude, une file d'attente d'une demi-heure aux heures de pointe etc... Cet endroit n'est agréable qu'au petit matin, après une permanence de nuit, quand l'eau est bouillante et la pièce déserte !

7 : L'entrée du parking souterrain de la Falkhouse est fermée par une porte en acier blindée, dont l'actionnement est commandé de la salle radio. Les fenètres de cette même salle sont d'ailleurs blindées également.

Niveau -1

1 : Salle de Briefing des motards. C'est ici qu'a 8 heures et à 20 heures ont lieu les réunions des motards de service. C'est en général les Lieutenants Schultz ou Marnier qui dirigent leurs briefings. Upshaw ne les considérent pas comme des enquêteurs et donc pas comme des flics. Sur le mur de gauche, leur main courante, affichant toutes les affaires ou les détails les concernant (augmentation du prix de l'essence, collecte pour la naissance du fils de machin etc...).

2 : Salle de repos des motards. Ils n'y sont pas souvent: elle donne ouvertement sur la route qui mène au garage et au trottoir qui y conduit les piétons. On ne peut y être tranquille 5 minutes ! On y respire les gaz d'échappements à plein nez, la Koffemachine est souvent en panne et la vue

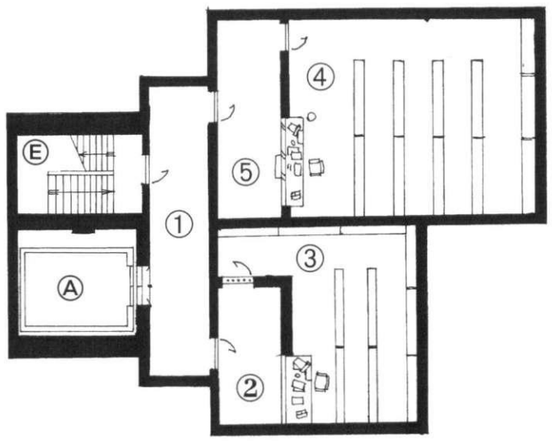


privilégiée sur les corbillards amenant les cadavres pas frais ou les remportant à peine disséqués n'arrange rien. De fait, la véritable salle de repos des motards est le café situé en face du commissariat "Chez David 's Son", dont le patron, Buck, est équipé d'un Pif (petite radio portable) en liaison avec le Central de la Falkhouse, pour pouvoir alerter les motards si le devoir les appelle.

3 : Parking d'arrivée des paniers à salades, véhicules de transport de prisonnier du SAD, ambulances, corbillards, officiels etc ... On y assiste au bal quasi permanent des ambulances croisant les Falks en départ urgent, des résulats de la dernière rafle: clochards, putes illégales, bousculant le SAD tout en armes, en transfert de prisonniers etc... Une antenne mobile high tech de l'hôpital central est en alerte 24 heures sur 24, garée au niveau de la croix sur le plan. En cas d'urgence, témoin ou Falk blèssé (ou autre), ils interviennent efficacement en un temps record. Cette antenne est réservée au commissariat et ne peut en aucun cas intervenir en dehors de ce périmètre.

4 : Route menant au garage immense de la Falkhouse. Il est composé de 3 étages. Le 1er est résevé aux véhicules de patrouilles, le second au service de maintenance des véhicules, et le plus bas aux véhicules personnels. Seuls les véhicules enregistrés dont le conducteur est équipé d'une carte (remise par la sécurité sur demande) peuvent accéder à ce garage. Il n'y a pas d'ascenseur entre les niveaux, et le seul moyen d'y accèder est de passer par l'entrée des véhicules, ou par l'entrée piéton située à ce même niveau.

Niveau -2



Niveau -2

1 : Dans le couloir d'accès aux archives et à l'armurerie se trouve toujours un homme du GIF en faction. Habillé en grande tenue d'intervention, il est cool et sympa mais n'oublie jamais son rôle et ne quitte donc jamais son poste ou ses armes.

2 : Sas d'accès à l'armurerie. La porte y menant est bien entendue blindée et peut être refermée automatiquement sur simple pression exercée par l'un des armuriers, sur un bouton situé je ne sais où (c'est un secret bien gardé). Donc tout braqueur éventuel, se retrouverait enfermé dans le sas ! La porte menant à l'intérieur de l'armurerie est ce qui se fait de mieux dans la technologie sidérurgique, elle ne peut être ouverte que si la porte menant au sas est fermée. Les vitres du comptoir sont bien entendu à l'épreuve des balles et seul un missile pourrait les faire exploser.

3 : L'armurerie contient un stock impressionnant d'armes et de munitions. C'est ici que vous percevrez vos armes et devrez venir signer tous les 15 jours les papiers nécessaires à la garde de votre fusil à pompe. Il faudra bien sûr amener l'engin pour le faire contrôler par les armuriers. Ces derniers, justement, sont deux membres du GIF: ils sont théoriquement formés pour refuser toute négociation avec un preneur d'otages, même si une petite fille ou leur femme est l'objet des menaces. Qui ira vérifier la réussite de leur formation ?

4 : Archives. C'est dans cette immense bibliothèque de puces informatiques que sont stockés les millions de rapports des Falkampfs, légistes, criminologues, criminalistes, membres du GIF etc... Bien sûr, le fichier des empreintes digitales, les casiers judiciaires, le fichier des personnes disparues sont également dans la mémoire de ces gigantesques ordinateurs à bandes. Trois Falkdoctors gèrent ce grand bazar sous la coupe de Mouse, le rat des archives. Susceptible et rancunier, il a ses têtes: on raconte que le Lieutenant "ToquéMada" lui aurait demandé la copie d'un rapport il y a deux ans. Pour accèder aux fichiers, il suffit de vous connecter aux archives depuis le terminal de votre bureau: vous déclinerez votre code d'accès, et vos opérations seront enregistrées dans les mémoires de sécurité. Pour des informations sensibles, il vous faudra l'accord d'un Lieutenant. Au fond de la pièce se trouve les étagères des pièces à classer. Toutes les pièces à conviction sont ensuite envoyées au centre des archives de la police, situé à l'Est du secteur.

5 : Salle d'attente. Rien à signaler si ce n'est qu'un membre du GIF y est en faction.

Niveau -3

1 : L'ascenseur ne peut atteindre cet étage que par commande donnée par l'un des deux agents du GIF en faction en bas. Il faut appeler de l'ascenseur et décliner matricule et identité pour voir descendre enfin l'ascenseur. 4 Koss et un Koss-chef s'occupent également des cellules.

2 : Cellules où sont entreposés pêle-mêle les clochards, putes illégales, alcoolos, personnes en garde à vue etc ... C'est sale et fermé par un grand grillage, et une porte en fer forgé qui doit valoir cher chez les antiquaires.

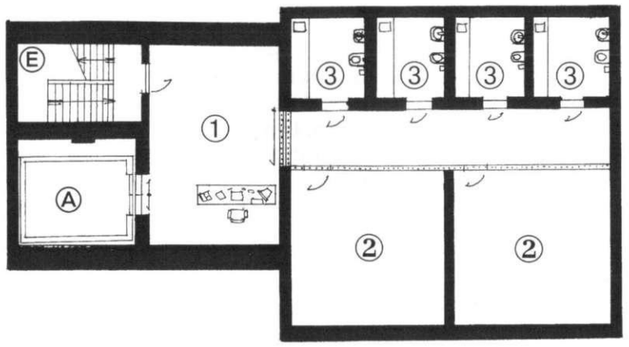
3 : Cellules des criminels (voir Criminologie). Les prisonniers en transfert, dangereux ou en instance de départ vers la prison la plus proche sont enfermés dans ces cellules individuelles aux portes blindées contenant, grand luxe, des toilettes et un lavabo.

Niveau 1

1 : L'abattoir est ainsi surnommé à cause du passage incessant des corps amenés aux médecins légistes et laissés parfois plusieurs heures dans cette salle, en attendant qu'on les prenne en charge.

2 : Cette pièce est un sas stérile dans lequel sont stationnés, les corps préalablement autopsiés, en instance de départ pour la morgue centale.

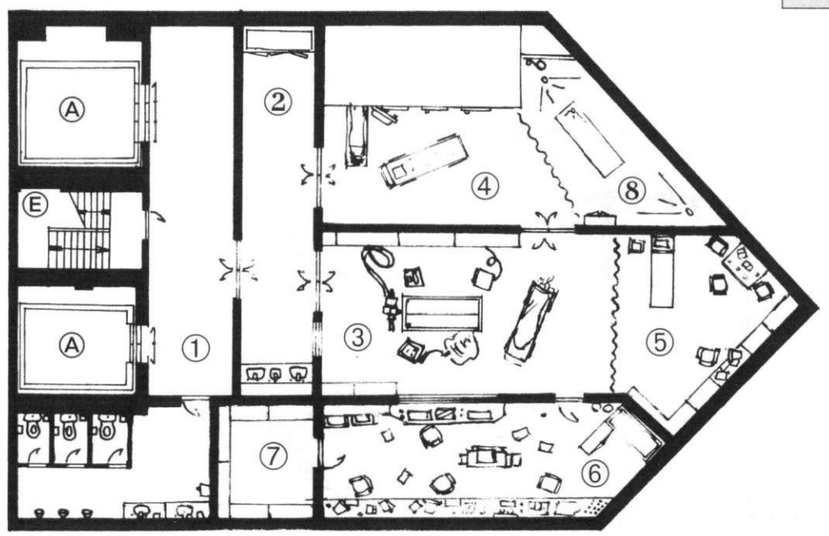
Niveau -3



3 : Salle de travail des légistes. C'est ici que les autopsies se pratiquent: tout le matériel de pointe est présent, détecteurs de métaux, scanner, radio, etc. (Voir Médecine légale pour plus de précisions).

4 : Chambre froide, c'est dans les tiroirs le long du mur que sont stockés les cadavres qui viennent d'être charcutés ou qui ne vont pas tarder à l'être si l'un des doctors a pris le temps de les ramener de l'abattoir. Malgré le flegme apparent des légistes, les salles sont d'une propreté impeccable et le fait de laisser des corps "traîner" est plus un de leurs jeux (regardez la tête des visiteurs qui doivent s'asseoir à côté du cadavre) et une bonne manière

Niveau 1



d'empêcher pas mal d'âmes sensibles de venir les déranger.

5 : Salle de repos et d'archive des légistes. Une console vidéo et de multiples jeux sur leurs ordinateurs leur servent de loisirs lors des rares moments tranquilles. Un lit est à leur disposition en cas de problème ou de sommeil pressant. Tous leurs rapports sont entrés dans leur terminal et renvoyés ensuite aux archives principales. Les placards sont, quant à eux remplis de photos qui attendent d'être scannés. Mais deux ans de pellicule à enregistrer demande du temps, et les légistes en ont peu.

6 : Salle des criminalistes. Les Falkdoctors travaillant de paire avec les légistes ont leur bureau ici. Analyse de dépots, de micros particules, microscope électronique, multiples ordinateurs etc ... (Voir criminalistique), tout ce beau matériel est au service de la justice. Upshaw passe au moins deux heures par jour ici, à suivre les différents progrès sur les dossiers qui l'interpellent.

7 : Collections de références des criminalistes. (Encore une fois, voir le chapitre Criminalistique).

8 : Salle d'autopsies simples. Salle de dépannage lorsqu'il y a trop de boulot ou lorsque l'opération ne nécessite pas tout le matériel.

Niveau 2

1 : Le bureau de Kriegel est le plus propre de la Falkhouse, les femmes de ménage y passent deux fois par jour. A l'entrée, un paillasson sur lequel il est vivement conseillé de s'essuyer les pieds. L'intérieur est équipé de meubles modernes blancs, sur les murs des photos de ses camarades d'armes des Marches, de ses collègues de la promotion Falkampft, un portrait de Napoléon et un de César. Les livres sur les étagères sont classés en fonction de leur taille, afin d'obtenir des rayons homogènes. Aucun papier ne traîne sur le bureau et la corbeille est toujours vide. Clara Richtoffen, sa secrétaire, est une jeune fille de 27 ans, célibataire. Elle est très effacée, ordonnée et pieuse. Elle attend d'un compagnon qu'il la fasse voyager et rire, mais personne n'a osé s'attaquer à la secrétaire du boss !

2 : Le bureau de François "Leech" Marnier est un véritable petit jardin. Pour occuper ses journées, François y soigne de nombreuses plantes, dont quelques plans de tomates (dont il vante la qualité des fruits). Sa passion des jardins ne s'arrête pas là, il élève également deux tortues, Freya et Eva, et "cultive" des escargots. C'est avec dégoût qu'on le voit plonger la main de temps en temps dans l'aquarium afin d'en attraper un et de le manger cru à l'aide d'une petite fourchette ! Franck Renoir est le secrétaire de Marnier. C'est un personnage assez abject, dont le rire est toujours gras et sarcastique. Il est follement amusé par les attitudes de son patron. Franck a également des talents de dessinateur caricaturiste: régulièrement, les pontes de la Falkhouse grincent des dents en voyant les estampes qui ornent les murs de la salle de briefing.

3 : Le bureau du Lieutenant Shultz est décoré de plantes vertes, de petites natures mortes et de bibelots aux couleurs pastel. Sur le bureau, une

Niveau 2

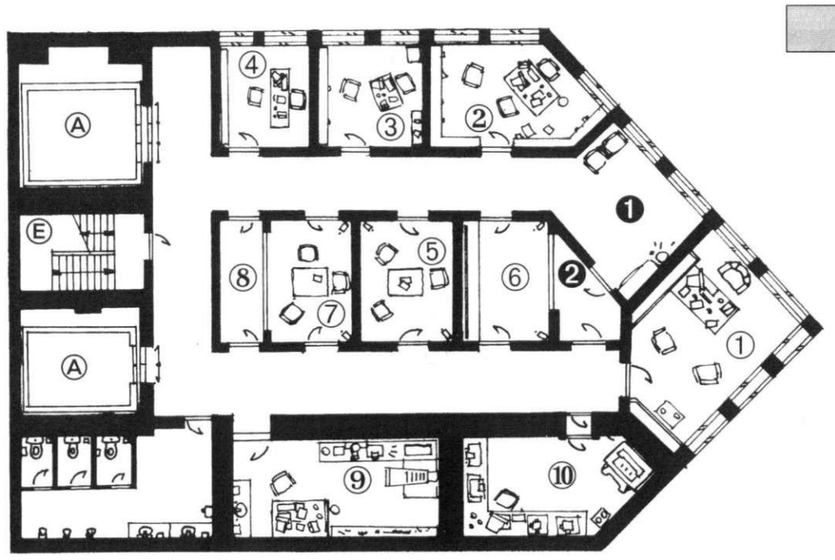


photo de feu Edgar Shultz et une lampe Berger diffusant une odeur de cèdre. Un bureau où il fait bon vivre, mais y rester trop longtemps est risqué : à moins de devenir homo, vouloir se marier ou tomber crack de Nathalia. J'ai des témoins pour les trois cas.Valérie Borgën, sa secrétaire, est une ancienne cambrioleuse que Nathalia remit sur la bonne voie. Elle est entièrement dévouée et loyale envers sa patronne.

4 : L'ambiance de ce bureau n'est pas la même. Upshaw, en grand maniaque, exige un bureau d'une propreté sans égale, tout dans la pièce est d'origine: les murs sont nus, à part une photo de James Ellroy, grand écrivain policier du 20ème siècle. Sur les étagères, une seule trace d'occupation: de multiples livres de criminalistique et de criminologie dans diverses langues. Le bureau est à l'image de son occupant: froid et fonctionnel. Même Christina Shmoelling s'est fondue au décor de la pièce. Elle est trés effacée et ne donne aucun relief. Malgré l'apparent soin et le dénuement des murs, en ouvrant le placard, vous trouverez son bar perso. La propreté n'est pas de mise, ici le seul entretien véritable, consiste à réapprovisionner l'endroit.

5 et 7 : C'est le royaume du Lieutenant Upshaw. C'est ici que sont interrogés les suspects. Bien sûr tout le monde y travaille, mais quand une salle est occupée par Upshaw, tous les Falks qui ont le temps viennent observer l'art et la manière de faire parler un suspect sans violence physique (bien que souvent la violence mentale de Upshaw soit pire). Rappelons que les deux pièces sont en continuelle surveillance vidéo et qu'un Inspecteur assiste la plupart du temps aux interrogatoires, de la pièce voisine.

La salle d'interrogatoire 7 sert également de salle d'identification: on y alignera les suspects le long du mur pour les montrer aux témoins se trouvant derrière le miroir sans tain, dans la salle 8.

C'est ici également que se produit chaque semaine la familiarisation aux délinquants (voir plus loin).

6 et 8 : Salle d'observation des interrogatoires, Avocats, témoins, flics, Lieutenants vont s'y relayer pour suivre l'affaire qui les concerne. Les murs communiquant avec les salles 7 et 5 sont des miroirs sans tain.

9 : Salle des criminalistes spécialisés dans la balistique. Ils analyseront, compareront, décortiqueront les balles ou les douilles pour en trouver la provenance, le type d'arme, la fabrication etc... Le matériel entreposé ici vaut une fortune.

10 : Salle d'archives des criminologues.

1 : Salle de repos. Elle est propre, mais assez tranquille: c'est ici qu'on y attend d'être reçus par les Lieutenants.

2 : Ce réduit contient les balais et autres matériels d'entretien, ainsi que le petit matériel de bureau (qui est sous clé). La serrure de la porte côté Capitaine est, bizarement, éternellement bloquée ! Ce qui l'empêche d'entrer par surprise dans la salle d'attente. Les fauteuils situés à côté sont d'ailleurs les plus fréquentés: du couloir, on ne peut y voir les flemmards.

Niveau 3

1 : Bureaux des falkampfts de permanence. Au milieu d'un immense raffut, les officiers et sous-officiers de la Falkhouse tentent de mener leur oeuvre de justice à bien. Chaque bureau est partagé par deux sous-officiers, ou par un Inspecteur et sa secrétaire. Voici un bref aperçu du tempérament de vos collègues. (Le maître de jeu choisira d'éliminer certains agents pour placer les Falks joueurs). Pour codifier leur emplacement, chaque duo se verra attribuer un code, le premier chiffre représente l'étage, le second la pièce, la lettre le bureau.

3/1a : SC Juliette "La pie" Nemours : Une Françienne de religion juive. Trente et un ans, mariée, et mère de deux enfants.

Physique banal. Véritable pipelette, Juliette connaît tous les potins sur tout le personnel de la Falkhouse. Pour connaître les derniers déboires amoureux de Upshaw et de sa standardiste, adressez-vous à elle!

SC Wilhelm "Daddy" Schlegel : Ce Berlinois de 34 ans est un dirigeant cool, proche de ses hommes. Trop sans doute, ce qui lui causera des problèmes pour gravir les échelons supérieurs.

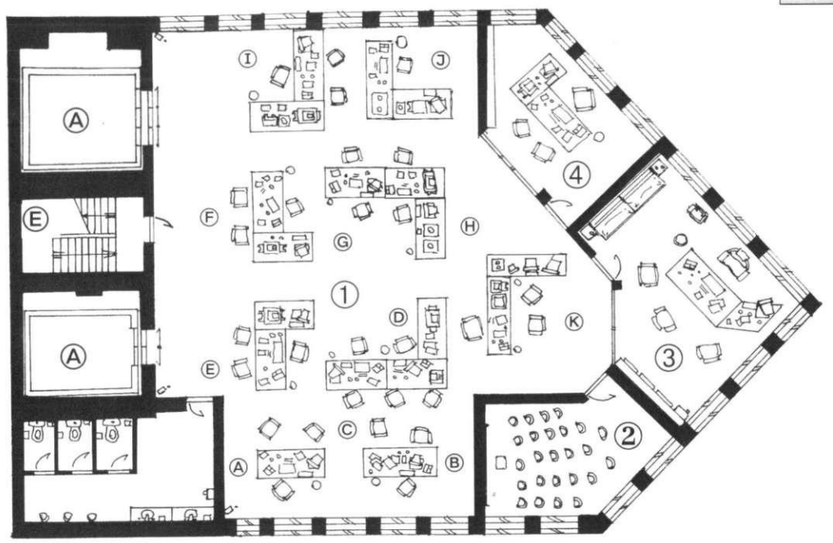
3/1b : SC Vladimir "Watchmen" Stanev : Ce sous-officier rechigne à parler de son passé, et pour cause : originaire du quartier Rorschach, il est l'un des seuls à en être sorti. Agé de 35 ans, c'est un bon flic, sans plus. Son manque de scolarité l'empêchera d'aller plus avant dans la hiérarchie.

S Emile "Chochote" Jacotey : Trente-deux ans, célibataire. Cherche toujours à bien faire, mais s'évanouit à la vue du sang... Comment a-t-il pu entrer dans nos services?

3/1c : S Tiber "Cardin" Derry : C'est le dandy de la Falkhouse. Toujours bien fringué, classe. Le "tombeur de ces dames". Tant pis pour elles, et tant mieux pour vous, il est déjà fiancé.

S Chantal "Playmate" Zilati : Dans le même bureau se trouve la "tombeuse de ces messieurs"... Cette jeune swedish de 21 ans, superbe et ... particulièrement extravertie fait de la concurrence à la Lieutenant Shultz. Mais elle sélectionne ses compagnons sur le volet.

Niveau 3, 4, 5 ,6



3/1d : SC Salomé "Claude" Calgora : Cette femme de trente-huit ans est une ex Escort-Girl. Médi-orientale de naissance, elle est toujours prête à rendre service. Très détachée des amourettes, elle est en perpétuelle recherche d'un foyer protecteur, ce que les "mâles" du XVIII n'ont visiblement pas compris...

SC Erik "Papy" Granich : Catholique et père de quatre enfants, Erik est âgé de quarante-huit ans. Père de famille exemplaire, grand copain du Capitaine, il se moque complètement de la promotion et n'a jamais cherché à devenir Inspecteur. Le père tranquille.

3/1e : SC Henrich "Barane" Hovick : Ambitieux et grosse tête : tels sont les qualificatifs de ce SC dénonciateur et cireur de pompes. Malgré ses trente ans, il n'est pas prêt de monter en grade : Upshaw ne peut pas le blairer.

S Henri "Taureau Ailé" Legorge : Ce brave sergent de vingt-huit ans est marié et père de deux enfants. Il est certes très gentil... mais c'est un boeuf complet. Son manque de logique et d'intelligence n'en feront pas un des leaders des forces de l'ordre.

3/1f : S Olga "Peggy" Selenich : Cette grosse madone de quarante ans, originaire d'Ostland, parle un langage peu châtié. Elle a également adopté des méthodes dénuées de toute éducation, et ce, sans aucun complexe. Peu aimée de la Falkhouse, elle n'en est pas moins une très bonne enquêteuse de terrain. Si elle corrigeait un peu ses habitudes, elle serait Inspecteur depuis longtemps.

S Annia "Minnie" Kolova : Cette swedish de trente et un ans est mariée à un flic du secteur XVII. Sa philosophie personnelle l'amène à refuser tout rapport autre que professionnel avec ses collègues. Très rigoureuse, elle passera Inspecteur dans les deux ans à venir.

3/1g : SC Franscesca "Bing Bang" Garen : Agée de trente ans, Francesca ne tardera pas à devenir Inspecteur : très bon leader, excellente femme de terrain, elle est également appréciée pour son franc-parler et son absence de tabou. Cette perle rare est malheureusement déjà mariée, et mère d'un garçon de cinq ans.

SC Iory "Fils de" andropov : Fils du Faltfur de la 2ème Falkhouse, ce jeune sous-officier de vingt-six ans ne doit pourtant son poste qu'à ses capacités et son talent. Mais la réputation qu'il traîne lui pèse plus qu'un boulet. Ces bruits lui ont fait demander sa mutation dans le XVIII, où il espère que son origine familiale passera au second plan.

3/1h : SC Ronald "Kaiser" Kraüser : Dans le même bureau que "fils de", Ronald subit également le boulet qu'est son père. Membre du MI, M. Kraüser père, colonel de son état, se fait régulièrement remarquer pour ses prises de position. A quarante et un ans, Ronald est toujours célibataire et Sergent-chef. Et pour longtemps, sans aucun doute : les ennemis du MI ne tiennent pas à voir le fils du nouveau Duce prendre du galon.

S Hansel "Problem Child" Von Biddofen : Egalement dans le bureau des "passés chargés", Hansel a trente-neuf ans.

Célibataire, bon catholique, issu d'une famille très aisée, il a toujours refusé les promotions. Son père, avec qui il n'a plus parlé depuis dix ans, a beau faire jouer ses relations, Hansel refuse de "monter". C'est vraiment dommage : c'est un très bon flic, qui aurait fait un excellent Lieutenant.

3/1i : S Went "Nounours" Arensky : Dans le bureau des "vieux", Went, quarante-trois ans : il était Inspecteur en 2064, mais a tué un gosse accidentellement au cours d'une intervention. Rétrogradé au grade de Sergent, il est encore bourré de remords et ne veut plus dépasser ce grade. Il est resté dans la police, car ses états de service étaient élogieux. Depuis, il est incapable de s'occuper d'une affaire si un enfant est impliqué.

S Gashka "Lili" Klämer : La libération des moeurs a beau faire, le Capitaine n'arrive pas à supporter Gashka. Homosexuel, et l'assumant parfaitement, Gashka garde une attitude très dure sous son apparente "féminité", surtout vis-à-vis de ceux qui le méprisent. Ses prises de bec avec le Capitaine sont très connues, et si "la Smurfette" n'était pas là, il y a longtemps qu'il aurait été muté. Ce serait dommage : c'est un bon flic et le Capitaine aurait de sérieux problèmes avec les mouvements homosexuels. Gashka a aujourd'hui trente-huit ans. S'il prend un jour sa retraite, il sera toujours Sergent...

A moins que le Capitaine ne parte le premier.

3/1j : SC Edgard "Casanova" Duperron : Ce superbe athlète reste un tombeur malgré ses quarante-trois ans. Originaire du NED. Il y a deux raisons au blocage de sa carrière. La première est purement professionnelle : incontrôlable dragueur, il a eu des relations sexuelles avec quatre jeunes femmes témoins d'une enquête... dont l'une se révéla être la coupable, ce qui lui valut de gros ennuis. L'autre raison, chuchotée, est qu'il aurait eu pour maîtresse la femme d'un officier de notre Falkhouse. No comment.

SC Didier "L'ombre" Ferasme : Grand compagnon du précédemment nommé, il est également originaire du NED. D'un an son aîné, il a tenté de couvrir son compagnon au cours des "affaires". Depuis, ils logent tous deux à la même enseigne. Ca n'est pas une grande perte : ce sont des flics très moyens.

3/1k : SC Virginia "La jeune première" Licht : Ambitieuse, cette jeune femme de vingt-six ans est sortie major de sa promotion. Elle ira sans doute très haut dans la hiérarchie (peut-être sera-t-elle la première Faltfur?).

Elle prend des cours du soir de Criminologie, et est l'une des spécialistes de la porte (voir Prise d'otages), même si elle n'est pas Criminologue de formation. Bien sûr, elle est très "convoitée" et elle flirte de temps en temps. Rien de sérieux à signaler toutefois.

SC Halldor "Fils à sa mère" Laxness : Un bon élément, originaire d'Ost. Halldor est un flic sans histoire, qui vit avec sa mère. Il ne cherche jamais de poux dans la tête de ses voisins et est apprécié de tous.

2 : Salle de briefing. A cet étage, il a lieu à 8H30 ou 20H30.

C'est ici que les Falks de service viennent écouter les directives de la journée.

Un panneau de liège, au fond, affiche les derniers portraits-robots de suspects recherchés, des petites annonces et tout ce qui concerne la vie quotidienne des Falks (les promos du comité d'entreprise pour Noël etc...).

3 : Il est aisé de connaître la passion du Faltfur en entrant dans son bureau. Les murs sont couverts d'étagères de livres. Pinatel, de Greef, Stéfani, Sutherland, Kayser etc... Les plus grand criminologues ont leur place sur ses rayons. Les ouvrages sont dans leur langue d'origine: Français, Allemand, Anglais, Espagnol, Hollandais etc... Sur son bureau, les derniers magazines parus en matière de crimino.

Toutefois, depuis 6 mois, on voit de nouveaux types d'ouvrages apparaître sur ses étagères: des manuels de criminologie pratique à l'usage de la police. Ces ouvrages des éditions Von Beck montrent bien la détermination du Faltfur à contredire les mauvaises langues et à tout faire pour être efficace sur le terrain. Cécile Janvier, sa secrétaire, est une femme mûre de 40 ans, mariée et mère de famille. La tête bien ancrée sur les épaules, elle est le bras droit de Burden et lui suggère souvent quelques idées pour la gestion logistique de son travail.

4 : Bureau des secrétaires. 3 secrétaires se relayent ici pour taper les différents rapports des sous-officiers qui ne veulent (ou ne peuvent) pas le faire.

Le prix de leurs services, peu onéreux (environ 80EM par mois) est retenu directement sur le salaire des Falks utilisant leurs services, mais c'est parfois très utile pour éviter des bévues.

Niveau 4

La présentation est la même que le niveau +3, vous ne trouverez donc pas de plan de cet étage, référez-vous à celui du 3.

1 : Idem qu'au dessus

4/1a : S Gurvan "Hitman" Hansen : Vingt-trois ans et déjà très prometteur. En plus de ses talents de sous-officier, c'est le meilleur tireur au pistolet en tir arrêté. Il est marié et fait équipe avec le Sergent-Chef Dolorès.

S Dolorès "Senorita" Calor : Vingt-cinq ans, femme du précédent cité, c'est une très bonne Falk. Capable de mettre en confiance les personnes de sexe féminin, elle est toujours appelée pour les faire témoigner quand il s'agit d'accuser un violeur ou un maniaque quelconque.

4/1b : S Joseph "Brando" Jonhson : Spécialiste de l'infiltration, Jonhson a vingt-cinq ans. Avant de faire l'école de police, il préparait une carrière d'acteur. Déçu par ce milieu, il s'est engagé dans les forces de l'ordre. Sans nul doute, il sera Inspecteur dans quelques années, et sera appelé à créer une brigade spéciale d'infiltration. Requête présentée depuis dix ans, et toujours refoulée. Mais avec un tel exemple d'efficacité, l'idée sera un jour concrétisée.

S Veronica "Supergirl" Rommel : Veronica, superbe créature aux allures innocentes, est le professeur d'arts martiaux de notre Falkhouse. Agée de vingt-huit ans, célibataire (qui oserait s'en approcher ?). En dehors de sa maîtrise du combat, c'est un bon agent. Ex-instructeur de la Falkhouse, elle a quitté l'école pour incompatibilité d'humeur avec son directeur, un misogyne excessif.

4/1c : SC Anette "Colette" Kholb : Cette jeune femme de vingt-sept ans est licenciée en Lettres. Elle est chez nous depuis 3 ans, est entrée comme Sergent et a bien mené son début de carrière. Secrète, elle adore par contre poser des questions à tous les Falks sur leurs enquêtes, leurs états d'âmes etc...

Son but est d'écrire ses mémoires, tout comme j'écris les miennes. Elle fera un excellent témoin pour les années à venir...

SC Max "Grand-Papa" Weber : Ce black d'origine américaine a aujourd'hui quarante-deux ans. Bon flic, il déteste les cascades et autres actions physiques pour lesquelles il est trop vieux (selon ses propres dires). Marié et père de trois enfants, il attend la retraite, râle tout le temps, mais est toujours à vos côtés sur la brèche. Son niveau d'études très faible l'a empêché de gravir les échelons.

4/1d : SC Margarett "Macrobio" Wolf : Divorcée d'un Capitaine de l'armée, cette jeune femme de vingt-cinq ans semble tout droit échappée du siècle dernier : antimilitariste fanatique, elle prône le pacifisme et prend depuis quelques mois des cours de Criminologie pour entrer dans la Brigade de négociation pour les prises d'otages.

SC Ramon "Teigne" Perez : Juif Gitan, sa vie dans la rue n'était pas facile! A quarante-cinq ans, il lui reste peu de temps à faire dans la police avant de prendre sa retraite.

Bagarreur, nerveux, crâneur et pompeux, il se bat pour un oui ou un non, cherchant le conflit avec tout le monde (mis à part O'Hara et Schlegel). On chuchote que le Capitaine lui aurait infligé une raclée sévère lors d'une altercation. Son départ ne sera pas regretté.

4/1e : S Chris "Ripoux" Newman : Ce Falk est un ripoux, ce qui explique son grade à trente-huit ans. Il a déjà eu de nombreux démêlés avec le SAD, mais se sert encore dans toutes les prises : fric, came, armes etc... Ses méthodes sont choquantes mais efficaces. Néanmoins, dès que le Tribunal Constitutionnel rétablira la préretraite, il sera dans la première "charrette".

S Petra "Miso" Lubanov : Nous avons "notre" homosexuel masculin, voici son équivalent féminin. Petra est une lesbienne qui s'assume. Le Capitaine, comme beaucoup de monde, supporte mieux l'homosexualité féminine que masculine - si ce n'est, de temps en temps, une pointe de jalousie face à ses conquêtes...

4/1f : S Douglas "Harry" Lawry : Et voici la réincarnation d'un personnage cinématographique : Clint Eastwood dans son rôle de l'Inspecteur Harry!

A trente-deux ans, il a plus de trente-cinq cadavres à son actif (et toujours en légitime défense ou au cours d' interventions). "Là où Douglas passe, les criminels trépassent". Si Kriegel et son prédécesseur n'avaient pas appuyé ses interventions, il y a longtemps que je l'aurais envoyé dans le No Man's Land.

S Imgrad "Traqueur" Jens : A vingt-quatre ans, c'est l'une des meilleures enquêteuses de la Falkhouse (parmi les Sergent-Chefs). Son mari a été froidement abattu par Hotz il y a deux ans. Elle est obsédée par son boulot. On pourrait la comparer à Upshaw, si ce n'est qu'elle a une motivation personnelle qui peut la rendre dangereuse. Elle est donc à surveiller de près.

4/1g : SC José "Gonzales" Alvarez : Trente-sept ans. José est un pur produit de Berlin. Elevé dans la rue, il connaît la ville de fond en comble. Rieur, blagueur, toujours souriant, il est adoré dans tout le commissariat.

José est en fait une taupe du SAD.

SC Sophie "Tornade" Roche : Francienne de trente-deux ans, Sophie est mariée avec l'un des Magistrats de la Falkhouse.

Elle fait son travail consciencieusement, aime ce qu'elle fait, est gentille, dévouée, mais prenez garde : ne tentez pas de la manipuler, vous auriez à affronter sa colère, et Dieu sait qu'elle est destructrice.

4/1h : SC Harry "Furet" Boons : Il y a des choses qui font de la peine. Harry, par exemple. Brutal, sadique, vulgaire, irrespectueux, détestable, mais, en plus, très intelligent.

En fait, c'est un excellent enquêteur. Il est sans pitié et pour lui, tous les moyens sont bons pour trouver le coupable. Névrotique, il se suiciderait s'il était viré. Son tableau de chasse compense ses excès.

SC Oswald "Trois pièces" Seiburg :Toujours tiré à 4 épingles, costume-cravate, c'est l'un des éléments préférés du Capitaine. Très effacé et discret, il ne se fait jamais remarquer. Ces résultats sont passables.

Un vrai petit cadre d'entreprise.

Il renseigne le gang de Hauer.

4/1i : S Hugo "Papa Noël" Grotius : Ce "papa poule" de quarante-six ans a été muté dans le XVIII après avoir abattu un serial killer qui s'en prenait à des enfants.

Hugo donnerait en effet tout pour les enfants, et il est prêt à tuer pour eux. Suite à cette affaire, il a été rétrogradé (il était Inspecteur), bloqué à ce grade, et muté. A part ce défaut, c'est un excellent collègue. Très agréable.

S Herman "Mauser" Shaw : Personnage sympathique de trente-trois ans, Herman est collectionneur d'armes. Il en possède plus de sept cents, et dépense des sommes folles pour dénicher des raretés.

Au vu de son salaire et de ses dépenses, je suppose qu'il renseigne certains gangs et organise un mini-racket sur certains secteurs pour parvenir à assouvir sa passion.

4/1j : (2 Inspecteurs et leur secrétaire)

4/1k : (2 Inspecteurs et leur secrétaire)

2 : Même chose, mais les briefings de l'étage ont lieu à 8 et 20 heures.

3 : Bureau des Inspecteurs et de leurs secrétaires. (4 Inspecteurs et leurs secrétaires)

4 : Bureau des Inspecteurs et de leurs secrétaires (4 Inspecteurs et leurs secrétaires)

Niveau 5

La disposition des lieux est la même, mais c'est le niveau des Richters.

1 : C : Bureaux des Falkrichters. 2 par bureau avec une secrétaire.

Par rapport au reste de la Falkhouse (excepté les bureaux des officiers), c'est la partie la plus propre et la plus aérée, il est même interdit d'y fumer.

2 : Salle où les avocats de la Falkhouse discutent avec les avocats des accusés et les Falks pour mettre au point les charges à porter devant les tribunaux.

3 : Bureau de Robert Ribaux, le Procureur Divisionnaire. Sans doûte le plus bel enculé du commissariat, parce qu'en plus intelligent. Il est craint de ses hommes mais haï.

Quand un de ses magistrats fait une bourde, il l'enfonce, quand il obtient un succès, il le récupère. A mon avis, ce célibataire endurci est un homosexuel latent.

4 : C'est la salle de briefing des magistrats. Rien à voir avec la nôtre.

Celle-ci est propre, moderne, une veritable salle de réunion d'hommes d'affaire.

Niveau 6

Même disposition que le niveau 3

1 : C'est notre restaurant. Pour 15EM, vous pourrez manger à votre faim une nourriture correcte sans plus. C'est un excellent moment pour prendre des nouvelles de tout le monde et discuter autour d'un café. Les plus jeunes voient aussi l'attraction des jeunes filles de service, dont certaines ont des charmes qui me font comprendre malgré mon âge l'enthousiasme de la jeunesse. Malheureusement, Doudou, chef des cuisines, une bonne et grosse mama d'origine africaine, veille. Nombre de Falks trop entreprenant envers ses "filles" ont reçu des coups de louche !

La salle sert parfois de Briefing général quand le Capitaine ou un Lieutenant ont des réunions à tenir concernant tous les Falks.

2 : Dans le brouillard de la fumée de cigarettes, deux Simufoots, un flipper et un VRG (Virtual Reality Game). Un bar où sont servis jus de fruit et alcool doux, quelques tables et de nombreuses chaises servent de décor à nos courtes minutes de détente.

Max, le barman, ancien trafiquant, n'a pas perdu la main: il vend de L'awake, des clopes et quelques alcools moins doux. Tout le monde le sait, mais qui s'y interesse ?

La salle est surtout fréquentée par les fonctionnaires, et peu par les Falks: il n'est pas bon de se faire voir des civils en train de glander.

3 : Cuisine

4 : Stocks de la cantine.

Niveau 7

Strictement interdit aux Falkampfts comme au public, une antenne du GIF y est installée. On les voit parfois décoller du toit dans leurs fameuses voitures "volantes".

3 - Personnalités de la Falkhouse du Secteur XVIII

a) Le Kommissar Elmut Koenig

Le Kommissar Koenig est né en **2015**. C'est un modèle pour tous les Falks d'Europa. Fils de commerçants, il entre à l'école de police à seize ans. Très doué, il ressort major de sa promotion et entre alors comme Inspecteur dans le secteur II.

Koenig déchante vite : il s'attendait à une police propre et juste. La corruption est partout... Il décide d'entrer en guerre contre la corruption. Trois ans plus tard, il réalise que la police manque de moyens de lutte contre la criminalité, ce qui favorise la



corruption. Face à leur impuissance, nombreux sont ceux qui choisissent la compromission.

En **2051**, il fonde le parti Fédération Europa, qui demande un engagement complet du pouvoir avec la police face à la Délinquance, et un plan d'action pour la prévention de celle-ci. Les hommes politiques se divisent alors en deux camps : ceux qui s'inquiètent et cherchent à réfréner ses ardeurs, et ceux qui choisissent de l'ignorer. Mais Koenig a de la volonté et du talent : comment limoger le Falk qui résout le plus d'affaires criminelles ?

En **2054**, le parti obtient 5% aux élections, la menace se fait sentir. Sentant sa carrière policière menacée, Koenig laisse la direction de son parti pour ne plus se consacrer qu'à son travail.

En **2067**, il est nommé Kommissar. Deux jours plus tard, déçu par l'attitude de Rubian, il reprend la tête de son parti. Six mois plus tard, il est muté dans le XVIII. Koenig a écrit de nombreux livres qui sont utilisés à l'école de police. Il est marié et a deux enfants. Malgré son âge, et plutôt que de se retirer, il reste très combatif. Toujours prêt à se décarcasser pour ses hommes, il espère faire un bon score aux prochaines élections, afin de pouvoir faire pression sur l'état "passif à l'extrême". Koenig n'a jamais fait appel à la grève, trop conscient du devoir d'un policier. Il défend une idée de réinsertion pour le quartier Rorschach. Il demande plus de moyens pour lutter contre la délinquance. Il désire surtout que le budget de l'état donne une plus grande part aux crédits de réinsertion et de prévention.



b) Le FaltFur Van Burden

Van Burden est peut-être le meilleur théoricien Criminaliste et Criminologiste d'Europa. Peut-être meilleur même que Koenig. Il a écrit plus de quinze ouvrages qui vous en apprendront plus que deux ans d'école de police (du moins pour la théorie). Je conseille évidemment "Analyse d'un crime statistique", ainsi que "Chromosome Y", "L'héritage de Lombroso" et "Autopsie d'une procédure" tous parus aux éditions Von Beck. Que dire de plus? Van Burden a beau faire tous les efforts possibles, il n'est pas fait pour le terrain. Il est conscient d'avoir été placé là pour gêner Koenig et cela le mine. C'est le genre de sujet à éviter. Burden, qui va avoir quarante-cinq ans, a une charmante femme, Aude, et deux enfants et trois petits enfants.

c) Le Capitaine Rutger Kriegel (Falks)



"Le facho" : c'est le surnom dont a écopé Kriegel. Avant d'arriver ici (en même temps que les nouveaux locaux), il était dans les Falkriegs des Marches. Un habitué de la discipline, tout le contraire de Cartibaldi. Kriegel a un regard dur, froid, pesant, un visage maigre et creusé, des cheveux taillés en brosse. Du haut de ses 1,90m, il vous contemple pendant cinq à six secondes, d'un regard perçant, puis soudain ouvre à peine la bouche et prononce des mots d'une voix sèche, sûre d'elle, peu forte mais percutante. Kriegel a bien essayé de remettre de l'ordre dans nos rangs, mais devant la difficulté incommensurable de la tâche, il s'est compromis.

Ainsi, tout Falk convoqué dans son bureau peut disposer de dix minutes pour soigner sa présentation. Ses balades du matin suivent toujours les mêmes itinéraires, passent par les mêmes bureaux : ceux des autres maniaques. Ainsi, il constate avec plaisir la bonne tenue des locaux qu'il voit et évite les éternels foutoirs... Pas de négociation en tout cas sur les parties publiques : là, il ne tolère aucun désordre, aucune poussière. "Pensez à l'image de la police, pensez qu'un enfant peut être amené ici et que sa santé est fragile, tout doit reluire!".

Si par malheur un Falk croise sa ronde du matin et du midi, en n'étant pas rasé, pas lavé, négligé, débraillé, en portant une bouteille d'alcool, ayant les cheveux trop longs etc... et n'a pas un bon motif (l'infiltration en est un), il sera de garde de nuit dès le lendemain. Si le Falk était déjà de nuit, il le sera une nuit supplémentaire (pourquoi pas le week-end?). Même sort pour les inconscients qui entrent dans son bureau. Kriegel, à trente-sept ans, n'est pas marié, qui pourrait bien le supporter ?

d) Capitaine Anatoli Staâd (GIF)



A quarante-huit ans, Staâd n'a plus rien à prouver. Ancien militaire dont le poids de médailles ferait ployer Atlas, il ne fait qu'une chose : son boulot. Célibataire, c'est un personnage très réservé. Il rit aux bonnes blagues, boit un pot avec ses hommes, mais fait sentir, inconsciemment, qu'il préfère s'installer devant sa télé et se reposer. Quand Staâd arrive sur les lieux d'une intervention, il demande un rapport clair, net et précis, sans fioriture. Il écoute sans un mot, puis réfléchit trente secondes et se dirige vers ses hommes. Adulé par son équipe, Anatoli ne fait pas l'unanimité à la Falkhouse. Soldat dans l'âme, le nombre de ses pertes lui paraît peu important si les otages sont sauvés ou les criminels arrêtés. On ne regarde pas à la dépense, mais au résultat. Staâd a su se faire respecter du SAD : en **2068**, il mit KO un jeune boeuf-carottes qui se montrait très envahissant. Le passé prestigieux du personnage fit intervenir les politiques en sa faveur... Le fait qu'il soit ancien compagnon d'armes de deux des juges du Tribunal Constitutionnel lui assure le calme et la tranquillité. Par contre, si vous n'êtes pas du GIF : ne devenez pas l'ami de Staâd, le SAD ne vous raterait pas...

e) Lieutenant Dany "Bonze" Upshaw



Upshaw est le plus jeune Lieutenant de la police berlinoise. A trente ans, il provoque la jalousie de nombre de flics des autres Secteurs. Dans le XVIII, il est très respecté. C'est sans doute le meilleur homme de terrain de la Falkhouse. Il est doté d'une intuition incroyable, d'une logique implacable et d'un don pour les interrogatoires. Dany suit les traces de Koenig : il sera vraisemblablement son successeur sur les tablettes des célébrités, à deux différences prés : Upshaw se fout complètement de la politique, et il est alcoolique. Vous ne le verrez jamais saoul, mais il boit du bourbon toutes les dix minutes, ce qui l'aide à se tenir éveillé. Entre deux rasades, il mâche un chewing-gum. Dan est un camé du travail et du terrain. Obligé à rester au bureau en tant que Lieutenant, il profite de ses moments libres pour mener ses propres enquêtes. Deux à trois heures de sommeil (et quelques verres) suffisent à lui redonner meilleur visage. Upshaw parle peu, et jamais pour ne rien dire. Toujours perdu dans ses pensées, il ne capte que l'essentiel des conversations, ce qui le fait passer pour un pince-sans-rire. Il est de bon conseil pour toute enquête et nombre de Falks viennent le consulter. Maniaque du détail, il leur fera répéter jusqu'à dix fois leur récit, posant de nombreuses questions avant de faire des remarques pertinentes qui sortiront les Falks de l'impasse. Bien que jamais négligé, Upshaw n'est pas tiré à quatre épingles : c'est le seul que le Capitaine tolère ainsi. Sans doute parce qu'en échange il se tue au travail. Un amour du métier qui a déjà détruit sa vie sentimentale, lorsque l'année dernière il a rompu sa liaison avec Shirley (une opératrice radio), trop absorbé par une enquête.

f) Lieutenant Nathalia "Smurfette" Shultz



La très désirable Nathalia, du haut de ses trente-six ans et de son veuvage, attire encore bien des prétendants. Son mari, Edgar Shultz, était Inspecteur dans cette même Falkhouse (c'est d'ailleurs ici qu'ils se sont connus). En **2065**, trois jours après leur mariage, on se désolait de trouver Edgar parmi les victimes de Marc Grani dans cette tragédie de l'immeuble Mac Bain.

Nathalia s'est alors juré de ne plus avoir de relations au-delà de l'amitié avec un Falk. Pour l'instant, elle a tenu parole. Promue au grade de Lieutenant il y a un an, Nathalia distille sa bonne humeur lors des briefings. Elle a toujours le sourire et semble très bien dans sa peau. Je ne connais pas plus que les autres sa vie privée. Peut-être est-elle en ménage? Nul ne le sait. Elle n'ignore pas l'effet qu'elle provoque chez certains de ses collègues, et

quand ceux-ci se font trop d'idées ou commencent à se montrer trop envahissants, son franc-parler et ses phrases directes en ont fait rougir plus d'un.

g) Lieutenant François "Leech" Marnier



François a quarante-cinq ans et ne croit pas trop à son avenir de policier. Il n'aspire qu'à une bonne retraite tranquille, dans quelques années. Fataliste dans l'âme, il parle d'une voix calme, soporifique et d'un ton toujours égal. Très sympathique cependant, il évoque souvent les beaux jours qu'il coulera avec Katerina, sa fiancée, dans sa petite maison de banlieue, dès que "sa galère" sera finie. N'attendez pas de lui ni soutien, ni félicitations, ni d'ailleurs de représailles : il attendra d'être remplacé pour faire passer le dossier. En cas d'urgence, il n'hésitera pas à réveiller Upshaw (si celui-ci dort) ou même le Capitaine, afin de ne pas prendre une décision qui pourrait compromettre sa retraite.

h) Lieutenant Franck "Toqué Mada" Hermann (GIF)



Plus souvent surnommé "sale con" que "Toqué Mada", Hermann est le type même de l'officier détestable. Intolérant jusqu'à la moelle, ce catholique puritain exhibe fièrement son livret de famille. Marié, trois enfants. Tout ce qui ne mène pas une vie normale (de son point de vue), est exécrable et il ne se gêne pas pour le montrer. Ancien champion de boxe, il a les moyens de ses ambitions. Proche du MI, c'est un jeune con de trente-deux ans. A éviter.

i) Les hôtesses radio

Quatre hôtesses se relayent en gardes de huit heures pour assurer les liaisons radio entre les voitures de patrouille et la Falkhouse. Rien de tel que leurs charmantes voix dans la nuit pour vous remonter le moral.

- Lisa Wendorn est une femme de ving- sept ans, mariée et ayant trois enfants. Elle possède une voix calme et reposante. Toujours détendue, elle est très diplomate. Souvent, en plus de son rôle d'intermédiaire entre les patrouilles et le Central, elle tente d'arrondir les angles pour éviter les frictions.

- Karla Liebernich est mariée depuis cinq ans. On lui donne la trentaine, mais elle n'a jamais voulu révéler son âge. Très "boulot-boulot", elle est toujours claire et précise dans ses appels. Peu tournée vers l'humour, elle entretient des rapports exclusivement professionnels. Sa voix chaude et sensuelle est tout de même un rayon de soleil.

- Shirley Hannover est une fille nostalgique, malgré ses vingt-cinq ans. Elle semble déjà blasée, ou plutôt fatiguée de la vie. Sa liaison avec le Lieutenant Upshaw, qui a mal fini, n'a rien arrangé. Elle sort souvent avec des hommes du commissariat, mais ces idylles sont de courte durée. A moins qu'un jour elle ne reste accrochée... Très professionnelle, elle garde à la radio une voix "enjouée" pour parler aux Falks, histoire de ne pas les enfoncer un peu plus dans leur morosité.

- Yoanna Gernöver est étudiante en psychologie. Elle prend les gardes de nuit pour couvrir ses dépenses (appartement, études etc...). C'est une jeune femme très libérée, moderne et très sympathique... Mais ne confondez pas sourire amical et déclaration d'amour!

III - PETIT MANUEL DE SURVIE A L'USAGE DES FALKAMPFTS DEBUTANT DANS LE SECTEUR XVIII A L'USAGE

Vous trouverez dans ce chapitre quelques derniers conseils susceptibles de vous "faciliter" la vie dans le Secteur XVIII. Vous êtes bien sûr libres de les suivre ou de les ignorer : ils peuvent cependant s'avérer bien utiles dans certaines circonstances quotidiennes de la vie du Falk. A vous de juger...

A - Les indics.

Aucun bon Falk ne peut se passer d'indicateur. Mais qu'est-ce qu'un "indic" au juste ? Il s'agit bien souvent de l'auxiliaire de police le plus précieux : celui qui est en permanence sur le terrain, celui qui *sait* et *voit* en lieu et place du Falk. Celui sans qui le Falk n'est parfois qu'un clown grotesque, déambulant dans une combinaison bleu électrique au travers de rues envahies de visages hostiles et désespérément *muets*...

1 - Se créer un indic.

Ce n'est pas une tâche trop compliquée. Il s'agit de petits criminels, de délinquants occasionnels ou de petite envergure que vous laisserez filer en échange de bons tuyaux. Pour garder longtemps votre indic, trois solutions :

- La méthode amicale et intelligente.

Vos indics deviendront des hommes de confiance, qui vous viendront en aide par amitié ou sympathie. Une solution "idéale", mais en cas de coup dur, l'indic peut préférer se défiler.

- La méthode "au chantage".

Vous tenez l'indic grâce à une conditionnelle, un permis de travail, un emploi ou tout autre motif de même ordre. Bonne solution, si ce n'est que le jour où vous traînerez blessé sur le trottoir, il pourrait bien venir vous achever...

- Dernière méthode : la "musclée".

Vous tenez l'informateur par la peur. Il vous craint, vous le menacez etc... C'est une méthode que je réprouve. De plus, si vous vous trouvez un jour en position de faiblesse, vous pourrez compter sur les penchants revanchards de votre "ami". Par exemple lors d'un appel à témoin du SAD pour enquête à votre encontre...

2 - De l'utilité de l'indic.

Une enquête, ça n'est pas forcément une suite d'indices vous menant à la solution comme un jeu de piste chez les boy-scouts. Il faut souvent de l'intuition, de la chance et surtout des informations. Dès que vous aurez affaire au milieu, c'est-à-dire aux criminels ou à leur entourage, vous vous heurterez au mur du silence. Les interrogatoires, les menaces sont souvent superflus, sauf avec les petits, qui n'ont hélas pas grand intérêt.

Comment faire parler un homme qui a plus à perdre en dénonçant qu'en gardant le silence? Comment pousser un tel homme à parler, sachant qu'il sera rejeté par tout son cercle de relations, marginalisé, si ce n'est tué? En lui promettant de ne pas le mettre en prison? Aimable plaisanterie!

Pourtant, il faut des renseignements pour connaître les projets d'un délinquant, savoir où il se cache, apprendre ses activités, ses relations etc...

Une seule solution : l'indic. La moitié des affaires que nous traitons le sont grâce aux informateurs. Ce sont généralement des personnes très en vue dans leur milieu, appréciées du plus grand nombre. Ils discutent, renseignent, conseillent parfois : rien de ce qui se dit ou se fait dans leur périmètre d'action ne se perd.

De temps en temps, ils seront arrêtés. Rien de mieux pour les rendre crédibles.

3 - Garder ses indics.

Un mauvais flic n'a pas d'indics : il est nul ou les a tous fait tuer. Car il est bien entendu que si le milieu vient à apprendre que ses relations vous donnent des renseignements elles rencontreront très vite une fin... brutale.

Exemple de consultation d'informateur : L'indic se trouve régulièrement au "1870", un bar dans la Weser Strasse. Vous entrez, buvez un verre et ressortez. Vous n'avez plus qu'à l'attendre, dans une librairie à dix minutes de là. Selon votre code, il sera là-bas dans une heure. En suivant cette méthode, il est quasiment impossible qu'il se trahisse. Quant à être suivi : les indics sont les rois de la filature, ils vous feraient la pige... La première fois, vous aurez vos indices en échange de la remise en liberté de l'informateur. Mais la seconde fois? Un bon informateur se paye cher. Il se fera rémunérer de plusieurs manières :

- En Euromarks, le prix dépendant de la valeur de l'info, ou du risque encouru pour la dénicher.

- Il pourra demander quelques "services" : fermer les yeux sur un de ses petits casses, lui trouver un logement pas cher, lui obtenir quelques ristournes... Le plus souvent, ce sera rendre ces mêmes "services" à des amis : fermer les yeux sur l'ouverture de tel café, laisser repartir un petit cambrioleur, et toutes ces petites choses qui lui rendront l'existence plus douce. Il pourra ainsi se faire des amis, obtenir des repas gratis dans les restaurants qu'il a "aidés" etc... Songez qu'à travers ces "relations", il obtiendra également des informations.

Un indic n'est jamais trop cher : son métier est *très* dangereux.

L'informateur n'a hélas pas toujours les tuyaux dont vous avez besoin. Il lui faudra souvent se renseigner à droite ou à gauche pendant quelques heures, voire quelques jours avant d'avoir le plus petit indice, si toutefois il en trouve.

Ce n'est bien évidemment pas honnête d'utiliser des indics,et de leur rendre des services en échange d'informations. Mais si nous devions nous contenter de la loi pour maintenir un peu la sécurité de cette ville... Quant aux indics, ce sont peut-être des ordures, ou des minables notoires, mais nombre d'entre eux sont devenus des amis.

Qui évoluent au service de la Justice, s'il vous plaît!

B - Conseils : à propos du SAD...

De la nécessité de bien "ficeler" ses rapports

On l'a vu plus haut, mais il convient de bien fixer les idées : si vous voulez ne pas avoir affaire au

SAD (ou plutôt : y avoir affaire *le moins possible*...) vous devez impérativement soigner le moindre de vos rapports. Ne prenez pas ce conseil à la légère : vous ne pouvez imaginer à quel point il peut s'avérer important, voire vital.

Prenons un exemple simple : vous avez arrêté, au prix de gros efforts (et de nuits interminables de planques et de filatures) un suspect, dont vous avez pu établir la culpabilité. Vous l'avez interpellé, amené au poste, jeté dans une cellule. Epuisé, quasi hagard, vous vous êtes traîné jusqu'à la première machine à écrire ou ordinateur de base disponible. Puis vous avez tapé votre rapport. Ledit rapport a été mis ensuite à la disposition de l'avocat désigné par l'interpellé ou le commis d'office, ainsi qu'à votre supérieur hiérarchique.

Hélas pour vous, dans votre hâte de "boucler" cette affaire, ou dans l'euphorie mêlée d'une légitime fatigue qui vous assommait, vous avez ommis un détail : oh, trois fois rien, une procédure infime, que vous avez sans doute appliquée machinalement et à la lettre *dans les faits*, mais *qui n'apparaît pas sur le rapport*. Tout s'enchaîne alors très vite :

- l'avocat couine "au vice de forme", obtient sans aucun problème la libération immédiate du détenu, et tous vos efforts de ces derniers jours/semaines/mois sont réduits à néant. Vous vous dites, maigre consolation, que votre rapport établit cependant formellement la culpabilité du suspect, qui fera sans doute ultérieurement l'objet d'un mandat d'arrêt, et vous décidez de clore l'affaire. Fatale erreur.

- C'est précisément le moment que choisit le SAD pour entrer en scène. Bien sûr, vous vous savez la conscience tranquille. Tout le problème va consister à en persuader les hommes du SAD. Et, de vous à moi : qui va parvenir à les convaincre que, *si vous aviez réellement eu l'intention d'incarcérer définitivement le suspect*, vous n'auriez jamais commis une erreur aussi grossière dans la rédaction de votre rapport ?

Qui les convaincra que vous n'avez pas été acheté par des complices dudit suspect pour finalement le relacher ? Un de vos compagnons ? Ne serait-il pas lui-même complice ?

Vous venez de mettre le doigt dans l'engrenage infernal : la machine ne vous lâchera plus. Elle va, lentement mais sûrement, vous broyer totalement, vous réduire en lambeaux...

Ah, j'oubliais : il est clair que *je ne vous ai jamais rien dit à ce sujet*... Mais, à tout hasard, pensez donc également à recompter le nombre des exemplaires réglementaires que vous remettez à l'issu d'un rapport. S'il venait à en manquer un seul, nos "bons camarades" du SAD sauraient bien vous en tenir grief. Et ne venez pas dire alors qu'on ne vous aura pas prévenus...

... et de celle de bien rester du bon côté de la *ligne*...

On objectera que si un Falk commet une faute, il doit être puni : c'est rigoureusement exact. Du moins, ce serait vrai si le SAD était honnête. L'intégrité du Tribunal Constitutionnel ou celle du SAD-Fürher ne sont aucunement mises en doute, au contraire. Mais le reste de l'appareil ne suit pas...

Statistiquement, peu d'argent liquide est saisi par leurs agents. Soyons lucides : on ne saisit que ce qui ne tient pas dans les poches! Les Ratus ont tout un réseau de trafic pour arrondir leurs fins de mois et pour payer grassement leurs informateurs. Si une de vos enquêtes approche d'un peu trop près leurs magouilles, vous risquez de vous retrouver confronté à de nombreux problèmes. Dans le même panel, je crois savoir que certains gangs sont sous leur protection, payant un droit mensuel pour avoir la paix. Quant aux personnes gênant leurs activités, elles seront vite éliminées. Rien ne leur fait peur, ils sont les gardiens non gardés ! Le SAD a également la possibilité de vous faire expulser de la Police, de vous mettre derrière les barreaux. On a déjà vu des personnes gênantes être étrangement abattues d'une rafale de Mygale dans le dos ! Légitime défense. Leurs paroles sont celles de dieux face aux tribunaux. Ils vont même jusqu'à fabriquer de fausses preuves pour faire inculper leurs ennemis ! Même les politicards en ont peur : ils pourraient leur servir de prochaine cible.

Un conseil : si vous êtes vraiment dans leur champ de tir, il ne vous reste que deux solutions. La presse, mais il est plus que rare qu'elle ose se mouiller, et la fuite (mais alors loin, très loin.). C'est comme dans la chanson :

You can run, but you can't hide...

C - De l'utilité - vitale - de posséder un bon équipement

Cas de figure très simple (on ne va pas vous brusquer maintenant, hein?) : vous êtes par hasard sur le trottoir, à effectuer une petite ronde "tranquille". L'air débonnaire, vous constatez qu'il fait chaud, presque beau, et que les gens autour de vous paraissent presque sur le point de vous ignorer : Knocking on Heaven's door, à deux doigts du bonheur... Soudain, vous effacez le sourire quasi béat qui se dessinait sur votre visage radieux. Sur le trottoir d'en face, deux hommes viennent de se propulser hors de la banque, des sacs visiblement débordant d'Euromarks. Ils se lancent vers la voiture qui les attendait, moteur vrombissant, qui démarre dans un hurlement de gomme sur l'asphalte. C'est le "flag", le tout beau, le grand, celui dont on rêve dans ses nuits les plus folles... N'écoutant que votre courage, vous vous élancez en criant, le Marxmen fièrement brandit.

Quelques secondes plus tard, vous gisez dans une mare de sang, la nuque fracassée sur le bord du trottoir, le ventre ouvert par une rafale de Mygale à visée laser. A travers le voile rouge sombre qui s'abat devant vos yeux, troublant votre vue déjà faible, vous voyez s'envoler la voiture anti-gravité que le volkraubers ont sans doute volée quelques heures auparavant. Puis c'est le froid, le noir. Vous êtes mort...

Et d'ailleurs, qu'est-ce que vous pouviez bien faire avec ce dont vous disposiez ? Mmmmh ? Il faut être raisonnable, faire preuve de lucidité : dans les faits, l'équipement du "Falk standard" n'est valable que dans les quartiers à visage humain. Combien de fois faudra-t-il vous répéter que vous êtes à présent dans le XVIIIème ? Les règles ici ne sont plus les mêmes : les joueurs étaient devenus bien trop forts, il a fallu adapter...

1 - Le matériel "officiel".

On ne va pas s'étendre là-dessus : la réalité est beaucoup trop douloureuse. Le quotidien de la Falkhouse voit s'étendre régulièrement la liste des hommes disparus en service. Sur le papier, l'équipement individuel de base est sans doute très performant.

Dans la rue, chez nous, il apparaît ridicule, déplacé, pitoyable... On ne combat pas les chars d'assaut au vaporisateur insecticide.

Alors que faire ?

Chaque Falk a rêvé de s'offrir **L**'arme "qui tue", **LE** P.M. "fatal" (ou le contraire, je ne sais plus), qui saura être à la hauteur de l'intervention, le viseur laser qui permettra la *vraie* efficacité... C'est en comparant les chiffres inscrits au bas de sa feuille de paie à ceux qui sont imprimés dans les catalogues des armureries que ce même Falk refoule vite son fantasme guerrier.

Le règlement, c'est le règlement. Net, imparable, indiscutable. Soumis à l'approbation des responsables de Secteurs, aux chefs de chaque Falkhouse, chargés de le faire respecter par les hommes de troupe. Chargés également, parfois, de l'adapter aux nécessités du terrain.

C'est de ce point précis que nous est venue la solution :

2 - La "banque" du XVIIIème.

Il suffisait d'y penser : le Capitaine s'en est chargé pour nous. Il n'y a pas de honte à être le Chef...

Il a ficelé son projet tout seul, enfermé dans son antre pendant près d'une semaine, dans un nuage de fumée immonde (le Capitaine est le seul à pouvoir fumer ces "cigares" au nom imprononçable, et à l'odeur inqualifiable...).

Puis il est réapparu, pour aller le présenter au FaltFur. Celui-ci a pris son temps pour peser le pour et le contre, chercher la faille dans le projet et sa proposition de mise en application : l'enjeu était de taille... Puis il a accepté.

La Falkhouse du Secteur XVIII se vit dotée d'une "banque de l'équipement"...

Comment fonctionne-t-elle, quels en sont les principes ?

Rien que de très simple : toutes les armes et équipements (électroniques, informatiques, mais aussi véhicules etc...) saisis au cours d'interventions des Services Falkampfts du Secteur sont regroupés dans cette banque, après avoir joué leur rôle de pièce à conviction dans les jugements et procés divers.

Ce qui fait parfois un long moment, je dois vous le concéder.

Ils sont ensuite confiés à l'ordinateur central, qui en compare toutes les données techniques avec les affaires répertoriées au sein de sa mémoire phénoménale.

Sont éliminées systématiquement les armes qui sont reconnues/recensées comme ayant déjà tué, les véhicules "marqués" (ayant appartenu à des chefs de gang, etc...) : se promener avec une arme fichée à la ceinture fait désordre pour un Falk (le SAD se ferait un plaisir de demander contre-enquête au sujet du porteur), de même que s'afficher au volant d'un véhicule repérable à la seconde par tous les truands du quartier... Nombre d'entre elles passent ainsi à la trappe.

Mais tout ce qui reste ensuite est "recyclable" : et c'est là que nous entrons en scène, l'oeil allumé d'une lueur enfantine de bambin radieux découvrant l'arbre de Noël.

Et, je vous le demande : quel Falk n'a pas un jour rêvé de trouver un TY Mygale dans ses chaussons, mmmmh ? Ne niez pas : je vous ai vu jubiler...

Les armes et véhicules sont alors répartis. Une partie est proposée à la vente aux enchères (le produit des ventes est reversé aux diverses associations de familles de Falks défunts), le reste est soigneusement conservé à la Falkhouse, et mis à la disposition des éléments qui se voient confier des missions délicates. Inutile, je pense, de vous préciser que lesdits Falks doivent avoir *d'excellentes* raisons, pour pouvoir disposer de ce précieux matériel ?

Oh, j'oubliais : le petit exemple que je vous donnais au début de ce chapitre n'était destiné qu'à vous allécher.

Vous n'espériez tout de même pas pouvoir disposer d'une mitrailleuse lourde montée en batterie sur une voiture anti-gravité, non ? Si !?! Canaille, va...

Bien : trêve de plaisanteries. Vous savez - presque - tout ce qu'il vous fallait connaître avant d'affronter la rue.

Le Secteur XVIII est à vous, à vous d'en maîtriser les pièges.

Et souvenez-vous :

"Une Police forte, pour la Justice et la Liberté"
NE L'OUBLIEZ JAMAIS...

Note au MJ : La "banque" a été créée pour ajouter un peu de réalisme au jeu. Il nous paraissait en effet inconcevable que les Falks continuent une guerre perdue d'avance faute de moyens adaptés. Elle est cependant décrite ici très succintement, pour vous permettre d'y apporter toutes les modifications que vous jugerez nécessaires. Cette banque est destinée à rééquilibrer le jeu, pas à faire subitement pencher la balance en faveur des Falks.

A ce propos : les équipements que réclament ces derniers sont-ils disponibles, et si oui, ne sont-ils pas déjà "en service" ? C'est vous qui détenez les réponses...

P-S : A propos de l'Ordinateur Central.

A la Falkhouse du Secteur XVIII, on a pris l'habitude de l'appeler **Velda**. Par affection, sans doute, et reconnaissance envers cette machine semi-intelligente (qui peut émettre des jugements, formuler des conclusions, etc..).

Velda, par la puissante inimaginable de ses processeurs, regroupe toutes les informations connues par tous les services de police... Elle peut ainsi en faire profiter chaque Falk en exprimant le besoin, et ayant accès à l'un des ordinateurs de la Falkhouse reliés à son réseau. Velda ne réclame - gentiment - qu'un identifiant (matricule spécifique et éminemment *personnel*), plus une identification vocale, si possible, voire une identification digitale : il suffit, pour ce faire, de placer sa main sur le petit écran scanner qui équipe lesdits ordinateurs du réseau. Velda ne demande que quelques secondes de recherche pour les questions triviales, et à peine quelques minutes lorsqu'il lui faut comparer des fichiers datant de plus de cinq ans...

Elle peut ensuite se permettre d'avancer quelques suggestions ou conseils que les Falks s'empressent de suivre : elle a si souvent raison...

Dernier détail : les programmateurs originels de Velda, sans doute tombés amoureux de leur fabuleuse machine (l'effet pygmalion est toujours bien vivace), lui ont synthétisé une voix de femme fatale, à la fois chaude, jeune, et presque maternelle.

Nombre de Falks ne font appel à ses services que pour entendre cette voix .

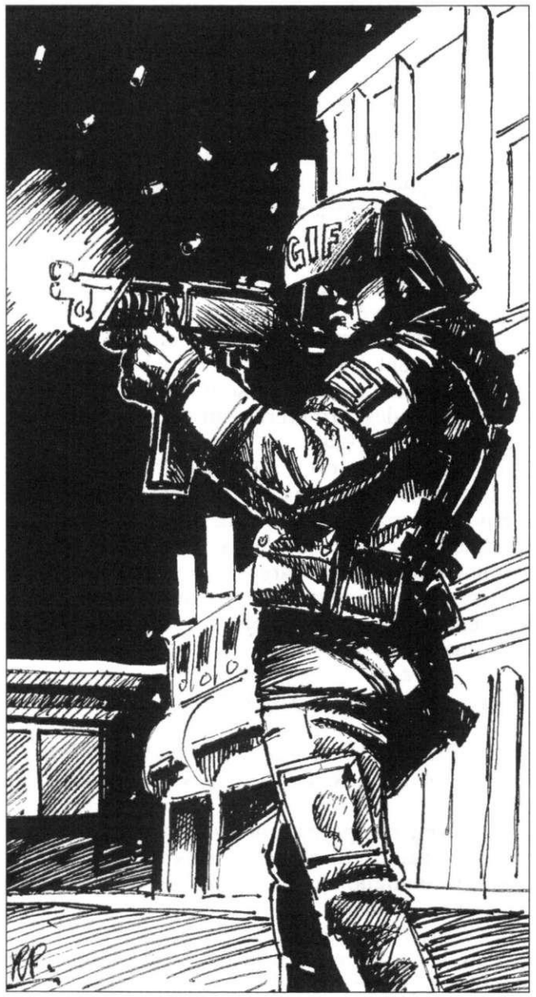
Lorsqu'elle s'en aperçoit, Velda sermonne alors doucement le fautif, lui rappelant qu'elle est avant tout au service de TOUS les Falks, et que certains sont peut-être à l'instant même privés de son aide...

Note au MJ : Pour incarner Velda, rappelez-vous l'ordinateur central du Nostromo d'**Alien**... Efficace, discret, et docile.

Mais songez à l'élément supérieur de Velda : le charme, et la sensualité...

Velda n'est pas là pour vous voir saborder vos meilleures intrigues, mais peut être un moyen pratique de remettre sur les rails une équipe de PJ complètement à la dérive, ou de donner le "coup de pouce nécessaire" au moment que vous jugerez opportun.

A vous de jouer.



REINICKENDORF. Minuit.

La nuit était plus que froide, sous la lune de sang. D'épaisses volutes de fumée blanchâtre s'élevaient péniblement des énormes bidons vides transformés en braseros de fortune. Çà et là, des cartons défoncés et quelques reliquats de poubelles misérables achevaient le décor du terrain vague, de leur touche pittoresque si particulière. Quelques rats plus hardis que la moyenne se pressaient aux limites de la zone éclairée par les flammes dansantes, qui envoyaient aux murs lépreux des signaux cabalistiques seulement déchiffrables par quelque sorcier de légende.

O'Hara jura bruyamment, rompant le silence quasi religieux de l'endroit, seulement troublé par les quelques crépitements des matériaux achevant de se consumer.

- "Par Saint Patrick ! Je crois bien que je ne me serais jamais autant gelé les valseuses que ce soir pourri ! " Il continua un moment encore, égrenant une litanie ordurière dont il avait le secret, et qui mêlait étroitement quelques noms d'oiseaux et la presque totalité des Saints du Paradis. Il était d'ailleurs coutumier du fait, et personne, parmi ses compagnons, ne crut utile de relever la moindre de ses obscénités.

- "J'aimerais seulement qu'on me donne le nom du connard qui a choisi ce coin paumé pour la rencontre : je parie que lâché à poil dans le secteur, il apprécierait la vue et l'odeur." Il cessa son jacassement horripilant pour se lancer dans un jeu de maxillaires, qui n'eut pour effet que d'augmenter encore la tension ambiante, en produisant un effroyable grincement de dents. Ses joues se tendaient et se détendaient sur un rythme soutenu, faisant saillir les muscles de son visage émacié. Luigi, le plus petit de ses compagnons, un jeune homme courtaud et musculeux, au visage sombre et aux cheveux de jais allait lui répondre vertement quand la lourde berline apparut à l'entrée du terrain vague.

- "Vos gueules, maintenant : on a du boulot." Hans avait parlé dans un souffle. Sa voix était ferme, froide et distante. Son ton tranchait comme le fil d'un rasoir et ne supportait pas la plus petite objection. La quarantaine, tout en puissance, il imposait le respect avec son mètre quatre-vingt quinze et ses quelques cent vingt kilos de muscles. Il glissa la main sous son chandail. Le claquement sec de la culasse de son automatique se fit entendre.

- "Luigi : à la voiture." Le petit homme s'exécuta.

- "O' Hara : le sac."

O'Hara se pencha pour saisir un sac de toile, maintenu fermé à son extrémité par une corde comme les anciens sacs de marine. Il se redressa vivement, se ficha une allumette au coin des lèvres en guise de cure-dent et articula un laconique "prêt, ils peuvent venir."La berline sombre s'était arrêtée à quelques pas du bidon et de son petit groupe qui continuait ostensiblement à se réchauffer à ses maigres flammes. Deux géants s'en extirpèrent, arrachant avec effort leurs grandes carcasses blondes de la cabine. L'un d'entre eux avait à la main une mallette de cuir renforcé, reliée à son poignet gauche par une chaînette.

- "C'est tout bon : ils ont amené le fric" souffla Hans, imperceptiblement. Les deux oslaves, après un rapide signe de la tête, qui se voulait sans doute vaguement poli, s'arrêtèrent au bidon, faisant face aux deux hommes et à la voiture qu'occupait Luigi. Ce dernier alluma subrepticement ses phares. Le quatuor se trouva nimbé dans une lumière irréelle.

- "Vous avez la livraison ?" Le ton de l'oslave était métallique, presque absent. Il affectait un air détaché, regardant loin au-dessus des têtes de ses interlocuteurs. Hans balaya le décor du regard, avant de répondre sur le même ton, calquant son débit sur celui du géant :

- "Vous avez la monnaie ?" Le second colosse sourit, dévoilant une dentition impeccable, et présentant à bout de bras sa mallette. O' Hara fit de même, balançant nonchalamment son sac de marin au-dessus des flammes du brasero. Hans tendit la main pour faire cesser le mouvement au bout de la cordelette, qu'il desserra pour pratiquer une large ouverture. On put ainsi entr'apercevoir les sachets de poudre blanche. Il sourit à son tour :

- "Huit kilos, comme convenu. Faites voir les billets." Le porteur fit sauter les loquets de l'attaché-case, qu'il présenta ouvert. Des milliers d'Euromarks y dormaient sagement, en liasses serrées. Hans tendit la main vers eux.

- "Un instant !" Le deuxième oslave avait tiré d'une poche de son long manteau un petit tube transparent, et un couteau à cran d'arrêt. Il ne souriait plus, mais son ton se voulait apaisant :

- "Simple vérification d'usage..." Il plongea sa lame dans un des sachets, tordit le tube souple en deux endroits pour en répandre les diverses solutions chimiques, et le secoua énergiquement. Puis il tapota délicatement sa lame à l'extrémité du tube, qu'il secoua de nouveau. La solution transparente vira au bleu électrique. Hans sourit à nouveau :

- " Je vous l'avais dit : pure à quatre-vingts pour cent ! Vous pouvez encore la couper de moitié, selon vos désirs : on est les meilleur sur le marché..."

Les deux oslaves échangèrent un rapide coup d'oeil.

- "Je crois que c'est clair..." Le porteur, après avoir ouvert les menottes qui le retenaient à la mallette, la tendit à O'Hara.

- "Voilà : vous pouvez compter." O'Hara allait s'exécuter, mais fut interrompu net par Hans :

- "Pas de pétard : on a confiance..." Il tendit le sac au porteur oslave.

- "Voilà, les gars : et au plaisir !" Il se retourna et s'éloigna vers la voiture. Ce fut Luigi qui l'avertit, en allumant les pleins phares :

- "'Tention, bordel !!!" Hans et O'Hara avaient alors fait volte-face, et avisé les deux géants à la main plongée sous leurs manteaux. Ils en extirpèrent une plaque de Falkampft et des Marxmen aux gueules impressionnantes.

- "On se fixe, nom de Dieu!!!" Les deux "oslaves" avaient soudain perdu toute trace d'accent. Le plus grand d'entre eux, sans quitter ses deux vis-à-vis des yeux, dit alors :

- "Gunthar, occupe-toi du nain dans la bagnole ! Personne ne bouge, où je vous décolle la tête, bande de larves !!!"

O'Hara fulminait :

- "Hans, vieux sac à merde : c'est toi qui nous as foutu dans le trou ! Tu ne sais même plus faire la différence entre un dealer et un Falk... Pauvre connard !!!" Il avait levé les mains au-dessus de sa tête, sans lâcher la mallette pleine de billets. Hans, visiblement fou de rage, avait le plus grand mal à garder les mains levées. Il grinça :

- "Saloperies ! Vous vous croyez tellement forts, hein ? Mais on vous aura : on mettra le temps qu'il faudra, mais on vous crèvera tous les deux...

- T'égosille pas, mon gros père : ça ne te sert à rien. Garde plutôt ta salive pour le procès qui va suivre : je te fais confiance, ça va être juteux, bavard comme tu es ! Et puis tiens : je ne suis pas chien, je viendrai même y assister..." Il commença à rire doucement, tandis que le second Falk amenait Luigi, mains sur la tête.

- "Allons-y pour la photo de groupe ! Messieurs, si vous voulez bien garder les mains bien hautes, mon collègue va se faire un plaisir de vous passer les pinces... Vous nous excuserez : on avait prévu un peu juste, il faudra vous contenter de deux paires pour trois. Mais j'ai tout de suite vu en arrivant que vous étiez très "liés"..." Il repartit sur son rire satisfait, tandis que son collègue agrafait Luigi et Hans. Il se tourna ensuite vers O'Hara.

- "A ton tour, beau brun..." Il ne finit pas sa phrase. O'Hara, d'un formidable coup de reins, venait de lui projeter la mallette sur le nez. Le grand blond s'affaissa. Gêné par sa grande carcasse qui masquait encore O'Hara, le second Falk ne put ouvrir le feu. O'Hara, lui, ne se gêna pas. Il dégaina son Heavy Scott Spécial, et tira, sans discontinuer. Le premier Falk, atteint en pleine poitrine, partit dans un vol plané vertigineux sous l'impact, effectuant une pirouette presque complète avant de s'écraser sur le sol jonché de détritus. Le second fut à son tour soulevé du sol, et retomba mollement un mètre plus loin, dans un cri strident qui s'étrangla à sa chute. Après les lourds aboiements du HS Spécial, le silence se fit glacé sur les lieux. O'Hara regardait fixement les corps des deux agents abattus. Il s'ébroua soudain, plongea vers le plus proche et, fouillant rapidement ses poches, lui extirpa la clé des menottes. Libérant ses camarades, il ne put que lâcher un rauque :

- "On y va, merde... On y va !" Ramassant la drogue et l'argent, ils coururent à la voiture et démarrèrent en trombe. Lorsqu'ils tournèrent à l'angle de la ruelle, les éclairs des gyrophares zébraient déjà l'espace du terrain vague. Ils roulèrent un long moment sans desserrer les dents. Puis ils abandonnèrent la voiture au beau milieu du Secteur, avant de se séparer et de se jeter chacun dans une rame de métro, pour des directions opposées. Hans les avait quittés le premier, sur un laconique :

- "Demain soir, à la planque..."

Quand O'Hara poussa le volet d'acier qui fermait verticalement le hangar, il fut accueilli par les gueules luisantes de deux TY Mygales, pointés sur son front. Il ne réagit pas, conservant une apparente froideur, même si le mâchonnement de son éternelle allumette s'était fait soudain plus rapide et appuyé. Il précéda calmement les deux gardes, longeant les rangées de caisses de l'entrepôt. Une énorme boule d'angoisse lui tordait le ventre. Il parvint enfin au fond du grand hangar. Là, il vit que Hans l'attendait, debout à côté d'un vieil homme en costume gris perle, à la coupe impeccable, aux longues mains soignées et aux cheveux rares et tirés en arrière dans un catogan qui se voulait élégant lui aussi. Le vieux était flanqué de deux autres porte-flingues, équipés de Mygales à visée laser. Devant lui, sur un bureau d'acajou parfaitement saugrenu dans un tel endroit, étaient ouverts les journaux du matin.

O'Hara ne leur jeta qu'un bref coup d'oeil. Il savait pour les avoir déjà lus, que l'épisode de la veille au soir y était relaté dans le plus pur style spéculatif, qui n'avait plus aucun secret pour la horde de pisse-copies qui en alimentaient les pages. La voix de Hans paraissait étrangement claire. C'était presque celle d'un enfant, ému de prendre la parole dans une réunion de famille :

-"Salut, O'Hara. Voici Monsieur Demarkowitch : tu dois connaître son nom... Il est donc inutile que je te précise que c'est mon patron..."

A l'annonce de l'identité du vieil homme, O'Hara avait eu la douloureuse impression de prendre un direct au foie. Il s'inclina humblement :

- "Monsieur Demarkowitch, c'est un honneur..."

Le vieil homme eut un geste las de la main, et prit la parole d'une voix incroyablement éraillée, qui semblait n'être plus animée que par un filet de vie.

- "Relève-toi, petit, relève-toi." Il s'essuya les commissures des lèvres, qu'il avait extrêmement fines et sèches, et poursuivit :

- "J'ai appris ce qui s'était passé hier soir par les journaux... Ce n'est pas une bonne opération pour nous... Trop de publicité, de battage... Je n'aime pas la publicité, ni tout ce bruit, ces.... suppositions désagréables... Les gens parlent, ils avancent des noms je *déteste* tenir la vedette dans les récits de gens haineux..." Ses bribes de phrases étaient entrecoupées de longues plages de silence, au cours desquelles il cherchait visiblement à reprendre sa respiration, soufflant comme une forge.

- "J'ai d'abord pensé te tenir pour responsable de tout ce gâchis... Mais Hans m'a tout expliqué... Dans les moindres détails... Je sais maintenant que tu as sauvé le coup... C'est grâce à toi que la poudre n'a pas été perdue... et, en plus, tu ramènes l'argent... L'argent des flics : c'est encore meilleur..." Il fut secoué d'un hoquet caverneux d'asthmatique au dernier degré, plus proche de la toux de catarrheux que du rire cristallin.

- "En plus, tu sauves la mise de mon neveu c'est bien... C'est très bien... Luigi !" Luigi sortit de l'ombre où il se tenait depuis le début de l'entrevue. Il était souriant, avait son automatique à la main, qui pendait nonchalamment au bout de son bras détendu. Il adressa un coup d'oeil amical à O'Hara. Demarkowitch poursuivait, imperturbable :

- "Luigi m'a confirmé tout ce que m'avait dit Hans... Tu n'es pas responsable..." Il racla violemment sa gorge, pour en extirper quelque chose qu'il cracha au fond d'un mouchoir de soie. Il prit un long moment, se tamponnant les lèvres et le front, avant de reprendre :

- "C'est Hans le responsable... Luigi..." Hans avait eu le temps d'esquisser un mouvement de surprise, une vague protestation, mais déjà Luigi avait pointé son automatique, qu'il vida consciencieusement dans le torse du grand blond. Celui-ci, projeté un peu plus en arrière à chaque impact, tituba jusqu'à la paroi, contre laquelle il glissa lentement, laissant une large traînée sanglante sur le plâtre qui s'effritait. Il était mort bien avant de toucher le sol. O'Hara avait senti un frisson glacé lui remonter l'échine, en une vague paralysante qui alla exploser dans sa nuque, le raidissant encore d'avantage si cela était possible. Personne n'avait bougé. Le vieil homme se détourna du cadavre, le mouchoir toujours devant la bouche. Son regard morne plongea dans celui d'O'Hara. Ses yeux étaient étrangement durs, animés d'une force insoupçonnable, d'une volonté, d'un feu intérieur qui contrastaient avec l'apparence de cadavre ambulant de ce corps déjà flétri.

- "Hans se faisait vieux... Il était devenu dangereux pour lui, et pour la famille... C'est mieux ainsi... Mais sa place est libre à présent... Et je suis embêté pour la pourvoir... Penses-tu être à la hauteur, mmmh?"

O'Hara se pencha à nouveau en avant.

- "C'est un immense honneur que vous me faites là, Monsieur Demarkowitch..." Il s'approcha du vieil homme, qui lui tendait une main froide et ridée, aux innombrables taches de vieillesse. O'Hara baisa respectueusement l'énorme chevalière que Demarkowitch arborait autour d'un doigt sec, arachnéen. Ce dernier eut un sourire, qui ressemblait plus à une plaie ouverte au rasoir dans sa face plissée qu'au témoignage sincère d'une amitié naissante. Il souffla simplement :

- "Bienvenue, petit... Ne me déçois *jamais* ..." L'entretien prit fin à cet instant précis. Déjà, on reconduisait O'Hara aux portes de l'entrepôt. Il fut rejoint à l'extérieur par Luigi, tout sourire, qui lui frappa amicalement sur l'épaule :

- "Allez viens : je te paie une bière... On va visiter ton nouveau domaine..."

Ils quittèrent rapidement la ruelle sombre, pour arriver sur un boulevard éclairé par les innombrables devantures de sex-shops et de bars, dont les néons jetaient dans le chaos le plus total leurs éclairs colorés et racoleurs. Luigi et O'Hara échangèrent un regard complice, et partirent du même éclat de rire. La nuit s'annonçait chaude...

Les deux grands Oslaves couverts de sang se tenaient sur un coude, hilares, dans la salle d'admission aux urgences où leurs deux "corps" avaient été déposés la veille par l'équipe de Falkampfts qui les avaient recueillis dans le terrain vague. Ils faisaient face au Lieutenant Upshaw, perdu dans un imperméable trop grand et froissé comme un sac en papier recyclable après usage. Son ton était, comme d'habitude, relativement monocorde :

- "J'espère pour vous que vous avez pu dormir dans les casiers de la morgue. On les avait aménagés pour vous. Alors?

- Alors tout a marché comme sur des roulettes : O'Hara a roulé les deux mongoliens dans la farine, Chef ! Du grand art : il a dégainé comme un cinglé et nous a envoyés promener dans le décor..."

Le second "Oslave" émit un bémol à la déclaration enthousiaste de son coéquipier :

- "Au détail prés, Chef, que ce petit connard aurait peut-être pu choisir un calibre un peu moins lourd que celui-là : je crois bien que j'ai au moins une côte d'enfoncée...

- Cessez de vous plaindre, Manciewicz, dit simplement Upshaw, je vous l'accorde, votre perm'... De toutes façons, il est hors de question que quiconque vous repére dans le Secteur... Voici deux billets d'avion. On va vous laver, vous

maquiller un peu : vous partez en vacances, les p'tits gars. A votre retour, dans une semaine, tout sera fini."

Les deux Falks, aux anges, empochèrent les billets sans plus rien ajouter, cachant mal leur bonheur : *une semaine* , une semaine complète loin de tout ça, loin des rues, loin du XVIIIème...

Upshaw tourna les talons, lançant au passage aux deux Inspecteurs qui l'accompagnaient :

- "Messieurs les hommes, nous avons encore beaucoup de travail cette nuit : il nous reste si peu de temps..."

Ils sortirent de l'hôpital, affectant des têtes de circonstance, et s'engouffrèrent dans la vieille berline relativement immonde d'Upshaw. On n'avait jamais su si "Bonze" était un grand sentimental, ou s'il se foutait *vraiment* de tout, mais cette poubelle ambulante, aux limites extrêmes de la salubrité ET de la sécurité, aurait pu combler les rêves les plus fous d'un bataillon de Falks, si l'on avait pu un jour les autoriser à verbaliser l'engin... Upshaw se laissait tomber au volant, et, dans un nuage de fumée âcre et étrangement bleutée, démarrait en trombe. Sans doute voulait-il tester la résistance de son moteur antique, ou, plus probablement, avait-il décidé que la "chose" mourrait en roulant et pas sur le pont d'un mécano sans âme quelconque, qui se contenterait de prononcer la sentence : "Poubelle !"...

Toute la nuit ils écumèrent les bars, du plus sélect au plus sordide, de l'antre feutrée au bouge le plus infâme et le plus coloré. Toute la nuit ils allèrent à la pêche aux renseignements, feignant de ne rien savoir, d'ignorer le plus petit détail. Ce n'est qu'aux premières lueurs de l'aube qu'un petit dealer au teint blafard leur lâcha le morceau :

- "Il paraîtrait qu'un cinglé inconnu au bataillon a été embauché par un gang la nuit dernière, après avoir abattu deux Oslaves. Les deux gars n'étaient pas affiliés à un gang, mais bossait en free-lance..."

Dans la voiture qui les emmenait tant bien que mal à la Falkhouse pour le briefing du matin, les trois hommes souriaient, et ce n'était pas dû aux effets pervers de l'Awake, qu'ils avaient abondamment absorbé depuis deux jours...

- "Je crois que ça va faire TRES MAL, cette fois..." dit Upshaw, sans prendre la peine de desserrer les lèvres. Les deux autres ne l'entendirent même pas, trop occupés à garder les yeux ouverts.

En arrivant à la Falkhouse, Upshaw se rendit directement au bureau du Capitaine, sans même passer par la case "briefing" où il abandonna ses deux infortunés compagnons, qui se vautrèrent sur les fauteuils du dernier rang, en cherchant à se caler au mieux le menton dans la paume de la main.

Upshaw et le Capitaine restèrent ainsi enfermés jusqu'au début de l'après-midi. Quand il sortit du "repaire", "Bonze" Upshaw déclencha un tonnerre d'applaudissements et de sifflets admiratifs : il était la parfaite incarnation du mort-vivant des légendes, cernes violettes, teint vert, cheveux en bataille, démarche à peine assurée... Mais il était debout, et souriait. Et *ça*, c'était difficile à concevoir dans le Secteur...

Samuel Ellenstein avait le plus grand mal à rester concentré sur le toit de l'immeuble où il se trouvait à l'affût, depuis près de deux heures à présent. Le froid de la nuit mordait ses chairs, malgré le lourd équipement dont il s'était affublé, le vent le glaçait, engourdissait ses membres, lui paralysait peu à peu les mains et l'esprit. Il faisait des efforts héroïques pour ne pas se redresser brusquement et danser d'un pied sur l'autre en se distribuant des grandes claques vigoureuses sur les flancs. Mais il n'en avait pas le droit : les ordres étaient stricts. Il se devait de rester en position de tir sur le toit en terrasse qui surplombait le gros immeuble cubique, à deux pâtés de là. Samuel respectait les ordres. Il était tireur d'élite dans les forces de police du Secteur XVIII, affecté au GIF. Il essaya de distinguer dans la pénombre les autres tireurs qui, comme lui, avaient pris position sur les toits avoisinants, cernant l'objectif, ce gros cube opaque, presque intégralement vitré, et qui ne laissait quasiment rien voir de son intérieur. Les innombrables glaces étaient traitées pour agir comme des miroirs, et renvoyaient inlassablement les images que l'extérieur lui faisaient parvenir. Une sorte de blockaus moderne, dont on se demandait ce qu'il pouvait contenir, un Walhalla du futur, inaccessible au commun des mortels. Mais pas à Samuel Ellenstein, ni aux autres tireurs du GIF, equipés de lunettes d'un nouveau type, utilisant les formidables progrès de la technique de pointe (issue, depuis des lustres, de la recherche militaire). Son arme également portait le complément indispensable à cet attirail phénoménal ("une attraction de foire", ironisait souvent Samuel) : un trépied de précision, et un scanner particulièrement lourd. L'arme, ainsi "kitée", était intransportable une fois installée, mais permettait au tireur d'élite de loger l'intégralité de son chargeur, soit des balles de calibre obscène, dans une pièce d'un Euromark. A deux kilomètres...

De là où il se trouvait, le sniper attendait les ordres. Il voyait tous les va-et-vient à l'intérieur du bâtiment, et, pour vaincre l'ennui et oublier le froid, s'amusait à viser les différentes "cibles" mouvantes, pauvres humains standards ignorant le danger. Jusqu'au moment où il recevrait l'ordre d'appuyer sur la gâchette.

Alors commencerait le carnage, l'apocalypse.

Jamais Samuel n'avait raté sa cible.

Jamais en dix ans de service. De plus, avec sa nouvelle "compagne", il devenait quasi impensable qu'il puisse manquer. Dans ses rêves les plus dingues, il s'imaginait un peu comme une sorte de "doigt divin", chargé de mettre un terme aux carrières chaotiques d'envoyés du Malin. Et lorsqu'il se réveillait, c'était toujours avec un sourire béat, et le sentiment profond et sincère d'agir pour le Bien...

Dany "Bonze" Upshaw n'avait jamais à ce point mérité son sobriquet. Il se tenait agenouillé, stoïque dans le vent gelé qui lui violentait le visage et faisait voler ses cheveux pourtant relativement courts. Il faisait à la fois penser à l'un de ces moines mystiques du lointain orient, et à un sphynx du sud. Divinité tranquille, en attente de l'action. Les lunettes - obligeamment prêtées par le GIF - rivées sur le nez, il observait l'intérieur du bâtiment. Le grand bureau, tout de marbre et de bois précieux, n'était occupé que par cinq personnes. Il pouvait les identifier sans peine.

Derrière le gigantesque bureau trônait l'un des ministres du gang Oslave.

Devant, confortablement installé dans un fauteuil bien dessiné, était assis Demarkowitch, après qui Upshaw courait vainement depuis des mois... Les trois autres étaient le garde du corps du ministre oslave, Luigi, le neveu de Demarkowitch, et O'Hara, le Falk infiltré. Ce dernier ne laissait rien paraître de la nervosité chronique qui devait lui nouer les tripes à cet instant : il savait très proche le moment où il faudrait agir... Upshaw se releva souplement, plongea les mains dans son imperméable trop large, et se rendit à l'échelle de secours, qu'il descendit avec le plus grand calme. Il rejoignit les troupes du GIF qui cernaient à présent l'intégralité des sorties du bloc. Le Capitaine Staad l'accueillit d'un bref signe de tête et d'un laconique

- "Prêts. On tient même les égoûts..."

Upshaw décrocha un maigre sourire, en actionnant la chambre du fusil à pompe qu'on lui tendait. Il finit d'attacher son gilet pare-balles, et salua le Capitaine :

- "A vous l'honneur..."

Anatoli Staad porta à ses lèvres le micro-casque HF, et dit sobrement "Maintenant...".

Ce fut comme un ouragan. Une tornade de feu s'abattit sur le bâtiment, un déluge de plomb hurlant qui fit voler en milliards d'éclats de lumière les vitres pourtant blindées du bâtiment, clouant au sol les hommes armés, faisant crier et pleurer de terreur ceux qui étaient de simples employés... Les hommes du GIF, solidement épaulés par les Falks volontaires, se ruèrent à l'intérieur de la tour. S'en suivit un combat épique, digne des meilleures séries du vidéo-câble.

En moins de cinq minutes, toutes les poches de résistance étaient hors d'état de nuire.

Ne répondait encore que l'écho sporadique de rares duels isolés, bientôt réduits au silence par les hommes surentraînés du GIF.

Upshaw était comme aveugle, bondissant au coeur de la bataille dans un seul but : aller épauler son subalterne, là-haut, dans le bureau de marbre et de bois... Lorsqu'enfin il y parvint, ce fut pour découvrir une véritable boucherie : seul le ministre semblait encore en vie, se raccrochant à une maigre énergie qui paraissait fuir par les deux vilaines plaies dans son poitrail. Au sol, Demarkowitch, son neveu et le garde du corps baignaient dans leur propre sang. O'Hara avait été projeté au mur de deux balles, atteint à la cuisse et au bras. Il ne bougeait plus. Upshaw bondit vers lui, se pencha, s'aperçut qu'il respirait encore. Il le prit dans ses bras. Réveillé brutalement par une douleur qui lui vrillait cuisse et bras, O'Hara ouvrit les yeux faiblement, dans l'ambulance qui fonçait dans la nuit. La dernière image qu'il emporta dans son sommeil fut celle des jets réguliers de couleurs sang, que projetaient le gyrophare.

Deux semaines plus tard, Upshaw était au cimetière Oslave, debout dans l'ombre d'un grand pin parasol. L'endroit était tranquille, paisible. Une grande sérénité à peine troublée par quelques chants d'oiseaux en provenait. Il attendit patiemment et il le vit. L'un des gang bangers Oslave était là aussi, qui lui tendit une enveloppe. O'Hara l'empocha, puis repartit vivement vers la sortie, sans un mot. C'est là qu'Upshaw l'intercepta. O'Hara avait blêmi, s'était redressé comme sous l'effet d'une morsure de cobra. Upshaw était serein.

- "Salut, O'Hara. Je vois que tu t'es bien remis de tes blessures. Comment va, depuis que tu es en vacances?"

O'Hara ne répondait pas, mais sa main glissait lentement le long de son veston gris, qu'il écartait imperceptiblement. Upshaw jeta au loin l'alumette qu'il s'était bloquée dans les dents.

- "Fais pas le con, petit..." O'Hara, vif et précis, avait déjà dégainé. Il y eut deux détonations. Seul Upshaw resta debout dans l'allée bordée d'arbustes. Il s'agenouilla, soulevant la tête du jeune homme. Tu as fait deux erreurs, petit : un tireur comme toi ne tue pas ceux qu'il est censé arrêter, il les met hors de combat. Et tu as oublié la caméra, dans le bureau du ministre... Sur la cassette, on voit nettement son signal... Je ne t'en veux pas, petit : à choisir entre une paie minable de Falk et le salaire que les Oslaves savent verser aux flics qui réfléchissent trop... Adieu petit. Il se releva, après avoir posé délicatement la nuque d'O'Hara dans l'herbe. Celui-ci n'avait pas entendu le discours du Lieutenant.

Il avait été tué sur le coup.

Cinquième partie
TECHNIQUES POLICIERES

Nombre d'entre vous doivent se demander comment on résout le mystère d'un crime...

C'est à la fois très simple et fort complexe : tout est question de *logique* et de *technologie*. Chaque Falk a son rôle à jouer, du psychologue qui orientera les recherches vers un type de criminel, ou du médecin légiste qui aidera à reconstituer le déroulement du crime et indiquera les raisons du décès, en passant par le criminaliste, qui analysera et passera au peigne fin le moindre centimètre carré des lieux du crime, afin de saisir des indices d'une importance cruciale...

Sans oublier l'homme de terrain qui devra ramasser toutes ces indications et en faire la synthèse pour tenter d'élucider l'affaire.

I - CRIMINOLOGIE

Ce texte peut vous paraître ardu à lire, mais il est utile pour la compréhension de la criminologie et de ceux qui l'utilisent : il vous faudra savoir faire la différence entre criminaliste, médecin légiste et criminologue... Les indications qui suivent vont vous permettre d'appréhender le but de ces scientifiques, leurs théories, leurs méthodes de travail et son application sur le terrain.

Ouvrage de référence : la criminologie de R. Gassin aux éditions Dalloz... 750 pages de théorie.

A - Définition

Postulat numéro un : il y a autant de définitions de la criminologie que de criminologues.

En voici une : C'est la "science humaine étudiant le phénomène criminel".

Son but est de chercher les réponses à des questions telles que "Pourquoi/comment devient-on criminel?", "Pourquoi est-on victime d'un crime?", "Quelle est l'influence du crime sur la société?", "Quelle est la réaction de la société face au crime?", "Quelles sont les motivations du criminel?", "Quelle est sa psychologie?", "Que peut-on faire pour diminuer le nombre de crimes?"...

La liste est encore longue.

Il convient de bien poser les questions, afin de mieux comprendre le travail des criminologues et peut-être de vous transmettre la flamme...

B - Le crime, pourquoi ?

Cette question peut paraître ridicule, et pourtant...

La question des criminologues classiques est simple : "Pourquoi devient-on délinquant?"

Une réponse classique est : "c'est à cause du milieu social".

Très bien. Mais, dans ce cas, pourquoi toutes les personnes soumises à ce climat social ne deviennent-elles pas des délinquants?

"C'est à cause de leur faiblesse psychologique" est alors la seconde réponse avancée.

Pourquoi, alors, tous les sujets ayant des schémas psychologiques "similaires" ne le deviennent-ils pas également?

Qui plus est, en l'absence de réponse satisfaisante, pourquoi faire des lois et un *code pénal applicable à tous*, puisque chaque individu est par essence *différent*? Il paraîtrait plus logique d'édicter des lois individuelles... Mais, on s'en doute, c'est impossible.

Le criminologue pense qu'il doit exister *une explication à l'action criminelle*, un processus commun à de nombreux délinquants, qu'on pourrait *classifier* et *comprendre* : on pourrait alors faire des lois justes, endiguer la progression de la délinquance, voire parvenir à la réduire...

Combattre efficacement un adversaire, c'est avant tout le *connaître* et le *comprendre*.

C - Théories anthropologiques.

Depuis l'antiquité, on a tenté d'expliquer le phénomène criminel. Il s'agissait à l'origine de réflexions philosophiques, et non d'études scientifiques fondées sur des recherches empiriques.

Ce n'est qu'à la moitié du dix-neuvième siècle que les véritables recherches ont commencé avec les travaux de **Lombroso**.

C'est le fondateur des théories anthropologiques. A la fin du dix-neuvième siècle, cet Italien, médecin militaire et professeur de médecine légale, a proposé la théorie dite du "criminel-né".

Il cherchait les rapports entre la délinquance et certains *traits anatomiques*. Lombroso établit le portrait du criminel-né : un écrasement du crâne, des yeux obliques très rapprochés, une longueur excessive du menton... Puis il y ajouta des *traits psychologiques* : insensibilité psychique, violence, imprévoyance, vanité...

A la fin de sa vie, il ajouta quelques *traits sociologiques* à son portrait, en étudiant l'argot et les productions artistiques et littéraires des criminels.

Bien sûr, sa théorie ne s'avéra pas convaincante : de nombreux criminels ne correspondaient en rien à son portrait.

D - Théorie du milieu social.

1 - Ecole cartographique

En ce même milieu de siècle, Quetelet (belge) et Guerry (français), après avoir étudié les statistiques de la criminalité française, mirent en évidence un étrange phénomène : les crimes contre les personnes prédominent dans les régions du Sud, pendant les saisons chaudes, et les crimes contre des biens l'emportent dans les régions du Nord, pendant les saisons froides. C'est la *loi thermique* de la criminalité. Les études se sont ensuite un peu prolongées, puis sont tombées dans l'oubli avec la venue de **Lombroso**.

2 - Ecole socialiste

Selon Marx et Engels, la criminalité est un "sous-produit des régimes capitalistes". C'est une réaction contre les injustices. Un régime socialiste annulerait la criminalité, puisque les seuls actes commis contre une société de bonheur seraient actes de malades mentaux...

3 - Ecole du milieu social

Le chef de file de cette théorie fut le français **Lacassagne**. Ses deux maximes résument assez bien ses idées : "Les sociétés n'ont que les criminels qu'elles méritent", et "Le milieu social est le bouillon de culture de la criminalité. Le microbe, c'est le criminel : un élément qui n'a d'importance que quand il trouve le bouillon qui le fera fermenter.".

Cette théorie amena enfin à se pencher sur l'influence du milieu social et économique, mais elle n'expliquait pas les aspects individuels ni l'influence du milieu sur la personnalité du délinquant.

4 - Ecole de l'Interpsychologie

Tarde (1843-1904) pensait pour sa part que tous les rapports se régissent par l'imitation.

Ainsi, les sociétés se perpétuent parce que les enfants imitent les parents... Si quelqu'un vole ou tue, c'est que son milieu l'accepte.

Tarde étudia beaucoup les coutumes et moeurs des criminels (tatouages, argots...).

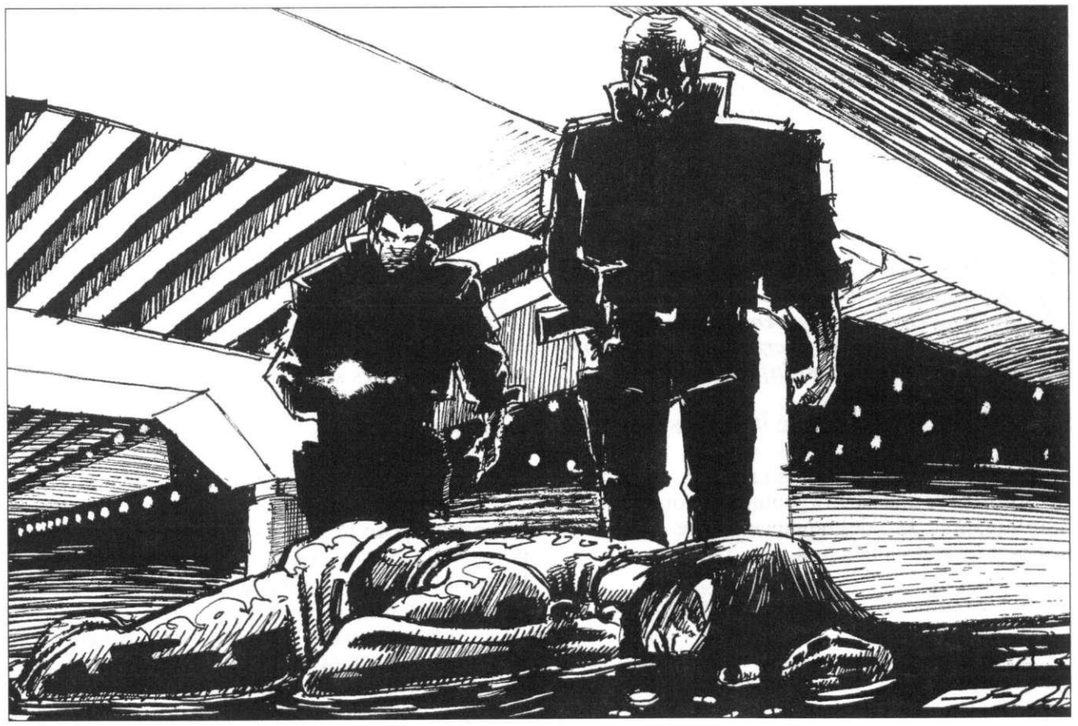
5 - Ecole sociologique de Durkheim

Durkheim (1858-1917) est le fondateur de la théorie qui lie *comportement criminel* et *structure socioculturelle*. Premier trait de sa théorie : la criminalité est un phénomène sociologique *normal*, ce qui signifie qu'elle est signe de santé publique. Second trait : *l'anomie*. Quand une société en vient à perdre ou à affaiblir ses normes sociales, l'individu se perd, et la délinquance augmente. Durkheim fut le précurseur des théories multifactorielles.

E - La théorie multifactorielle de Ferri.

Ferri (1856-1929), citoyen Italien, est l'inventeur des théories modernes.

Selon lui, l'activité criminelle est déterminée par



une série de facteurs criminogènes qui se combinent différemment selon les délinquants. Ce qui amène à une classification. On distingue donc :

- *les facteurs anthropologiques* : constitution organique, constitution psychique et caractéristiques personnelles (âge, sexe...).
- *les facteurs du milieu physique:*: climat, nature du sol, production agricole...
- *les facteurs du milieu social* : densité de la population, opinion publique, religion, constitution familiale, éducation, industrie, alcoolisme, économie et politique.

Ferri propose alors une classification des délinquants en 5 catégories :

1 - Criminels-nés.

Ils répondent aux critères de **Lombroso**, mais ne deviennent pas toujours délinquants. Tout dépend des facteurs sociaux, qui sont déterminants.

2 - Criminels aliénés.

Ils sont délinquants en raison d'une anomalie mentale très grave, mais Ferri affirme une fois encore que l'environnement social est déterminant.

3 - Criminels d'habitude.

Délinquants persistants, en raison de conditions sociales extrêmement défavorables, subies depuis l'adolescence. Mais ne deviennent délinquants que ceux qui présentent une *fragilité acquise* ou *constitutionnelle*.

4 - Délinquants d'occasion.

Ils représentent la majorité de la population délinquante. Ils basculent dans la criminalité suite à un ensemble de conditions sociales très défavorables, et à un manque de solidité face à la tentation.

5 - Délinquants passionnels.

Ferri les adore, sa description est idyllique : c'est l'action de facteurs occasionnels sur une nature hypersensible qui provoque le crime.

Sa théorie a été depuis, fortement critiquée, mais elle constitue la base de la criminologie moderne en mettant en avant le ***"multifactoriel"***.

F - Théories modernes de la bio-psychologie.

Il s'agit de la prolongation de la théorie de Lombroso, sur une base organique ou fonctionnelle "expliquant" la délinquance, sans toutefois négliger les autres facteurs.

Voici les principales théories de cette école :

- Selon **Dupré**, c'est par une anomalie par excès, par atrophie ou par inversion des instincts principaux que la criminalité apparaîtrait. Les trois instincts étant la *conservation*, la *reproduction* et *l'association*.
- La **Bio-Typologie** est une reprise littérale de Lombroso, avec des améliorations apportées par les progrès de la science.
- **Kinberg**, sujet suédois, pensait que l'individu réagit aux stimuli d'un milieu ambiant : certains portent des traits biologiques dans la structure de leur personnalité qui les font réagir d'une manière criminogène aux stimuli.
- Pour **Di Tullio**, "chaque individu possède une constitution personnelle englobant les éléments héréditaires et ceux acquis dans la petite enfance. Cette constitution comporte un "seuil délinquantiel" au-delà duquel le sujet devient délinquant." Chez certains, il serait plus faible : ces personnes ont par conséquent de fortes prédispositions à devenir hors-la-loi.
- D'après **Grapin**, le sujet devient délinquant quand la composante pulsionnelle de l'homme domine la composante normative.
- **Leauté** pense que "l'agressivité est un phénomène naturel, souvent canalisé par l'impératif de la survie de l'espèce, ce qui n'est pas le cas chez les humains : d'où les guerres, les meurtres etc...
- **Froese** : Le virus Froese aurait été découvert par ce généticien en **2034**. Il modifierait la structure chromosomique au moment de la fécondation. Cette modification amènerait au monde des criminels-nés. Les recherches continuent afin de comprendre le fonctionnement du virus (contamination, agissements, développement etc...).
- **Drouhet** : La tendance à la délinquance serait à l'origine une transmission chromosomique. Le milieu social influencerait ensuite. Les travaux de Drouhet (mort en **2064**) ont été repris : le but serait de pouvoir lire le potentiel criminogénétique d'un nouveau-né, puis de le suivre durant toute sa vie pour vérifier la théorie...

G - Théories modernes psycho-morales.

Ces théories prennent les influences sociales comme principales causes de la délinquance. Deux courants opposés se sont développés :

- la théorie des facteurs sociaux de la délinquance, partant du postulat "l'homme est fondamentalement bon", s'interroge sur les facteurs poussant les gens à la délinquance.
- la théorie des facteurs sociaux du respect de la Loi pénale pose le principe inverse : l'homme est porté sur la guerre, et c'est le souverain qui, par sa force et ses lois, empêche ce processus de se perpétrer.

La question reste "pourquoi la majorité des individus respectent-ils la Loi, et ne commettent-ils pas de crimes?"

1 - Théories des facteurs sociaux de la délinquance.

-Théorie socialiste : Au vingtième siècle, l'URSS expliquait que la délinquance était une forme de lutte des classes, provoquée par les multiples inégalités, par la concentration des richesses dans les mains de quelques-uns et la misère et la servitude des autres.

-Théorie écologique de Clifford Shaw : Ce sont les circonstances sociales et économiques d'une zone géographique (densité, niveau économique) qui ont une influence décisive sur la criminalité plutôt que la nature du groupe intéressé.

-Associations différentielles de Sutherland : Le comportement criminel individuel est appris au contact des autres par un processus de communication. Il s'apprend dans un groupe donné (famille, bande, rue) au travers de relations personnelles. Il dépend alors de la différence entre les interprétations défavorables au respect de la Loi pénale et les interprétations favorables à celle-ci au sein du groupe. Sur le plan collectif, la différence des taux de criminalité entre les nations s'explique par le degré de désorganisation sociale. Plus la désorganisation est importante, plus la criminalité est grande.

Les travaux de Sutherland ont été repris et améliorés, en particulier par Akers, Merton et Clarck. Ces travaux arrivent ainsi à expliquer la forte criminalité des pays aux multiples cultures ou aux multiples courants sociaux, sans homogénéité. Cette théorie a cependant ses limites, notamment en ce qui concerne la délinquance générale.

-L'anomie de Merton : S'inspirant des travaux de Durkheim, Merton, cinquante ans plus tard, proposa une théorie des plus intéressantes. Pour expliquer la délinquance de masse, il faut étudier deux données fondamentales :

- la culture, ou ensemble des valeurs qui gouvernent la conduite des individus dans une même société, et désignent le but vers lequel doivent tendre les membres du corps social.
- l'organisation sociale : l'ensemble des normes et institutions qui règlent l'accès à la culture et donc les moyens autorisés pour atteindre ces buts.

Il y a anomie quand le décalage est trop grand entre les buts proposés et les moyens légitimes de les atteindre. Ainsi, dans notre société, notre culture est tournée vers l'argent : les moyens légitimes pour en gagner sont insignifiants comparés aux moyens illégaux, ce qui expliquerait cette importante délinquance.

Par la suite, Sellin puis Szabo utilisèrent la théorie de Sutherland et celle de Merton pour en proposer de nouvelles, comme celle de *l'intégration culturelle différentielle* ou celle *des conflits de cultures et sous-cultures délinquantes*.

Vous êtes invités, si cela vous intéresse, à les étudier dans des ouvrages adéquats des éditions **Dalloz** ou **Von Beck**.

2 - Théories des facteurs sociaux du respect de la Loi pénale.

Bien que l'enseignement de ce courant de pensée soit interdit dans nos universités, il est important d'en parler. Aux Etats-Unis, c'est la doctrine officielle, donc majoritaire. Selon eux "l'homme est fondamentalement mauvais". La délinquance est donc un état naturel.

A partir de ce postulat, leur question est : "Pourquoi respecte-t-on la loi dans la majorité des cas?"

-Théorie de l'engagement :

Pour **Becker**, le délinquant répond à une impulsion dans la réalité, alors que la plupart des gens ne franchissent pas le pas (ou ne le font que dans leur imaginaire). Si ces derniers ne deviennent pas délinquants, c'est qu'ils ont des liens dans la société qui les empêchent de céder à leurs pulsions : il sont trop engagés.

-Théorie du lien social de Hirschi :

Elle reprend la précédente, en définissant les liens qui bloquent le non délinquant.

- le degré d'attachement à la famille, au milieu et aux institutions.
- l'acceptation des buts conventionnels de la société globale.
- la participation aux activités sociales.
- la croyance dans la validité des règles morales et sociales.

Il est bien entendu qu'on ne saurait approuver de telles théories : ce serait renier la profession et les idéaux des Falks.

Notre travail n'est pas exclusivement répressif : il est avant tout protecteur.

H - Théorie Psycho-morale

De nombreux psychiatres ont proposé des explications psychanalytiques de la délinquance. Structure psychologique antisociale, névroses marquées par une grande émotivité.

Lagache, au contraire, oppose le criminel au névrosé en insistant sur le côté égocentrique du délinquant. **Freud**, **Jung** et **Adler** y ont été de leur explication, mais aucune ne concorde avec les autres.

- Frustration-agression de Dollard : Inspirée de Freud, cette théorie affirme que toute frustration engendre une agression et toute agression engendre une frustration.

Elle peut être inhibée par la menace d'une punition : dans ce cas, l'agression sera décalée et non annulée. Quatre solutions sont alors possibles :

- libération directe contre l'agent frustrant (homicide, blessures)
- déplacement de l'agression vers un substitut (calomnie, insultes)
- auto-agression (suicide)

- et enfin sublimation de l'agression : l'énergie est alors utilisée de manière constructive et socialement acceptée. Cette théorie fut ensuite démontée pour deux raisons : tout d'abord toute agression ne résulte pas d'une frustration, ensuite toute frustration n'engendre pas d'agression.

- Etienne de Greeff : Pour lui, le psychisme est régit par deux instincts antagonistes. *L'instinct de défense*, de conservation du moi, qui engendre peur, fuite, agression et *l'instinct de sympathie*, de conservation de l'espèce, d'abandon de soi sans défense et d'acceptation totale d'autrui. L'homme est toujours poussé vers la défense, mais il se condamne à la solitude : il cherche alors à revenir vers la sympathie. C'est quand un sujet ne réussit pas ce retour qu'il devient délinquant.

- Pinatel : Pour ce Français de la fin du vingtième siècle, il n'y a pas de différence fondamentale entre délinquant et non délinquant. C'est une question de degré. L'égocentrisme, l'agressivité, et l'indifférence affective existe chez chacun de nous : c'est quand il y a hypertrophie ou superposition de ces traits que l'homme devient délinquant.

Cette théorie est devenue la base de travail de bon nombre de criminologues d'Europa. Elle a été appliquée d'un point de vue macro-criminologique (ensemble) et microcriminol-ogique (cas individuels).

I - Tentative de synthèse.

Il doit exister au moins deux cents théories dont nous n'avons pas parlé, mais leur but est le même : Comprendre le phénomène criminel et Proposer des solutions pour le combattre.

Une exception peut-être : la *criminologie critique*, née en 1960, et qui affirme que la délinquance n'est qu'une invention des groupes dominants de l'état pour encadrer les individus ou groupes qu'ils jugent dangereux pour la conservation de leur pouvoir. Le système pénal ne serait dès lors que l'instrument de cet exercice.

On peut tout dans la criminologie. Certains étudient les criminels dans leur ensemble (macro criminologie), d'autres par cas individuels (micro-criminologie), d'autres encore le fonctionnement de la justice, des prisons : tous les aspect de la criminalité.

J - Conclusion sur les théories.

Mais au fait : quelle est la différence entre un délinquant et un criminel? Là encore, c'est un sujet de polémique. Ramener les classifications à ces deux catégories est en effet facile, mais je prends le risque.

- Un délinquant est une personne qui commet un délit de manière occasionnelle et qui n'assume pas toutes les conséquences de son acte.

- Un criminel commet souvent des délits et, surtout, il en est pleinement conscient en se reconnaissant comme un "délinquant professionnel". Il assume donc complètement ses gestes.

K - Victimologie.

Au début, certains criminologues s'intéressèrent à cet aspect de la criminologie afin d'attirer l'attention de la justice sur les victimes, dans le but de les aider. Plus tard, l'étude fut plus scientifique, tendant à répertorier les victimes pour déterminer les sujets à agression. Le glissement de pensée se fit à la fin du vingtième siècle. Et si la victime était *coupable* ? Si, par ses actions, son comportement, ses réactions, elle avait *provoqué le délinquant* et pourquoi pas *créé* celui-ci?

Les américains sont très friands de cette théorie. En Europa, son enseignement est interdit dans les universités. En revanche, elle nous aide beaucoup : en retournant leurs travaux, on peut déterminer les victimes potentielles des délinquants, en fonction de leur classification.

L - Polémique sur la notion de délit.

La notion elle-même de délit fut longtemps sujette à caution. Un délit n'est pas forcément ce qui est *condamné par la Loi*.

Ainsi, le fait de frauder dans le tube n'est pas puni par la justice, mais constitue un délit. Par contre, le fait de rouler trop vite est puni par la loi mais n'est pas un délit pour le criminologue.

Dans les états totalitaires, sous régime militaire, la Loi n'est que l'instrument d'un pouvoir et de nombreux opposants politiques sont condamnés de manière injuste (criminalité d'E tat).

Dans ce cas, la notion de délit n'est plus la même. Les crimes ne sont évidemment pas les mêmes d'un pays à l'autre, ni de culture à culture.

On définira pourtant un délit comme **"une atteinte aux biens ou aux personnes par la violence ou la ruse"**.

M - Le travail du macrocriminologue.

Un macrocriminologue s'intéresse à la criminalité dans son ensemble (dans les forces Falkampfts, nous utilisons des microcri-minologues). Le but de ce scientifique est d'approcher le chiffre noir.



Pour comprendre cette notion, il faut faire la différence entre criminalité légale, apparente et réelle.

1 - Criminalité légale.

C'est l'ensemble des condamnations prononcées par les cours et tribunaux. Les détracteurs des bilans de criminalité légale affirment qu'ils mesurent plus l'activité des tribunaux que la délinquance.

2 - Criminalité apparente.

Ensemble des faits de criminalité portés à la connaissance des autorités Falkampfts ou à la connaissance des organes judiciaires de poursuite.

Même remarque que pour la criminalité légale.

3 - Criminalité réelle.

C'est l'ensemble des infractions effectivement commises. La criminalité réelle est donc la grande inconnue : on appelle cet élément capital **le chiffre noir** ou **Dunkelfeld**. Le travail du macrocriminologue est donc d'approcher ce chiffre le plus possible. Nous savons que toutes les victimes ne portent pas plainte : c'est particulièrement vrai dans le cas de viols, femmes ou enfants battus, vols peu importants... Nos chiffres ne représentent donc pas le véritable indice de la criminalité. Ne parlons pas des tribunaux qui ne s'occupent pas des contraventions ou des petits vols s'il n'y a pas eu violence. De plus, nombre de dossiers ne sont jamais traités par le Parquet. Dernier problème, enfin : les statistiques sont souvent des enjeux politiques pour l'état. On ne peut donc s'y fier totalement. Alors comment trouver ce chiffre noir ?

N - Les outils du macrocriminologue.

1 - Les enquêtes d'auto - confession.

Il s'agit d'interroger un groupe de personnes pris dans la population sur les infractions qu'elles ont commises, quelles qu'aient été les suites données à celles-ci. Les réponses sont bien sûr anonymes. Ces sondages reposent sur les aveux des auteurs : on ne peut être certain qu'ils soient véridiques. C'est une technique très employée aux Etats-Unis.

2 - Les enquêtes de victimisation.

Il s'agit d'interroger un groupe de personnes pris dans la population sur les délits dont elles ont été victimes, quelles qu'en aient été les suites. Ces enquêtes sont très utilisées dans nos pays. Elles présentent de nombreux intérêts :

- Elles conviennent mieux que les auto - confessions, pour déterminer le volume et la nature des délits.

- Elles permettent une bonne approche du processus de renvoi des affaires pénales à la police ou à la justice.

- Elles permettent de savoir pourquoi certains délits signalés ne sont pas dans les statistiques.

Hélas, elles souffrent aussi de limites : elle ne représentent que les victimes individualisables, elles amplifient la délinquance parce que certains faits rapportés ne sont pas nécessairement des délits, elles sont tributaires des erreurs de mémoire et, enfin, elle peuvent fausser la localisation de la criminalité (les victimes peuvent parler de faits survenus ailleurs).

- Les sondages sur le sentiment d'insécurité.

Bien qu'elles puissent représenter l'évolution du crime, elles sont trop tributaires de l'influence des médias.

Si un crime défraye la chronique, le public aura l'impression que le crime est très présent dans son environnement, ce qui n'est pas toujours vrai.

O - Conclusions sur la macrocriminologie.

Le travail n'est pas simple :

- la première difficulté est de mesurer la criminalité réelle
- la seconde de déterminer ses aspects : volume (nombre de délits), nature (vol, agression), gravité, structure (répartition géographique) et évolution.

Une fois les chiffres de base approximatifs connus, il s'agit de comparer. La tâche n'est pas non plus facile, car le contexte évolue sans cesse, et les données du problème ne sont jamais les mêmes.

Les travaux des macrocriminologues, même inexacts, nous sont très utiles ils nous permettent de connaître les tendances du crime (par aspect), les habitudes des criminels par type, les cibles privilégiées, la réaction du public face à ces crimes etc...

Sur le terrain par contre, un macrocriminologue ne nous servirait à rien.

P - Le microcriminologiste.

Nous appellerons dorénavant le micro-criminologue simplement "criminologue", le macrocriminologue gardera son titre complet.

Les travaux du criminologue ont un but différent de ceux du macrocriminologue. C'est ici le *qualitatif* qui est plus étudié que le quantitatif. Ce sont en fait surtout des études de la personnalité du délinquant. A la base, les criminologues n'ont pas forcément de formation en psychologie ou en sociologie : en **2056**, le Ministre de la Police, Ferdinand Oryen, propose de remplacer les Falkdoktors psychologues par des Criminologues formés en psychologie ou sociologie. En **2062**, les premiers Falkdoktors criminologues entrent dans les forces de police Berlinoises.

Cela constitue une révolution dans l'approche du rôle du policier. Il ne s'agit plus seulement de réprimer, mais de comprendre le fonctionnement psychologique du criminel afin de tenter de le devancer, de l'arrêter sans effusion de sang, de comprendre son évolution dans le crime. C'est également mieux s'occuper des victimes, instaurer un programme de prévention des délits, et, enfin, étudier au mieux la réinsertion des criminels. Le criminologue tente de classifier les agressions, leurs motivations, le processus suivi, le type de victime... Ce sont ces informations qu'il utilisera ensuite.

Q - Les outils du microcriminologue.

1 - L'observation systématique des délinquants.

Technique essentiellement qualitative, c'est une étude très approfondie de la personnalité du délinquant, de ses motivations, de son comportement. Il s'agit en général d'examens cliniques reposant sur les ressources modernes : examen médical et pathologique, enquête sociale, études psychologique, psychiatrique et même psychanalytique.

Cette observation ne peut être exercée que sur des détenus. On peut éventuellement réaliser une observation directe sur des sujets en liberté, mais dans ce cas, il est difficile de différencier délinquants et non délinquants.

2 - Enquêtes statistiques relatives aux criminels.

Il s'agit d'étudier un aspect particulier de la délinquance sur un groupe limité de "criminels", choisis en fonction des renseignements précis et nombreux que l'on a recueillis à leur sujet. Le but est de mettre en évidence des facteurs dégagés par les études individuelles. On en tire alors des pourcentages et des corrélations. Les enseignements issus de ces études sont limités.

En effet, elles se fondent sur le postulat que les criminels choisis ne se différencient pas de leurs "collègues" du même type. De plus, ces enquêtes ne portent que sur des détenus qui ne reflètent pas forcément l'ensemble des délinquants.

3 - Enquêtes d'auto-confession et de victimisation.

Ce type d'enquête a été abordé dans le chapitre **macrocriminologie** : ces études peuvent également être utilisées par le microcriminologue.

4 - Les biographies de criminels.

Elles permettent, quand elles existent, d'étudier le processus qui l'amenèrent au délit, sa carrière, ses motivations etc...

Pour ce faire, le biographe s'entretient avec le délinquant et compare ses dires avec les articles de presse, consulte son dossier pénal, et questionne son entourage.

Elles ne sont pas infaillibles, car reposant sur des témoignages prêtant à caution.

R - Le Falk-criminologue.

En dehors de la rue, son plus gros travail se situe aux archives, où il possède un bureau. Lors d'enquêtes, il étudiera les différents éléments d'un délit : victime (s'il y en a), butin, lieu, méthode etc...

Avec ces données, il fouillera ses archives ou sa mémoire et exposera ses idées sur le criminel, nous donnant ainsi des pistes ou des directions de recherches non négligeables. C'est lui qui rassurera les victimes, négociera la rémission des criminels, les interrogera pour compléter les dossiers (une fois l'interrogatoire des enquêteurs terminé), il dressera le portrait des délinquants recensés (méthodes, schémas psychologiques etc...) afin de les repérer plus facilement s'ils récidivent. Il s'occupera de leur réinsertion, et également de la guérison des victimes traumatisées. Son rôle est essentiellement relationnel et informatif, ***mais il ne pourrait pas être efficace s'il n'était pas sur le terrain***.

Du point de vue des règles, étudions l'interprétation des degrés de réussite :

Une série de vols a lieu dans le XVIII. Les bijouteries cambriolées de nuit n'ont apparemment aucun rapport, le modus operandi est toujours le même. Après avoir relevé les détails intéressants, le criminologue teste sa compétence.

EC : Après 6 heures de recherches, le Falk se rend compte que ce genre de crime a déjà été commis par de dangereux maniaques qui logent dans le quartier Turquish. Cette information est bien sûr erronée.

EM : Aucun cas précédemment étudié ne ressemble à ces vols. Six heures de recherches en vain.

RM : Trois heures de recherches pour un petit résultat : il s'agit sans doute d'un groupe de cambrioleurs, âgés de moins de 50 ans et de plus de 20 ans. Les voleurs ont une excellente connaissance des lieux, n'ont sans doute jamais tué, et mènent un train de vie très au-dessus de leur normal (le tout obtenu par les moyens dont Manfried parle dans les paragraphes ci-dessus)

RS : Deux heures de recherches : mêmes informations que précédemment. On apprend aussi que les voleurs sont soit des débutants géniaux ayant souffert de problèmes d'argent dans le passé, soit de vrais professionnels épaulés par des receleurs très forts (ce qui explique les vols très rapprochés).

RE : Une heure de recherches : même résultats que les précédents mais on sait également que toutes les bijouteries cambriolées appartiennent à des juifs. Les voleurs ont peut-être des tendances antisémites, ou ont été éduqués selon des préceptes " judéo-chrétiens" ("les juifs, c'est eux qu'ont le pognon").

RC : Idem que précédents, avec en plus, au vu de l'organisation et du déroulement très mécanique des cambriolages, la certitude qu'il s'agit de personnes étant ou ayant été militaires, ou fréquentant ce milieu. Enfin, les voleurs n'ont pas touché, sans doute inconsciemment, aux bijoux de couleur rose, ce qui pourrait dénoter une certaine défiance à l'égard des femmes ou une homosexualité latente.

Et hop.

II - LA MEDECINE LEGALE.

Note : Il y a de nombreuses choses que nous ne percevons pas nous-mêmes, mais à travers les médias ou les conversations de "témoins". Par exemple : 80% des gens pensent que les pompiers passent la plupart de leur temps à éteindre des incendies, alors que les incendies sont rares. Par contre, les accidents de la route, les attaques cardiaques et autres sont le lot commun du pompier. Idem pour le médecin légiste : nous sommes persuadés que son rôle est de déterminer les causes et le moment d'un décès : voila encore une vision bien étroite...

A - Définition.

Contrairement à ce que montrent les films, il ne s'agit pas uniquement de déterminer les causes et le moment de la mort. Ce serait trop simple. Voici la définition officielle :

"La médecine légale s'occupe des relations immédiates ou lointaines qui peuvent exister à l'occasion de certaines instances juridiques entre des faits médicaux ou biologiques et des textes de lois."

Voila qui réclame quelques éclaircissements :

Dès qu'une enquête comporte un élément médical ou biologique, le médecin légiste vient effectuer une expertise. Cette pièce sera livrée au dossier, et le médecin légiste sera éventuellement entendu par les instances juridiques. Ce qui signifie qu'on peut l'appeler pour des coups et blessures ou pour un problème de drogue.

Les expertises peuvent consister en des examens généraux sur des sujets vivants, des examens autopsiques, des examens spéciaux en radiologie, toxicologie, bactériologie ou histologie et enfin des examens d'identification d'individus ou d'indices.

Le rôle du légiste est donc très important dans une enquête, mais très limité dans son rayon d'action. Il est donc très difficile de l'incorporer aux personnages joueurs, mais libre à vous de créer une nouvelle classe.

Ci-dessous vous trouverez les "bases" de la médecine légale, ce qui vous permettra d'inclure des éléments réalistes dans vos scénarios : vos morts ne seront plus "simplement des morts", et vos joueurs pourront jouer les spécialistes.

Ce chapitre pourra sembler très gore, morbide et choquant. Il ne s'agit pourtant que de réalités scientifiques. Pour des dizaines de médecins légistes, c'est le quotidien...

B - Thanatologie.

La Thanatologie est la science de la "mort". Avant de poursuivre, sachez que la mort est un concept abstrait : dans l'ignorance de ce qu'est vraiment la vie, il faut réfléchir à deux fois avant de prononcer la sentence. Des preuves :

- le coeur d'un animal décapité continue à battre un certain temps...
- le foie, isolé de l'organisme, poursuit l'essentiel de ses fonctions...

- on pourrait concevoir un homme en pièces détachées et continuant de fonctionner : il serait pourtant "mort"!

Il existe en fait trois stades : la **mort apparente ou relative**, la **mort clinique ou transitoire** et enfin la **mort organique ou absolue**.

1 - Les signes d'une mort absolue.

1.a Le refroidissement cadavérique.

Le corps refroidit environ en vingt quatre heures, d'une manière graduelle et régulière. Mais n'oublions pas qu'une personne morte du tétanos avait le corps très chaud, et donc refroidit moins vite. Rien n'est jamais sûr en médecine légale : on dresse les hypothèses les plus fiables, mais l'erreur est humaine.

1.b La rigidité cadavérique.

Après la mort absolue, le corps se raidit, les bras se contractent. La position dans laquelle se met le corps s'il n'est pas gêné est donc celle des morts installés dans leur lit pour les veillées funèbres.

1.c Les lividités cadavériques.

Après la mort, le sang "tombe" dans les vaisseaux vers le sol, il colore alors les tissus, sauf aux points qui supportent le poids du corps. Ainsi pour un corps gisant sur le dos, les lividités formeront des taches allant du rose au violet autour du point touchant le sol. Ces colorations sont immuables au-delà de trente heures.

2 - Détermination de la mort dans le temps.

- Corps chaud, souple, sans lividités : Mort remontant au plus à six ou huit heures.

- Corps tiède, rigide, lividités s'effaçant à la pression : Mort remontant au plus à douze heures.

- Corps froid, rigide, lividités immuables : Mort remontant à vingt-quatre heures.

- Plus de rigidité mais une tache verte abdominale : Mort survenue plus de trente-six heures auparavant.

N'oublions pas que de nombreux phénomènes peuvent bouleverser cette évolution, les conclusions sur le moment de la mort sont donc toujours approximatives.

3 - Evolution des cadavres.

La tâche verte abdominale est le premier signe de la décomposition du corps. Elle survient après quelques heures l'été et quelques jours l'hiver (tout dépend de la température ambiante) dans la région correspondant au caecum, puis s'étend progressivement sur les parois latérales du tronc, le dos, le cou, la face et les membres. La rigidité disparaît petit à petit. Les gaz de putréfaction intestinale et pulmonaire s'étendent alors dans tout le corps. Les tissus sont distendus par la pression de ces gaz, la peau se soulève, les paupières, le cou se gonflent, le cadavre a doublé de volume. Le liquide transsude de partout, soulève l'épiderme en de vastes plaques brunâtres qui céderont bientôt par lambeaux, laissant le derme à nu. Les cheveux, les ongles se détachent facilement. Au bout de plusieurs mois, la pression des gaz est devenue telle que la paroi abdominale va éclater. Une fois les gaz libérés, les tissus s'affaissent, les cartilages se rompent, les muscles se dilacèrent, les chairs se rétractent puis se détruisent en commençant par la face.Tout ceci est l'oeuvre conjuguée des bactéries, des champignons et des insectes.

4 - Agents de destruction des corps.

- Bactéries : Elles proviennent de l'organisme lui-même. L'intestin en contient à l'état normal. Dès la mort, elles sont véhiculées par les voies sanguines ou lymphatiques, allant de proche en proche grâce à la circulation posthume.

- Les champignons : Ils sont bien sûr microscopiques. Ils attaquent l'épiderme par le dehors. Certains peuvent même avoir un effet conservateur s'ils sont de type penicillium, et assez puissants pour détruire les bactéries. Dans ce cas, ils bloqueront pour un temps le processus.

- Les insectes : Ces insectes et arachnides nécrophages n'apparaîtront que plus tard. Leurs oeufs, pondus avant ou après la mort, n'écloront que quand le stade de putréfaction atteint leur permettra de se nourrir. Ils se succéderont de façon régulière, et leurs traces permettront de déterminer approximativement la date de la mort. C'est à l'air libre que leur action est la plus poussée et, avec les années, il ne restera plus qu'un peu de poussière. En terre, le nombre d'espèces et d'individus est moindre : leur action sera plus lente, mais certaines larves pondues à la surface émigreront en sous-sol. Dans l'eau, ou dans les sols très humides, le corps gardera une certaine stabilité, allant plutôt vers une sorte de momification que vers une putréfaction. Une fois le cadavre retiré de ce milieu, il se détériorera en une heure, pour rattraper le retard qu'il a sur une putréfaction en milieu sec.

5 - Les suicides.

Il est intéressant de connaître les statistiques sur les suicides, ainsi :

- La population sujette à suicide.

Les slaves plus que les anglo-saxons et nordiques et ces derniers plus que les latins.

- L'âge.

Entre vingt et soixante ans.

- Le sexe.

Trois fois plus d'hommes que de femmes.

- La période.

Les femmes, plus souvent aux périodes de règles.

- La saison.

Entre Février et Juin.

- Les classes.

Les riches plus que les pauvres.

6 - La levée du corps.

En dehors de l'observation du cadavre, il faudra prendre de nombreuses photos, croquis et joindre un plan des lieux. Devront être indiqués dans le rapport :

- Disposition des lieux
- Emplacement et encombrement du mobilier
- Position des accès et leur sens d'ouverture
- Position du cadavre
- Position des indices, tâches ou traces situés selon leurs coordonnées par rapport à des repères fixes.
- Un descriptif complet des blessures

7 - L'autopsie.

Passons rapidement sur les détails techniques d'une autopsie, du découpage à la pesée des organes prélevés. Elle permettra de mettre en évidence des détails utiles aux enquêteurs et aux criminalistes. Dès qu'une mort est suspecte (suicide, mort subite, accident etc...) une autopsie a lieu. Nul ne peut opposer son veto, même si la religion du mort ou de sa famille l'interdit. La justice est reine, ce qui est un progrès (certains diront "un abus").

C -Traumatologie (les blessures).

1 - Les Contusions

Elles sont dues à l'impact d'un objet contondant avec le corps humain. Il y a quatre degrés de gravité :

- Ecchymoses :

Elles découlent souvent d'une violence, une prise de mains, une chute, ou un choc quelconque. Elles peuvent révéler, par leur forme, la nature de l'instrument coupable.

Elles peuvent témoigner que le sujet était vivant au moment de leur production, car ce sont des lésions ante mortem, qui ne peuvent être faites sur un sujet mort.

Grâce à leur couleur, elles peuvent évoquer la date de ladite violence. Il faut être prudent, car certaines ecchymoses ne proviennent pas de violences, on les qualifie de spontanées. Indication de temps selon la couleur de l'ecchymose :

Noire = 1 jour, violacée = 2 à 3 jours, bleuâtre : 3 à 4 jours, verdâtre : 5 à 6 jours, puis jaunâtre en 10 à 15 jours. Elle n'est guère plus visible après 25 jours.

Attention, le processus d'évolution de la couleur est interrompu si le sujet est mort.

- Les hématomes :

Lorsqu'une artère comprimée par une violence extérieure contre les os se rompt, l'épanchement sanguin est abondant, créant une tuméfaction. Au bout de quelques jours, la peau prendra une teinte bleutée.

-Les troisième et quatrième degrés sont dus à l'écrasement des tissus ou le broiement des muscles. Dans tous les cas, ce sont des blessures fermées.

Les agents contondants sont de mille sortes, citons : les poings, la tête, les pieds, les talons, un bâton, une pierre, une bouteille, un marteau, une masse, une canne plombée, un coup-de-poing américain et toute arme dite "de coup".

2 - Les plaies.

Il est difficile de déterminer si elles sont ante ou post mortem, sauf pour celle (éventuellement) qui est la cause de la mort. En fait, toute plaie étant provoquée jusque dans les trois heures suivant la mort peut prêter à confusion. Les armes blanches, agents des plaies se classent en trois catégories : piquantes, tranchantes, piquantes et tranchantes. La forme de la plaie pourra indiquer l'arme utilisée ou du moins le type d'arme.

Pour les plaies ouvertes, c'est un autre problème : leurs bords ne sont pas réguliers, il s'agit plus de déchirures. Le problème de datation est le même que précédemment. Déterminer l'agent impliqué est également beaucoup plus difficile.

N'oublions pas les plaies par morsure ou griffure, qui sont souvent signes de lutte et contiennent tous les éléments dont a besoin un criminaliste pour découvrir le responsable.

3 - Les blessures par armes à feu.

Ce genre de travail dépend souvent plus du criminaliste, mais il faut préciser quelques détails. L'orifice d'entrée du projectile est très important, il indiquera souvent la distance à laquelle se trouvait le tireur, l'angle de tir etc... L'orifice de sortie n'existe pas toujours, si le projectile a épuisé sa force vive. Il est plus grand que celui d'entrée, et de forme irrégulière. Il faut savoir que le trajet du projectile dans le corps ne se fait pas toujours en ligne droite.

Souvent, la balle ricochera contre différents éléments du corps et son trajet sera difficile à établir.

4 - Les brûlures.

Sachez seulement qu'il est dur de se débarrasser d'un corps : à l'air libre, la combustion sera lente et incomplète. Dans un foyer, il nécessite souvent un dépeçage préliminaire. Dans tous les cas, quarante heures seront nécessaires, et il restera toujours quelques traces.

D -Traumatologie, les asphyxies.

- Mort par strangulation

Laissons de côté l'ensemble du chapitre des asphyxies pour n'étudier que ce cas. La strangulation à la main est très difficile, car le sujet

ne mourra qu'au bout de deux minutes. Dans ce temps *très long*, les doigts s'engourdiront, le tueur devra changer de position, la victime se débattra, criera. Au final, de nombreuses ecchymoses seront visibles sur le cou de la victime. Il en est de même pour la strangulation aidée d'un lien, car celui-ci se déplacera. En ce qui concerne les pendaisons, elles sont souvent le fait de suicides, car le déguisement d'un meurtre en suicide demande une grande force, et laissera des traces : hématomes, ecchymoses etc...

E - Anthropologie

Il arrive que vous n'ayez pas l'identité d'un corps, ou pire : que la personne soit méconnaissable, ou encore qu'on ne vous amène que des os et - summum de l'horreur - une seule partie du corps...

Le travail du médecin légiste ira de paire avec celui du criminaliste. La taille des os, le poids des organes, le diamètre d'un crâne, l'état des dents : tout ceci peut vous apporter de précieux renseignements, comme l'âge de la victime, son sexe, sa taille, sa race, son poids etc...

Voici quelques exemples de spécificités :

- Poids du coeur.

chez l'homme : 250 à 350g, chez la femme : 200 à 300g, à la naissance : 16 g.

- Poids du foie.

chez l'homme : 1300 à 1800 g, chez la femme : 1200 à 1700 g, chez un enfant de 12 ans : 950 g.

F - Utilisation pratique de la Thanatologie et de la Traumatologie dans une enquête.

- Sur le lieu du crime

1 - Détermination du moment de la mort

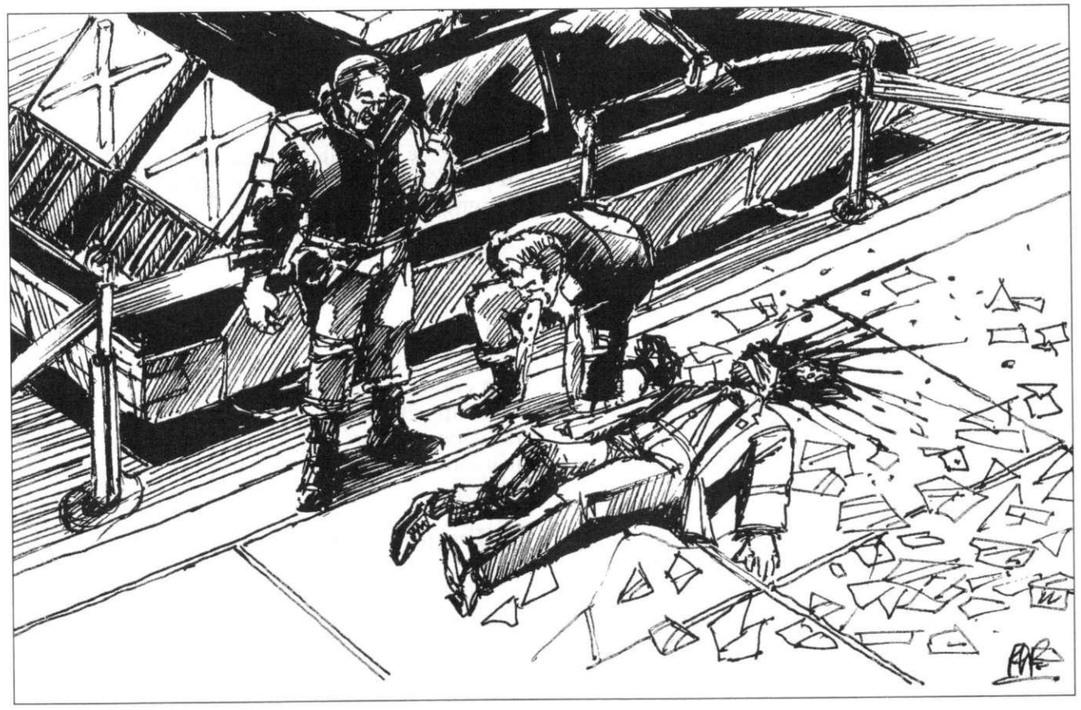
Le Falk-légiste se fondera sur la rigidité cadavérique, ou sur l'état de décomposition du corps. Dans tous les cas, il ne peut être vraiment précis : on comptera de trois heures à une ou deux journées de marge d'erreur.

2 - Le corps a t-il été déplacé?

Un cadavre retrouvé recroquevillé sur lui-même dans son lit n'est sans doute pas mort dans celui-ci. Quand la rigidité cadavérique s'installe, un corps compressé (dans un coffre de voiture, par exemple) se raidira dans la position dans laquelle il se trouve. En gros, à moins de retrouver le corps dans la position classique du mort, le légiste peut affirmer que le corps a été déplacé. Evidemment, si le corps est retrouvé dans un placard, on n'aura pas à chercher trop loin.

Autre chose : *la rigidité cadavérique*, une fois installée, ne s'en va que progressivement.

Imaginons que vous découvriez un corps dont les bras sont rigides mais dont les jambes sont molles : vous déduirez que le corps a été tiré par les pieds, ce qui a brisé la rigidité, qui ne se réinstallera pas. Deuxième repère : l*es lividités cadavériques*. Le sang subissant la loi de la gravité tombera vers le sol et colorera la peau, sauf aux endroits touchant le sol. Ainsi, si vous découvrez un pendu présentant des lividités cadavériques dorsales, ayez des doutes... Le corps est resté allongé sur le dos pendant un certain temps avant d'être pendu. Méfiez-vous tout de même : les taches peuvent se déplacer si le corps est déplacé. Toutefois, elles sont indélébiles après une demi-journée. On peut ainsi découvrir des lividités dorsales *et* ventrales : le corps aura été laissé quelques heures sur le dos, puis aura été retourné.



3 - Traumatologie appliquée.

La chronologie des coups et blessures n'est pas toujours évidente, mais le légiste sait que certains sont ante mortem et d'autres post mortem. Pour qu'un objet contondant laisse des traces, il faut que le sang garde la faculté de coaguler. Hors, après la mort, cette faculté disparaît.

Exemple : Le corps d'une femme ayant le crâne défoncé porte des bleus sur les jambes et les bras. On peut déduire qu'elle a été frappée avant de mourir. Si l'on découvre ensuite des fractures sans ecchymoses, on dira qu'elles a été rouée de coups *après* sa mort. Il faudra observer attentivement les bras, avant-bras et épaules, zones de prises où une résistance ou une lutte laissera des traces. Egalement à soigner : les mains, utilisées pour se défendre.

- Au labo

4 - Précision sur le moment de la mort.

Le globe oculaire renferme une substance gélatineuse, *l'humeur vitrée* qui reste longtemps stérile (à l'abri de l'extérieur). On sait que du potassium s'agglutine petit à petit, après la mort dans cette substance. Ainsi en prélevant le liquide et en l'analysant, on calcule la date de la mort. Bien sûr, cette méthode n'est valable que pour des individus morts depuis un certain laps de temps, allant de quatre à trente jours. L'analyse vous donnera le nombre de jours écoulés depuis la mort, mais ne vous donnera pas l'heure de la mort. La marge d'erreur de cette méthode est de douze heures.

A noter : l'état de digestion n'est pas un facteur permettant d'aider le légiste, la vitesse de digestion étant fonction de trop de facteurs propres à chaque individu.

5 - Pour le reste, il s'agira de préciser **les causes de la mort**, et de fournir des éléments de travail au criminaliste : projectiles, ongles, morceaux de tissus tachés, sperme, empreintes digitales, résidus sur la peau etc...

Exemple d'interprétation des succès de médecine légale : On retrouve un homme mort, assis dans son canapé, la télé allumée.

EC : L'homme est visiblement mort d'un infarctus, la balle qui a percé le crâne du défunt est sans doute une tentative de camouflage d'une mort naturelle en assassinat.

EM : Aucun indice, si ce n'est qu'il semble mort d'une balle dans le crâne.

RM : L'homme est mort d'une balle dans la tête il y a environ six heures.

RS : Même chose que RM , mais on détermine que la balle a été tirée de l'entrée. Il a reçu une autre balle, cette fois dans la nuque, tirée de la fenêtre derrière lui.

RE : La seconde balle a été tirée bien après la mort de l'individu.

RC : La victime a d'abord été tuée d'une balle dans le front, tirée de l'entrée entre vingt deux heures et minuit. Environ deux heures plus tard, une seconde balle a été tirée, cette fois de la fenêtre. Le tireur devait croire la victime toujours en vie.

III - LA CRIMINALISTIQUE.

Il n'y a rien qui puisse échapper au criminaliste. Mieux encore qu'un chien policier, le criminaliste flaire le moindre détail et confond le coupable (du moins, c'est le but recherché.). La criminalistique est régie par trois lois essentielles, citées par le professeur **Ribault**, éminent criminaliste-géologue de la fin du vingtième siècle.

- Il n'existe pas deux objets identiques.

Ceci est également valable pour les grains de sable.

- Toute personne ou objet porte sur elle son curriculum vitae.

- Quand deux éléments se rencontrent, ils échangent des informations.

C'est à partir de ces lois que nous allons étudier les disciplines de la criminalistique.

A - Empreinte ADN

Le professeur **Jeffreys**, éminent criminaliste anglais, mit au point, en **1985**, le procédé d'écriture de l'ADN au service des forces de police. Avec un peu de sperme (en fait, un seul spermatozoïde suffit), une goutte de salive, une trace de sang ou un cheveu avec sa racine, le criminaliste va dresser la carte ADN du sujet.

La signature ADN, c'est le potentiel génétique d'un individu : elle est "unique". On estime à une chance sur plusieurs milliards la possibilité de trouver deux fois la même. Un signe d'identification beaucoup plus sûr que les empreintes digitales... On peut découvrir l'empreinte génétique sur un élément, même s'il date de plusieurs mois ou de plusieurs années. Il faut quatre jours pour faire parler les indices. Après ce délais, le "code-barres individuel" sera comparé

à celui des suspects. Le criminel ne peut pas échapper à cette sentence. Depuis **2011**, tout délinquant ou criminel arrêté voit son empreinte génétique enregistrée.

L'idée d'enregistrer le code génétique de tous les citoyens d'Europa et des étrangers entrant dans notre pays a été émise : il serait alors facile d'identifier les criminels ou de retrouver l'identité de corps sans papiers. Trois projets de lois allant dans ce sens ont été déposés en **2034**, **47** et **62**. Bien que les assemblées les aient approuvés, le Tribunal Constitutionnel a opposé son veto.

Primo, les abus seraient trop tentants et secundo, il y aurait atteinte aux libertés individuelles...

- Matériel nécessaire sur le terrain : mallette de relevés (éprouvettes, pinces, produits détachants etc...). Poids : 2 kg, Prix estimé : 50000 EM

- Matériel nécessaire en labo : Ne citons que le prix des multiples appareils, environ un million d'Euromarks...

B - Les empreintes

Il est bien loin le temps où le criminaliste sortait son sac de plâtre pour relever une empreinte de pas dans la neige. Aujourd'hui, les progrès technologiques permettent même de relever les empreintes latentes, c'est-à-dire invisibles à l'oeil nu. Grâce à un système d'électricité statique, on peut relever des empreintes de pas sur un revêtement de sol : les chaussures déposent de la poussière sur les surfaces qu'elles touchent. Si l'endroit n'a pas été trop piétiné après le délit, et si la pluie ou le vent n'ont pas tout effacé (donc uniquement en intérieur), le spécialiste tapissera la moquette de feuilles métalliques. Il passera ensuite un "balai électro-magnétique" : les poussières laissées par les chaussures s'accrocheront alors aux feuilles.

Retournez-les.

Vous disposez d' empreintes (parfois partielles)... Après élimination des traces appartenant à ses collègues ou aux victimes, le criminaliste connaîtra le nombre de délinquants et leurs déplacements sur les lieux du crime. Cette méthode, datant de la fin du siècle dernier, ne fonctionnait alors que sur la moquette. Il y a quinze ans, le professeur **Margot** appliqua sa méthode à tous les supports, même si les sols poreux ou crayeux ne donnent pas d'excellents résultats.

Equipé de ses empreintes, le criminaliste utilisera les collections de références. Il en existe pour les armes, les tissus, les peintures de voitures, les typographies, les pneus etc...

Continuons l'explication avec l'exemple des chaussures :

Dés qu'une entreprise sort un nouveau modèle, elle envoie les caractéristiques techniques et les empreintes par pointure de son nouveau produit. Ces données seront enregistrées dans les mémoires informatiques des archives de la Falkhouse. C'est le même principe pour les autres collections de références. Bien sûr, il existe des modèles non référencés. Mais ne serait-ce que pour les peintures de voiture, nous possédons 170000 références... L'empreinte trouvée sera enregistrée par l'ordinateur : en une heure, il consultera toutes les références qu'il connaît et annoncera son résultat. Nous connaîtrons alors la marque et la pointure, ce qui nous aidera, surtout si ces chaussures sont des produits de luxe, peu diffusés. Les empreintes de pieds ne nous donneront pas l'identité du suspect, et si aucun élément ne nous donne l'ADN, il reste une solution pour le criminaliste : l'empreinte digitale.

Aujourd'hui, le criminaliste peut relever des empreintes sur le corps de la victime. Dans son labo, il découvrira des empreintes digitales sur toutes les surfaces imaginables : sparadrap, matériau poreux, papier humide, tissus etc... Le traqueur utilisera vingt-quatre produits, dans un ordre bien précis (pour ne pas courir le risque de détruire les précieuses traces).

Après chaque bain dans un produit, l'échantillon sera exposé à différents éclairages spéciaux. S'il avait quelque chose à dire, il parlera.

Dés qu'une empreinte est découverte, elle est "scannerisée". On continue tout de même le passage aux autres bains : on peut y trouver d'autres empreintes, parfois, en couches superposées.

Armé de ses empreintes, le chasseur utilisera l'ordinateur de la Falkhouse, dans lequel sont emmagasinées toutes les empreintes digitales des individus interpellés dans toutes les Falkhouses d'Europa. Sur demande spéciale, il sera éventuellement autorisé à consulter le fichier du SAD.

En trente minutes, l'ordinateur, grâce à 150 points particuliers choisis sur l'empreinte, crachera le résultat. Si l'individu est fiché, il n'a donc aucune chance...

- Matériel nécessaire :

a) Empreintes de chaussures, sur le terrain :

Deux valises, l'une contenant le balayeur et sa batterie, l'autre 20 m2 de feuilles métalliques. Poids : 7 et 5 kilos. Prix : 230000 EM et 100000 EM.

b) Empreintes digitales:

Mallette de relevés (voir ADN) + produits spéciaux pour relevés sur le corps de la victime. Poids insignifiant (500 grammes avec le lecteur), prix : 250000 EM.

- Matériel nécessaire en laboratoire :

Les ordinateurs de la criminalistique et leur mémoire de collection (valeur inestimable), de multiples produits chimiques, des éclairages spéciaux, des scanners, les collections de références de l'ordinateur. Valeur du labo hors informatique : 2 millions d'Euromarks.

C - Microparticules.

Alors que vous parcourez ce livre, vous êtes certainement assis. Quand vous vous lèverez, vous laisserez des fibres de vos vêtements sur le siège. Dans le même temps, vous emmenerez quelques fragments de celui-ci. Et tout va ainsi : c'est la loi de l'usure et de l'échange.

Le but du criminaliste, c'est de retrouver ces microparticules sur un corps, un sol, un vêtement, un objet, bref sur tous les éléments se trouvant sur les lieux du crime.

Etudions ce travail étape par étape :

- Si le crime a eu lieu en intérieur, le criminaliste ferme tous les volets afin d'obtenir le noir complet.

Si le crime se déroule en extérieur, le chasseur attendra la nuit ou utilisera un petit chapiteau imperméable à la lumière. Il revêtira une combinaison plastique qui lui couvrira tout le corps, mettra une cagoule et un masque. Sa lampe-laser, premier outil, entrera en action. Elle permet de repérer le moindre cheveu souvent invisible à l'oeil nu.

Il passera au peigne fin tous les coins et recoins du lieu, des objets et des personnes, à la recherche de fibres, de microparticules, de grains de poussière. Les indices collectés sont placés dans des éprouvettes.

Le traqueur peut rentrer au labo, l'opération a pris entre vingt minutes et une heure.

- Aidé d'un microscope électronique et de ses fameuses collections de références, le criminaliste va décortiquer tous les indices. Le microscope grossira les microparticules 300000 fois et fera l'analyse chimique en même temps. Un milligramme suffit pour une recherche...

Voyons maintenant quelques exemples d'applications de ces techniques :

a) Le corps sans vie d'une femme ayant subi des sévices sexuels est retrouvé dans son appartement. On a retrouvé des cheveux appartenant sans doute à l'agresseur, mais aucune trace de sperme : le violeur avait un préservatif. On ne pense pas trouver le code ADN du violeur car le cheveu est sans racine... Mais les experts découvrent, grâce au microscope, quelques grains de sable sur les cheveux de la victime. Après observation, on remarque que les arrêtes sont légèrement arrondies et propres, ce qui signifie que l'eau de l'endroit d'où ce sable provient est calme. En grossissant encore, on trouve sur ces grains de sable de minuscules algues de 1/10ème de millimètre : des diatomées. Selon le type de diatomée retrouvée, on saura la profondeur de l'eau, si elle est salée ou douce, le degré d'agitation et la température de celle-ci...

On saura ainsi où l'agresseur a traîné avant de commettre son crime.

b) Des fibres de tissus ont également été retrouvées, après analyse et comparaison de l'ordinateur avec les collections de références. On découvre que l'agresseur portait une chemise rouge à carreaux verts de la marque *Stern* ainsi qu'une veste de jean *Levi's* : encore une indication qui nous aidera. Il restera à joindre le résultat des recherches d'empreintes, et le violeur ne courra sans doute pas longtemps.

c) Un industriel est retrouvé mort, une balle dans la tête. Dans sa main il serre le revolver qui a tiré le projectile fatal. Après analyse, on ne retrouve pas de microparticules de poudre sur sa main : il n'a donc pas utilisé l'arme. Un assassin a tenté de camoufler son crime en suicide.

d) Sur un chantier, un squelette a été découvert à la construction des fondations. Les premières investigations indiquent que l'homme (anthropologie), âgé d'une trentaine d'années, a été tué d'une balle dans la tête.

Les criminalistes vont tenter d'identifier la victime :

En analysant le tartre déposé sur les dents, on découvre des microparticules de tabac brun et de produits propres à la fabrication d'alcool. L'individu devait travailler chez un viticulteur ou dans une brasserie. Il fumait des cigarettes brunes, en grand nombre, vu l'état de ses dents. On découvre également quelques grains de pollen : par chance, ceux-ci proviennent d'un type de plante assez rare. Deux parcs Berlinois en ont quelques massifs. On sait qu'il y a une brasserie à côté du premier parc, et des cuves à vin à proximité du second. Dernier indice : des microparticules de poussière et de terre qui ne proviennent pas de l'endroit où ont été retrouvés les ossements. Après comparaison, ces éléments proviennent du premier parc.

Après recherche dans les fichiers des personnes portées disparues, on découvre un homme correspondant aux éléments découverts.

e) Un entrepôt a été cambriolé. On trouve chez le suspect une pince coupante qui aurait pu servir à couper la chaîne protégeant l'entrée. En récoltant les microparticules de fer se trouvant sur la pince, et en les comparant avec le métal de la chaîne, on

saura si l'outil employé est bien celui-ci. On aurait pu faire l'opération inverse : prendre les résidus de pince coupante sur la chaîne et les comparer avec la composition de la pince coupante.

- Matériel sur le terrain :
Un chapiteau imperméable. Poids : 12 kilos. Prix : 30000 EM. Lampe laser, batterie et matériel adéquat. Poids 5 kilos, prix 400000 EM. Mallette de relevés.
-Matériel de labo :
En dehors du matériel informatique, c'est intransportable : au total, cinq machines (pour analyser la peinture etc...), y compris le microscope électronique. Valeur : 20 000 000 EM...

D - Balistique.

Lors d'un tir, le projectile est animé d'une grande vitesse. Pour les armes à feu, il subit également une rotation sur son grand axe, imprimée soit par des rayures hélicoïdales du canon (pour une arme à canon rayé), soit par les ailettes de la balle (pour une arme à canon lisse). A sa pénétration dans un corps, elle arrachera les chairs et tissus et les transformera éventuellement en autant de projectiles secondaires.

Pour un tir à longue trajectoire (parabolique), la balle peut également culbuter autour de sa pointe et entrer, donc, par son côté au lieu de sa pointe.

Il faudra d'abord que le médecin légiste découvre l'orifice d'entrée de la balle.

Dans un tir à moyenne distance, la plaie est circulaire ou ovulaire, selon l'incidence du tir par rapport à la peau (perpendiculaire, oblique ou rasant). Son diamètre est généralement inférieur à celui de la balle, du fait de l'élasticité des tissus. Il peut également être supérieur, s'il a été tiré de près, et plus encore, s'il a été tiré de loin et a subi un mouvement de bascule.

La collerette d'essuyage est typique de l'orifice d'entrée : il s'agit d'un dépôt de saletés diverses, transporté par la partie antérieure de la balle. Le projectile s'essuiera sur la peau ou sur le vêtement la protégeant. On remarquera ainsi une petite auréole noire à l'entrée de la balle. Dans un tir à bout touchant, la force d'expansion des gaz provoque une plaie à orifice déchiqueté, irrégulier, étoilé. Des débris de poudre seront incrustés sur l'orifice d'entrée.

Dans un tir à très courte distance (un mètre), il se forme en plus sur l'orifice d'entrée une tâche et des tatouages. Cette tache, c'est une auréole d'estompage : c'est le dépôt des produits de combustion. Elle s'interprète différemment de la collerette d'essuyage. Sa densité est fonction de la distance de tir et sa coloration du type de poudre.

Les tatouages, ce sont des grains de poudre non brûlés qui se sont écrasés sur la peau autour de l'orifice. Leur pénétration dans l'épiderme a provoqué de mini-ecchymoses.

L'orifice de sortie est de moindre importance. Souvent, la balle, sans force vive, finira sa course contre un os, dans un organe ou sous la peau. Si cet orifice existe, il n'a pas de caractère propre. Il est généralement plus grand et de contours irréguliers. La balle, ayant souvent effectué un long trajet à travers le corps, aura sans doute culbuté, et ressortira par son culot ou par son flanc, d'où l'aspect de déchirure. L'épanchement sanguin y est plus important.

De plus, il n'y a ni collerette d'essuyage, ni auréole d'estompage.

Le trajet d'une balle à travers le corps n'est jamais évident. La plupart du temps, la balle aura ricoché contre un plan osseux et ira faire des dégâts aux endroits les plus inattendus.

L'évaluation de la distance de tir se fera par différents éléments :

- *A courte distance*, on observera l'aspect, l'intensité et la distribution des tatouages de poudre. En effet, la balle ou les plombs sont toujours accompagnés, sur une distance variable mais assez courte, de produits divers, plus ou moins incandescents, provenant de la déflagration de la poudre et des restes d'amorce. Ils laisseront des traces sur la peau, ô combien précieuses. Pour les tirs à longue distance, l'évaluation exacte est plus difficile.

Le légiste a fait tout ce qu'il pouvait : le criminaliste entre en piste.

Pour l'identification de l'arme, au mieux, il aura la balle, les tatouages et la douille. Dans des conditions moyennes, il se servira de la douille et des tatouages.

Au pire, il n'aura que les tatouages. Ces derniers ne vous renseigneront que sur la distance de tir et sur la poudre utilisée, grâce à une analyse spectrométrique.

La douille et la balle sont donc déterminantes : tout doit être fait afin de les retrouver.

Il n'existe pas deux armes semblables. Tout d'abord, le sens, le nombre, la largeur et l'inclinaison des raies (provoquées par les rayures hélicoïdales du canon) sont, à microscope mensurateur, indicatifs du type d'arme. Les douilles sont également significatives, selon les empreintes du percuteur et de l'éjecteur.

De plus, après radiographie, radioscopie et dissection minutieuse, on aura une sorte de fiche individuelle d'identité.

Aucun objet n'étant le même qu'un autre, un criminaliste saura faire la différence entre quinze balles tirées par quinze Marxmen différents...

On pourra également analyser la composition de la balle. Muni de toutes ces informations, il restera à consulter les collections de références (encore elles).

- *Pour les tirs à moyenne ou longue distance*, on utilisera un viseur laser à trépied. En le réglant sur l'orifice d'entrée de la balle, il suffira de suivre le trajet du rayon laser (à ne pas confondre avec les armes de SF) pour retrouver le ou les points de tir possibles.
- Matériel de terrain :
Rayon laser à trépied. Poids 4 kg, prix 500000 EM.
- Matériel de labo :
Le même que pour l'analyse de microparticules.

E - Autres matériels.

Le criminaliste est également équipé d'un analyseur vocal.

Une voix humaine, c'est une onde sonore créée au niveau du larynx, une vibration sinusoïdale d'une fréquence donnée qui se transmet dans des résonateurs : pharynx, palais, fosses nasales et sinus. Elle y acquiert des harmoniques qui la modifient en lui donnant une "couleur", la pression respiratoire lui conférant une intensité. Voilà qui donne la hauteur, le timbre et la force. Les sons sont ensuite modulés par la langue, les dents, les lèvres, l'accentuation et l'intonation.

C'est donc une émanation de la personne, non un élément physique. On peut la rapprocher de l'écriture plutôt que des empreintes digitales.

Aucun enregistrement ne peut servir devant un tribunal car la voix est modulable. Malgré tout, elle peut servir d'indication. Au milieu des multitudes de voix, celle qui ressemble le plus à celle d'un individu ne peut guère être que la sienne, car il existe plus de différences entre deux voix qu'il n'est de variances dans une seule.

Lorsque le criminaliste compare un enregistrement téléphonique d'une voix avec celles de suspects, plusieurs difficultés se présentent :

- Au stade de l'émission :
Inconstance de la voix, influencée par le comportement du moment. Acoustique des lieux (environnement souvent inconnu). Possibilités de trucages ou d'incidents, ajoutant ou supprimant des harmoniques. Brièveté générale de l'échantillon.

- Au stade de la transmission :
Distorsions causées par le téléphone, l'enregistrement magnétique. Les bruits de fond.

Voila pourquoi l'expertise sera toujours difficile et portera à suspicion. Le grand temps des écoutes, dans la grande lignée de l'espionnage du siècle dernier, est bien fini.

- Matériel de labo non portable. Coût 300000 EM

Le criminaliste est également équipé d'un générateur de portrait robot. Le procédé est assez simple. C'est un ordinateur qui gère la reconstitution du portrait en fonction des éléments donnés. On dispose d'une banque de 700 types de moustaches, quelques milliers de coupes de cheveux etc...

Une fois le portrait ressemblant (le plus possible), l'expert enfonce la touche *return*. L'ordinateur lance alors son programme de recherche. En deux heures, il aura fait le tour de toutes les photos de criminels qu'il a en mémoire. Si le suspect est fiché, il n'a plus aucune chance.

- Matériel non portable.

Exemple d'interprétation des degrés de succès pour la compétence criminalistique.

Le corps d'une vieille femme est retrouvé dans son appartement. Son crâne a été fracassé par une hache, semble-t-il. Le criminaliste commence la fouille complète de la pièce puis retourne à son labo.

EC : Aucune trace sérieuse n'est trouvée, mais l'analyse de ce qui semble être une trace de chaussure terreuse indique que l'assassin venait de la campagne (en fait, la trace de terre vient d'une botte de carottes achetée le jour même au marché.)

EM : Aucun indice récupérable, la pièce a été piétinée par les agents.

RN : Des traces indiquent qu'il y avait deux personnes.

RS : Même que RN, mais des empreintes digitales sont trouvées. Les malfaiteurs ne sont, hélas, pas fichés.

RE : Idem RS, mais des fibres indiquent qu'ils portaient des vestes de laine couleur blanche. Les chaussures sont des bottes de berger.

RC : Idem que RE, mais des cheveux vous donnent l'ADN des agresseurs.

Notes :

Il est important de noter qu'en ce qui concerne la **médecine légale** et la **criminalistique**, je n'ai pas extrapolé.

Pour la médecine légale, il était déjà difficile de comprendre ce que nos scientifiques savent déjà, alors ne parlons pas de l'avenir...

Qu'aura-t-on appris dans le futur des secrets de notre corps ?

A la vitesse à laquelle progressent aujourd'hui nos scientifiques, il n'y aura peut-être bientôt plus de mystères : que fera-t-on alors, dans un jeu de rôles policier ?

C'est pire encore pour la criminalistique : tout ce que vous avez lu est *actuel*, il ne s'agit pas de science-fiction. Si j'extrapole : pourra-t-on encore être criminel sans être immédiatement retrouvé ?

Dans l'intérêt du jeu, j'ai choisi de n'utiliser que le niveau technologique actuel, ce qui est déjà beaucoup. Merci de cette compréhension.

AK 47



Le bruit avait été étrangement sec, si près de son oreille. Inconsciemment, il avait eu le temps de le noter : un coup puissant, mat, avec juste un rapide petit écho suraigu, quand le plomb avait ricoché sur le mur derrière lui. Falmer crispait ses deux mains sur son vieux Marxmen. Il pouvait sentir l'odeur âcre de sa propre sueur envahir ses narines, tandis que les brûlures, désormais habituelles, lui agressaient les yeux. Il savait qu'il pleurerait bientôt et que ses larmes, qui avaient été source de honte au début de sa carrière, l'aveugleraient totalement quelques secondes. Elles lui procureraient ensuite une excellente visibilité, une acuité accrue. Il devrait simplement accepter de fermer les paupières quelques secondes, pour leur permettre de libérer ses pupilles irritées.

Quelques secondes à peine. Une éternité.

Ensuite, il savait pouvoir viser et faire usage de son arme avec sa précision coutumière. "L'oeil du tigre" aimait-il se répéter ironiquement, "l'oeil du tigre". Il adorait caricaturer l'accent asiatique, prenant une voix de fausset crétinoïde pour répéter inlassablement ces quelques mots qui avaient le don de faire rire chaque fois son coéquipier.

Celui-ci, pour l'heure, ne riait plus. Il gisait au milieu de la ruelle, les bras repliés sous lui, ventre au sol, le nez dans la crasse. Les deux semelles encore solidement ancrées à l'asphalte, dans l'improbable position d'un personnage de dessin animé qui refuserait la chute, pour se redresser brutalement, d'un incroyable coup de rein, et replanter ses bottes dans le goudron. Sous la jugulaire de son casque, le sang coulait régulièrement, sans véritable bouillonnement, dessinant une flaque qui s'élargissait à vue d'oeil.

Il se surprit à espérer les renforts. Et se maudit la seconde d'après, pour cette faiblesse déplacée : depuis trois mois qu'il faisait équipe avec "Fat" Eddy Clark, ils avaient perdu l'habitude fâcheuse de "pleurer systématiquement au standard" pour obtenir de l'aide. Eddy était comme ça... Selon ses propres mots, il "ne supportait pas qu'on vienne lui dire comment faire", et, de surcroît, "les gugusses qu'on t'envoyait arrivaient *toujours* en retard, ne servaient qu'à foutre la zone, et à te voler le mérite du boulot que tu pouvais *toujours* mener à bien tout seul". Depuis trois mois, ils évoluaient donc en duo indépendant, prenant bien soin de ne laisser filtrer aucune information susceptible d'attirer un "gluon" de la Falkhouse dans le sillage de leur voiture de patrouille. Ils menaient rondement les petits coups, coffraient tranquillement les miteux que leurs indicateurs, dans leur grande bonté, avaient la joie et l'avantage de leur recommander. Oh, ça n'était pas Byzance : les primes attachées à ces seconds - voire troisièmes! - couteaux n'étaient pas reluisantes, mais, comme le faisait si justement remarquer "Fat" Eddy, "'y a pas d'petits profits, bonhomme!". Et l'accumulation de ces petites primes, même insignifiantes, finissait par porter ses fruits sur leurs feuilles de salaires. Ils allaient donc tranquillement leur bonhomme de chemin, jusqu'à aujourd'hui.

Un de leurs indics avait donné en "bonus" cette adresse, au fin fond d'une impasse sordide, oubliée depuis longtemps par les Falks du Secteur, et où, selon lui, un gang de rue non affilié s'adonnait aux joies du trafic d'armes anciennes. Eddy s'était jeté sur l'information comme un chien de meute à la curée. Il en salivait abondamment par avance : "tu te rends compte, petit ?! Non, t'as pas l'air de bien comprendre : c'est un gang, Falmer, UN *GANG*, tu piges : une prime tout c'qu'y a de sérieux, là... *Il me la faut....*"

Ils avaient sauté dans la voiture et foncé sur les lieux. Pendant tout le trajet, "Fat" Eddy n'avait cessé de divaguer sur des souvenirs lointains d'armes anciennes, "qu'il avait manipulées étant enfant, avec son père, collectionneur, et qui, et que..." Eddy était drôle, éminemment sympathique. Il avait le coeur sur la main, était pétri de qualités. Mais, Grand Dieu, qu'il était *saoulant*.. De plus, lorsqu'il dépassait la cote d'alerte, il avait le don de déchaîner la fureur de son auditoire...

C'est donc passablement excité que son coéquipier arriva à l'adresse qu'on leur avait communiquée. Pas une seconde Eddy n'avait daigné la fermer... Il en était au chapitre particulièrement significatif - donc émouvant - consacré à l'AK47, un vieux fusil mitrailleur d'assaut, sur lequel il était intarissable d'éloges. Ils avaient garé la voiture à l'écart. Ils avaient bien fait : Eddy , royal, imitait pour l'heure le "caractéristique haakkahaaaakkkka!!!" que produisait le charmant engin en vomissant ses rafales de plomb. Pour la forme, Falmer lui avait proposé d'appeler d'éventuels renforts de troupes, mais il n'avait même pas pris la peine de répondre, perdu dans son imitation. Il décida donc de le suivre, persuadé que ce serait une intervention routinière de plus à leur actif. Fatale erreur.

Eddy était particulièrement doué pour les imitations. Falmer ne le réalisa qu'à l'instant précis où son bruit fut couvert, dans la ruelle, par le hurlement du fusil mitrailleur, et les miaulements vicieux des balles autour d'eux. Il avait plongé mécaniquement à l'abri de la première poubelle providentielle, tandis que les "haakaahaaakkaa!!!" du tireur, au bout de la ruelle, prenaient le relais de ceux d'Eddy. Il le chercha du regard et le découvrit vautré au milieu du passage. Grotesque. Pitoyable.

Et perdant son sang régulièrement.

L'affaire se présentait mal. Elle sentait le piège grossier à plein nez. Il se retrouvait coincé dans une ruelle boueuse, sans coéquipier pour le couvrir, avec pour seule armure une poubelle rouillée... A des lieues du portrait idyllique qu'on avait pu lui dresser, à la Falkampftskol, du Falk-type. Il se sentait aussi étranger à ce "Prince de la Rue" qu'on pouvait l'être.

A cet instant précis, le "Chevalier des Temps Modernes" sentait la sueur moite, la peur et le doute. Et il s'accrochait à son arme de service comme un enfant étreint son ours dans le noir.

Derrière lui, une culasse claqua dans le noir.

Il se retourna, et, au jugé, vida son chargeur en roulant au sol. Les lourdes détonations du Marxmen explosèrent dans l'impasse, dans un déluge de feu et de plomb. D'énormes flammes s'étiraient devant le canon de l'arme, qui hurlait en vomissant comme un dragon crache son fiel meurtrier. Il y eut un bruit mou, presque écoeurant, de corps s'affalant sur le goudron. Falmer savait avoir fait mouche à chaque fois : "l'oeil du tigre", une fois encore... Mais il n'avait pas pu cesser le tir avant le "clac" caractéristique de la chambre vide. Dans son dos, il entendit la bordée de jurons proférée par le tireur embusqué dans l'entrepôt. Il roula à nouveau à l'abri des poubelles. L'odeur âcre de la poudre, étroitement associée à celle de la pourriture ambiante, lui souleva le coeur. Il pleura à nouveau, tout en plongeant la main dans son blouson pour en extraire un nouveau chargeur. Il l'introduisit rageusement, puis se redressa à peine, pour évaluer le chemin qui lui restait à parcourir jusqu'au bout de la rue. Il ferma quelques secondes les paupières, se dessinant mentalement chacun des gestes qu'il lui faudrait effectuer sans la moindre hésitation. Il inspira profondément. Longuement. Puis il plongea dans l'impasse.

Il ne sut pas dire, plus tard, beaucoup plus tard, comment il était parvenu à l'intérieur de ce vaste hangar désaffecté, et gardé par deux sentinelles armées et déterminées. Pas plus qu'il ne pouvait s'expliquer *ne pas avoir ressenti* la morsure du plomb dans son bras gauche, ni l'éclat de grenade qui lui avait ouvert la jambe juste au-dessus du genou droit. Longtemps, très longtemps après, il revivait encore, au coeur de ses cauchemars, ces instants interminables où il avait rebondi, de paroi en paroi, zigzaguant dans une étroite impasse sombre et insalubre, sous le tir croisé de deux armes automatiques. Il pouvait se revoir, comme filmé au ralenti, percuter la porte d'entrée d'une lourde charge de l'épaule, rouler sur le sol poussiéreux de l'immense pièce, et, en hurlant comme un possédé sans discontinuer, vider à nouveau son chargeur. Il voyait encore, sur la fin, les corps de deux jeunes swedishs collés au mur par les tirs du Marxmen, qui glissaient lentement, interminablement, le regard fixe, une expression d'incrédulité à jamais figée sur leurs visages juvéniles. Et, s'étalant au-dessus de leurs têtes comme des auréoles pourpres, les larges traces sanguinolentes dessinées sur la paroi par leurs corps déjà sans vie... Pour finir, il pouvait s'entendre hurler, hystérique, lorsque l'un des deux jeunes hommes, touchant finalement le sol, ouvrait la main en libérant une grenade quadrillée. Dans une explosion digne des meilleurs films 3D, il contemplait, impuissant, les morceaux d'acier déchiquetés qui volaient en tournoyant à travers l'espace de l'entrepôt. C'est ce moment qu'il choisissait généralement pour se réveiller brutalement, couvert de sueur et le souffle rauque.

Il finit par quitter son lit d'hôpital après trois semaines de repos et de soins intensifs. "Fat" Eddy Clark le rejoignit un mois plus tard. La balle qui lui avait traversé la gorge l'avait définitivement condamné au port d'un appareil vocal miniature, qui lui permettait d'amplifier le son de sa voix, lui conférant cependant un étrange rendu métallique, proche du rendu caricatural des voix synthétiques accordées aux robots dans les vieux films d'anticipation. Il n'en avait cependant pas perdu son agaçant sens de "l'humour" si personnel... Falmer en venait parfois à prier que quelque part, là-haut, un Dieu miséricordieux le prenne finalement en pitié et parvienne à vider radicalement les batteries d'alimentation de ce synthétiseur vocal au grésillement obscène insoutenable. La vie avait repris son droit, cependant, et les patrouilles succédaient aux patrouilles. Berlin s'étendait, sombre et sublime, sur ses kilomètres d'agglomération surpeuplée... La radio tira brusquement Falmer de sa torpeur :

- "APPEL A TOUTES LES VOITURES, APPEL À TOUTES LES VOITURES : UN D-01 EST SIGNALE SUR BERSARIN STRASSE. ATTENTION, CODE DD+, JE REPETE : CODE DD+..."

Le timbre métallique se fit entendre à côté de lui.

- "Et merde!!! On va encore être toute une armée sur le coup..." Eddy fit claquer la culasse du fusil mitrailleur, tandis que la voiture démarrait en trombe, dans un hululement familier de sirène. Falmer ne put s'empêcher de jeter un regard torve à l'AK 47 que "Fat" Clark manipulait avec dévotion. Eddy lui sourit de toutes ses dents :

- "Tu te rends compte, dis, petit, que si cette ordure m'avait rectifié avec, Velda l'aurait définitivement classé "tueur de flic", et qu'on n'aurait jamais eu le plaisir de l'entendre chanter à nouveau ? Mmmmh ?! Non, j'vois bien : tu t'rends pas compte..."

"Fat" Eddy Clark parti d'un rire énorme, aux reflets d'acier monstrueux, qui monta se mêler aux cris de la sirène, dans un chant de guerre dément. L'AK47 semblait frémir dans l'ombre de la voiture. Les guerriers de la rue s'apprêtaient au combat.

Sixième partie
LE CATALOGUE

Ce chapitre contient tout ce qu'un Falk est censé savoir : il n'est sans doute pour vous qu'un rappel de tout ce qu'on a bien voulu vous enseigner à l'école de police, mais il n'est jamais superflu de se remémorer les connaissances de base...

I - LES ARMES

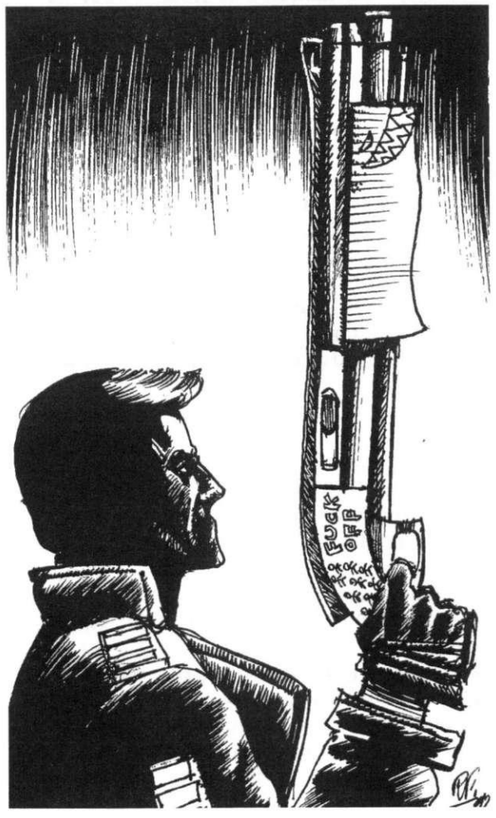
A - Classification

Première rubrique : Matériels de guerre.

1 - Armes à feu (et leurs munitions) conçues pour ou destinées à la guerre.

2 - Matériels destinés à porter ou à utiliser au combat ces armes à feu.

3 - Matériels de protection contre les gaz de combat.



Deuxième rubrique : Armes et munitions non considérées comme matériels de guerre.

4 - Armes à feu dites de défense et leurs munitions, dont tous les revolvers.

5 - Armes de chasse et leurs munitions.

6 - Baïonnettes, sabres, poignards, matraques, cannes plombées et ferrées, couteaux à cran d'arrêt etc...

7 - Armes de tir, de foire ou de salon (et leurs munitions), pistolets d'alarme ou de starter, ne tirant pas de balle.

8 - Armes historiques et de collection (et leurs munitions) antérieures à 1870, sauf les pistolets de duel.

Troisième rubrique : Matériels soumis à procédure spéciale pour l'importation ou l'exportation.

B - Réglementation pour les territoires non-militaires.

- Pour la 1ère et 4ème catégorie : acquisition, cession, remise et détention sous autorisation du SAD. Port prohibé, même en voiture. Exception faite pour les forces de sécurité sous contrôle étatique, ou sur permis spécial délivré par le Ministre de la Police, de l'Armée ou par le SAD.

- Pour la 6ème et 7ème catégorie, acquisition, cession, remise et détention libre, mais port prohibé (même en voiture). Sauf autorisation délivrée par la Chambre de Commerce (forains) ou les administrations du SAD.

- Pour la 5ème catégorie, acquisition, cession, remise et détention libre, mais port interdit sauf autorisation des administrations locales.

- Pour toutes les autres armes, aucun interdit ou contrôle.

C - Panorama

Recenser toutes les armes circulant aujourd'hui à travers le Continent relèverait de la gageure. Voici un large panorama des plus fréquemment rencontrées en Europa : celles auxquelles les Falks auront le plus souvent à ***faire face***...

Note : Le MJ est invité à créer sa propre "Manufacture", en écoutant si besoin est les suggestions des joueurs.

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 une arme militaire de type PM, et ce, dès 18 ans. A l'intérieur des habitations, les particuliers peuvent détenir des armes non-militaires, s'ils déposent leurs coordonnées au Falkhouse de leur secteur.

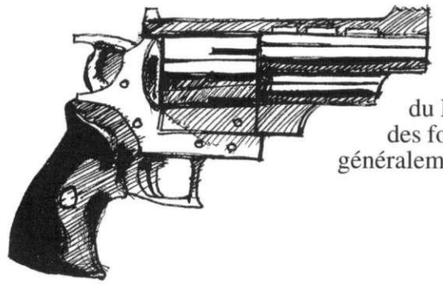
1 - Les revolvers.



Marxmen 12.33

Longtemps arme fétiche des sergents Falks, il est presque uniquement chargé de balles explosives, pour répondre à l'efficacité des armes utilisées par les Volkraubers et autres Narco-gangs. Surnommé aujourd'hui "l'ancêtre" par toute la Falkhouse, ce fut l'arme de dotation de tout Falkampft de 42 à 63, avant d'être remplacé par le 35. Quelques nostalgiques le conservent encore. Ils sont cependant de plus en plus rares, au fur et à mesure des départs en retraite et des MES (Morts en Service)...

Son canon trop long pénalise la vitesse du dégainer-tirer et son efficacité est trés contestable. Ce sera bientôt une pièce de musée. **Prix : 4000EM**



Marxmen 12.35

C'est l'arme officielle de tout officier de police. Moins lourde, plus courte, plus efficace, le 12.35 est l'arme idéale du Falk moyen qui n'a pas les moyens de s'offrir mieux. 85% des forces de l'ordre en sont équipées. Les officiers lui préfèrent généralement le spécial ou l'automatique. **Prix : 6000EM**



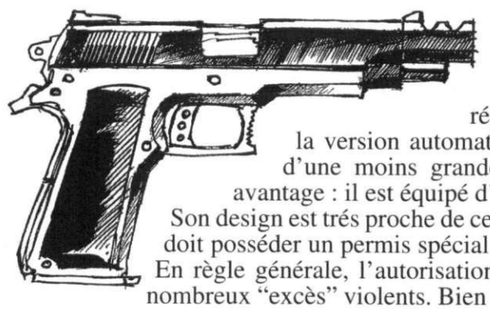
Marxmen Police Spécial

Le Ministère de la Police le commanda en 67, puis annula sa demande en 68 (à l'arrivée du nouveau Ministre). Il était trop tard : le désaccord qui s'en suivit fut résolu par un procès retentissant, gagné par la célèbre firme Center German. Marxmen put livrer le Spécial : une arme excellente, facile à camoufler, possédant une cadence de tir impressionnante pour un revolver... La police fut obligée d'en acheter 20000 pour honorer sa commande. Ce n'est pourtant pas une arme de dotation, son coût étant encore par trop élevé. Son prix exorbitant a pourtant chuté depuis peu, passant des 15000 EM initiaux à 10000EM.

Tout Falk le désirant devra payer 4000EM pour pouvoir l'utiliser, mais l'arme ne lui est que prêtée. S'il venait à être suspendu, le Spécial lui serait repris : adieu les 4000EM.

Pour devenir propriétaire de ce bijou, il faut payer le coût total de l'arme (possibilité de crédit avec retenue sur paye). C'est l'arme de prédilection des Inspecteurs. **Prix : 10000EM**

2 - Les automatiques.



Marxmen Automatique

Malgré les nombreuses opinions défavorables du Ministère sur les armes automatiques ("Et si l'arme s'enraye, que fait le Falk ? "), les designers ont préféré répondre à l'appel de nombreux professionnels en créant la version automatique du Marxmen. Assez lourd, difficile à camoufler, d'une moins grande efficacité que le Spécial, l'automatique n'a qu'un avantage : il est équipé d'un chargeur de 15 balles et sa cadence de tir est rapide. Son design est trés proche de celui du célèbre Colt 45. Pour l'utiliser en service, un Falk doit posséder un permis spécial (requête à formuler auprès des officiers - Lieutenants). En règle générale, l'autorisation est accordée, à moins que votre dossier ne porte de nombreux "excès" violents. Bien sûr, vous devrez vous offrir ce joujou avec votre propre porte-monnaie. Si un officier ou le SAD vous surprend, utilisant l'automatique sans autorisation, vous risquez de gros ennuis, sans parler de la confiscation de l'automatique. **Prix : 11000EM**



Orki 23
Sorti des usines en 64, l'Orki 23 devait être l'arme révolutionnaire dont on équiperait toutes les brigades d'intervention. D'une forme totalement nouvelle, il était destiné au combat au corps à corps (ne pouvant être arraché à son porteur en close-combat). Une molette permettait en plus d'inverser le mécanisme de mise à feu : on tirait alors en lâchant la gâchette, et non plus en appuyant dessus...Après 6 mois d'essais, l'arme fut rejetée par la commission du Ministère. Le système reverse provoquait - en cas d'utilisation particulièrement stressante - plus d'accidents qu'il n'apportait d'avantages.
Le GIF lui préféra le Marxmen Laser. Depuis, l'Orki 23 est vendu au public (moyennant permis) et a été interdit dans les Forces de Police par un décret de 68.
Certains Falks l'utilisent encore en "seconde arme", avec l'accord tacite de leurs supérieurs... qui nieront, en cas "d'accident" avoir eu connaissance du fait. **Prix : 5000EM**



Guelter Automatic PM2
"L'arme qui résiste au temps", tel était le slogan des commerciaux lors de la sortie du PM2, en 43 : un argument qui n'était pas mensonger. Le Guelter reste une des armes les plus vendues au monde. Il convient aussi bien aux commandos Falkrieks... qu'aux Volkraubers...
Le Guelter ne connaît en effet pas la rouille, on peut le plonger dans l'eau et le laisser sécher tout seul, sans voir apparaître la moindre trace de corrosion. De plus, il résiste à des différences de pression trés importantes. Sa puissance de feu n'est pas énorme, mais sa cadence de tir permet de couvrir des progressions ou d'en empêcher. Adoptée par l'armée, c'est l'arme principale des soldats de base, comme celle des baroudeurs. Seuls "défauts" : il n'est pas camouflable (son canon est trop long), et il est trés lourd. Son chargeur de 18 balles lui confère une bonne autonomie. **Prix : 11000EM**



Vindict Autokoch
Composée de dérivés de résine, de carbone et de plastique, c'est l'arme la plus légère de ce type. C'est également une arme quasi-indétectable par les contrôles d'aéroport et son démontage est un jeu d'enfant.
De faible puissance de feu, c'est l'arme favorite des tireurs d'élite et des tueurs à gages. Facilement camouflable et aisée à manipuler, c'est pour eux "l'outil" de prédilection. Bien que sa vente soit interdite en Europa, elle est en vente libre aux Etats-Unis et de nombreux trafiquants l'importent. Le prix indiqué est celui du marché noir. **Prix : 16000EM**



Heavy Scott Spécial
Sorti du délire d'un designer fan de SF, le Scott fut pendant 5 ans, l'arme de prédilection de bon nombre de membres du GIF et de l'armée. Fonctionnant avec des balles spéciales, il était réputé arrêter une voiture en plein élan.
Arme trés lourde, son recul est très impressionnant et aucun compensateur n'a été installé... Ce handicap a été compensé par une visée laser, ce qui n'est pas suffisant. Ses défauts et son look "high-tech" lui ont été fatals lors de la sortie du Marxmen Laser. Néanmoins, les lourdauds de la pègre, de l'Armée ou même du GIF aiment à l'utiliser. **Prix : 16000EM**



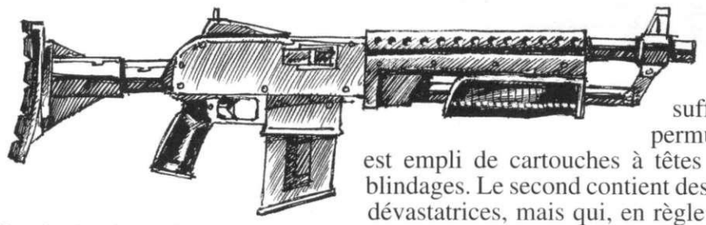
Marxmen Laser
Must des musts (même si c'est un automatique), le Marxmen Laser est sorti des usines en Janvier 70. Bonne puissance de feu, excellente cadence de tir, poids moyen, trés grande précision, il est difficile d'en énumérer toutes les qualités. Bien que difficile à camoufler, c'est l'arme de rêve de tout flic. Vous ne pouvez l'utiliser en service que si vous en avez les moyens financiers, ce qui n'est pas à la portée de tout le monde. Une autorisation spéciale devra également vous être délivrée. Cette dérogation n'est accordée qu'aux bons éléments. Ceux dont les états de service sont moyens ou les réactions violentes n'auront jamais l'aval des Lieutenants. Si on vous surprend en possession de cette arme durant le service, c'est la suspension assurée pour 1 semaine et la confiscation de l'objet. C'est l'arme de dotation du GIF et des officiers de l'Armée. **Prix : 25000EM**

3 - Les fusils

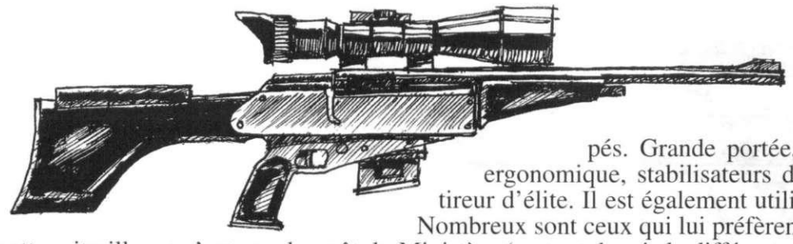
Fusil de chasse et Riot Gun
Note : Ces deux armes sont identiques à celles que l'on peut trouver de nos jours. Elles sont également très répandues et très bon marché (quasiment considérées comme des "souvenirs du passé" et comme objets de consommation courante).



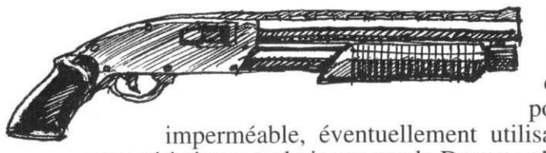
Dagon 12mm
Utilisés depuis 70 ans par les Forces de l'Ordre, les fusils Dagon sont réputés pour leurs multiples qualités. Efficaces, non corrosifs, trés solides, ils sont la coqueluche du Ministère de la Police. Mais les fonctionnaires restent libres de leurs choix... En 66, Hyams sort le Contact, un véritable bijou, que les Falks finissent par préférer au Dagon 12mm. Mais la partie n'est pas perdue : Dagon innove régulièrement pour ne pas être frappé d'obsolescence. Dans cette optique, il ne devrait pas tarder à réagir. Arme de dotation, il faut laisser une caution de 2000EM et avoir la signature d'un Lieutenant (valable pour un an, à obtenir dans les mêmes conditions que pour l'automatique) pour le percevoir à l'armurerie. **Prix : 16000EM**



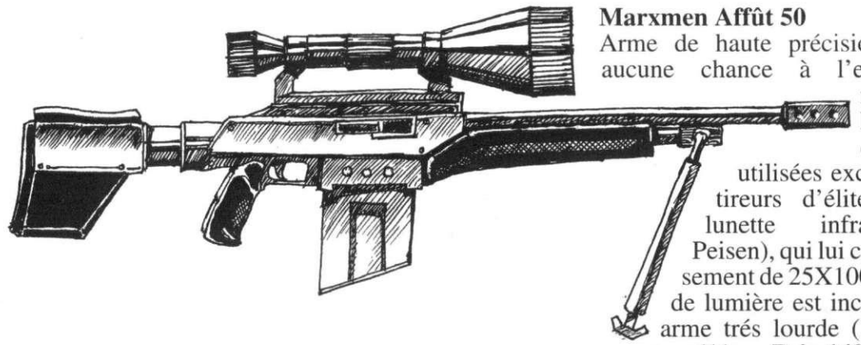
Dagon 12mm Auto
Arme officielle du GIF, très efficace, équipée de deux chargeurs interchangeables. Il suffit d'actionner la pompe pour permuter les deux chargeurs. Le premier est empli de cartouches à têtes spéciales, destinées à percer les blindages. Le second contient des cartouches à balles de plomb, peu dévastatrices, mais qui, en règle générale, assomment la cible par l'onde de choc. On peut évidemment remplacer ces cartouches par des munitions standards. Avec sa grande autonomie, c'est l'arme rêvée des groupes d'intervention, bien qu'elle soit un peu lourde. Un Falk peut l'utiliser s'il obtient l'accord d'un Lieutenant et s'il l'achète. **Prix : 30000EM**



Guelter 12.35 "Blitz"
Fusil de chasse high-tech, le Guelter n'en est pas moins une arme de guerre. De nombreux régiments en sont équipés. Grande portée, lunette de visée, crosse ergonomique, stabilisateurs de tir : c'est une arme de tireur d'élite. Il est également utilisé par les snipers du GIF. Nombreux sont ceux qui lui préfèrent le Marxmen Affût, mais cette mitrailleuse n'est pas du goût du Ministère (surtout depuis le différent entre les deux parties) : on utilise donc plus facilement le Blitz. Comme toutes les armes de précision à distance, il ne se démonte pas (sinon tous les réglages seraient à refaire à chaque remontage). Sa grande longueur en fait une mauvaise arme de combat au jugé, rapproché ou en tir de hanche. **Prix : 40000EM**

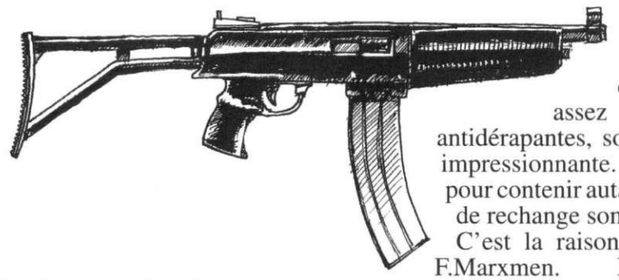


Hyams Contact 12mm
Il serait sans doute devenu le "pompeux" de dotation des Falkampfts si le Ministère n'était lié de coeur et de contrat avec Dagon. Pouvant être porté à la hanche, facilement dissimulable sous un imperméable, éventuellement utilisable à une main, léger, il possède les mêmes caractéristiques techniques que le Dagon : c'est une arme prodigieuse.
Comme pour les armes "non officielles", le Falk devra obtenir la signature d'un Lieutenant pour l'utiliser. Il devra également se l'offrir avec son salaire. Actuellement, 35% environ des Falks l'ont adoptée, dont tous les Inspecteurs. **Prix : 12000EM**
Règles spéciales : A une main, le tireur subit un malus de 20%. Il est conseillé d'utiliser des cartouches à chevrotines. Dans ce cas, toute cible dans un rayon de 1,50 mètres peut être touchée.

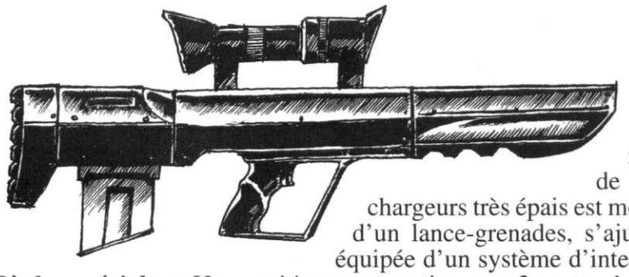


Marxmen Affût 50
Arme de haute précision, elle ne laisse aucune chance à l'ennemi. Elle est malheureusement hors de prix : le GIF en possède deux, utilisées exclusivement par les tireurs d'élite. Equipée d'une lunette infrarouge (optique Peisen), qui lui confère un agrandissement de 25X100 ! L'intensificateur de lumière est inclus. Cela reste une arme trés lourde (15Kg), inutilisable en mêlée. **Prix 140000 EM**

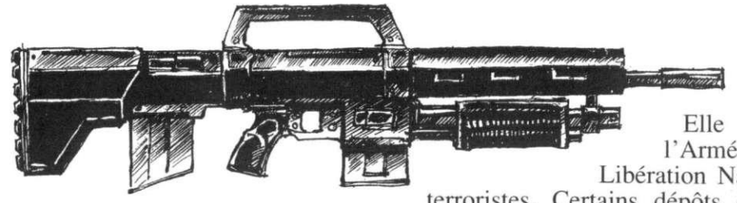
4 - Les fusils d'assaut



TY Assault Mark II
C'est le fusil d'assaut du GIF (Groupe d'Intervention Falkampft). Son poids est assez minime, sa poignée et sa crosse antidérapantes, son efficacité décisive et sa cadence de tir impressionnante. Son seul défaut provient de son chargeur : pour contenir autant de balles, il est imposant et les chargeurs de rechange sont encombrants.
C'est la raison pour laquelle l'Armée lui a préféré le F.Marxmen. **Prix : 25000EM**
Règles spéciales : Possibilité de coup par coup, à raison de 2 tirs par round. Il est bien sûr possible de ne pas appuyer sur la gâchette durant tout le round et ainsi de tirer moins de 18 balles. Le joueur choisit un temps de pression et jette un dé pour connaître le nombre de balles tirées. Très court : 1D6+2, Court : 1D6+6, Moyen : 1D6+12. *Il est impossible de contrôler parfaitement le débit de son arme.*

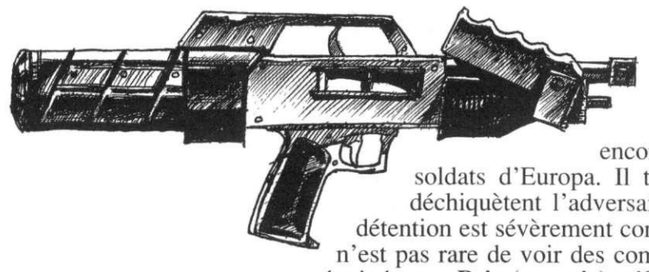


F. Marxmen
A mi-chemin entre fusil d'assaut et fusil de sniper, le F. Marxmen a été adopté par l'Armée en 49. Sa cadence de tir est suffisante, ses dégâts dévastateurs. Il résiste bien à l'humidité, aux différences de pression et l'encombrement de ses chargeurs très épais est moindre que celui du TY. Il peut être équipé d'un lance-grenades, s'ajustant au bout du canon. La lunette est équipée d'un système d'intensificateur de lumière. **Prix : 50000EM**
Règles spéciales : Une position pour ne tirer que 3 cartouches. Pour le temps de pression : trés court 1D4+1, Court : 1D4+4, Moyen 1D4+8.



FM Guelter
Arme utilisée pendant la guerre, elle est beaucoup moins commune aujourd'hui. Elle fut l'arme de prédilection de l'Armée d'Europa, des Armées de Libération Nationale... et des groupuscules terroristes. Certains dépôts de l'Armée ont en effet été cambriolés durant ces derniers mois (chacun croira au cambriolage s'il le désire) et des factions terroristes sont équipées de cette arme destructrice. Similaire au Marxmen en tout point, il est également équipé d'un petit lance-grenades, et peut tirer des capsules chargées au Palduz B (rayon d'action de 15 mètres). Il suffit d'actionner la pompe pour que la gâchette déclenche un lancer de grenade plutôt qu'un tir et vice-versa.Caractéristiques identiques au F. Marxmen. **Prix : 45000EM**

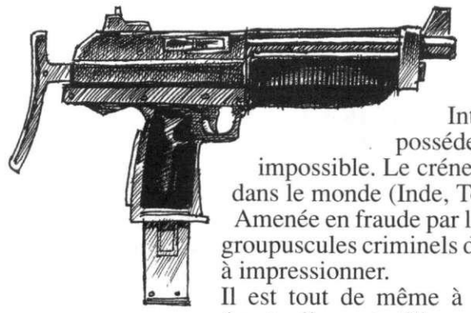
5 - Pistolets Mitrailleurs



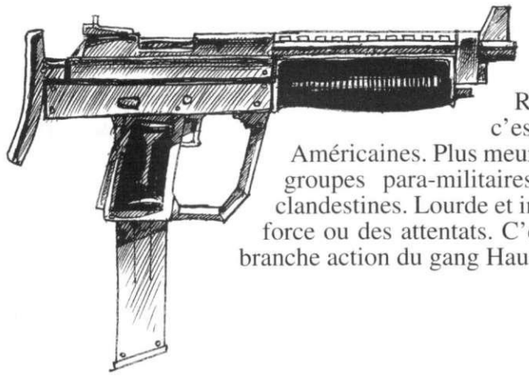
TY Mygale
Premier PM à balles hautement explosives, le TY est une arme militaire qui a fait ses preuves pendant la "Guerre Sans Fin". Le TY est encore aujourd'hui un PM dont sont dotés les soldats d'Europa. Il tire par petites rafales des balles qui déchiquètent l'adversaire. Strictement interdit à la vente, sa détention est sévèrement condamnée. Matériel militaire sensible, il n'est pas rare de voir des commandos terroristes du MI qui en sont équipés. **Prix (au noir) : 40000EM**



TY Assault
Ce PM est destiné, à l'origine, à être l'arme de soutien du fantassin. Il est utilisé pour l'élimination d'un groupe de tireurs embusqués ou pour stopper net un assaut de plusieurs adversaires. Le tireur doit posséder une autre arme, car le TY Assault décharge complètement ses munitions dans la phase, à une cadence de tir hallucinante... **Prix (au noir) : 25000 EM**

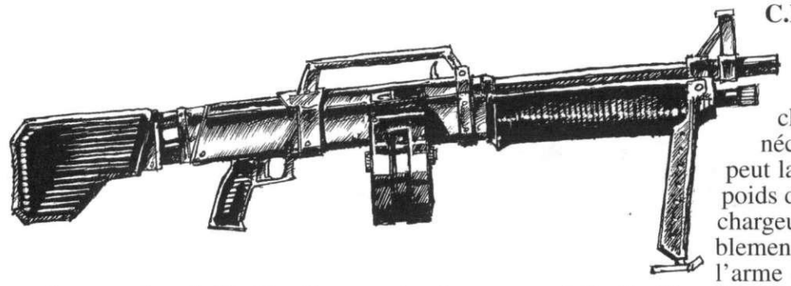


Guelter PM 31
Interdite à la vente, il est strictement interdit d'en posséder une. L'obtention d'un permis est, par conséquent impossible. Le créneau de cette arme, qui fut vendue à différentes armées dans le monde (Inde, Tonkin, Pays Muslims), est celui du grand banditisme. Amenée en fraude par la frontière Française, elle est vendue au noir à tous les groupuscules criminels de Europa. C'est une arme dangereuse, qui sert surtout à impressionner.
Il est tout de même à signaler que le GIF en possède 50 qu'ils peuvent éventuellement utiliser... **Prix (au noir) : 5000EM**

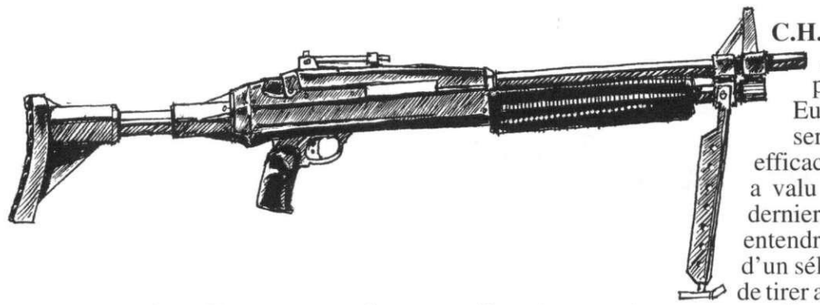


Guelter PM33
Rangée dans la même catégorie que la précédente, c'est l'arme officielle des Forces Spéciales Américaines. Plus meurtrière que le 31, elle est l'arme de prédilection des groupes para-militaires (hors MI) qui l'obtiennent par des filières clandestines. Lourde et incamouflable, elle est utilisée pour des attaques en force ou des attentats. C'est également l'arme préférée des membres de la branche action du gang Hauven. **Prix (au noir) : 6500EM**

6 - Les mitrailleuses

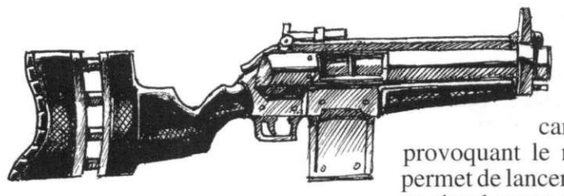


C.H.A.F. K15 "Clakos"
Arme de guerre lourde, cette mitrailleuse, grâce à son système de chargeur à camembert, ne nécessite pas de serveur. On peut la manipuler seul, mais son poids de 15 kgs (et ses 3 kgs par chargeur) ralentit considérablement le déplacement. C'est l'arme de soutien utilisée par les combattants dans le Tonkin. On en voit trés rarement à Berlin. Tout du moins, on n'a pas beaucoup le temps de les voir. **Prix : 80000EM**



C.H.A.F. K20 "Rigoletta"
Arme lourde, choisie par les armées de Europa, elle nécessite un servant afin d'être efficace. Sa cadence de tir lui a valu son surnom : c'est le dernier rire que vous entendrez... Elle est équipée d'un sélecteur de tir permettant de tirer au coup à coup, en rafale de 3 ou en continu. C'est une arme de guerre : il est donc extrêmement rare d'en voir dans le civil. Si le cas se présente : tirez le premier... **Prix : 90000EM**

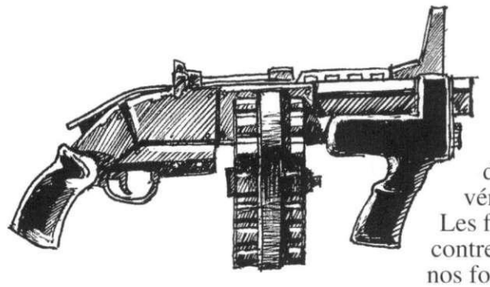
7 - Les lance - grenades.



LMR-CK
Lance-grenades des forces spéciales de l'armée et du GIF, il fonctionne avec des cartouches spéciales contenant des gaz ou provoquant le même effet que les grenades classiques. Il permet de lancer des rafales de 3 grenades deux fois par round ou simplement de tirer deux grenades au coup à coup. Arme efficace, peu lourde, elle est équipée d'un compensateur de recul. Les capsules Orki ne sont pas compatibles. **Prix : 45000EM**



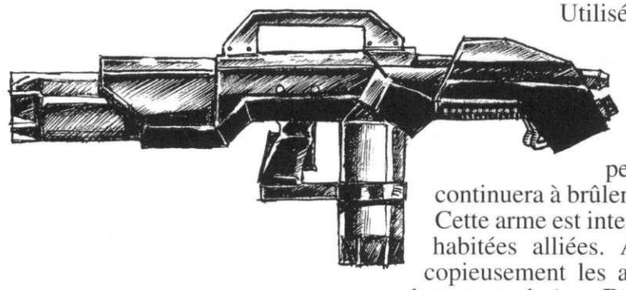
Orki CK Spécial
Lance-grenades des forces Falkampfts anti-émeutes, il est perçu en cas d'intervention sur une manifestation. Les cartouches sont de plusieurs types : fumigènes, lacrymogènes, calmantes et autres Palduz A. Il ne possède pas un magasin très fourni, ce qui limite les excès d'utilisation mais peut mettre en danger le Falk n'ayant pas pu toucher tous les enragés se dirigeant vers lui. **Prix : 30000EM**



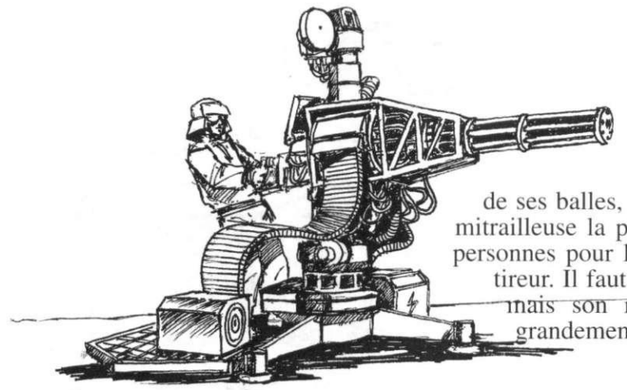
Scott Multilauncher Spécial
Arme américaine, son efficacité a surtout été démontrée durant les émeutes de ces dernières années. Le GIF en possède quelques exemplaires.
Cadence de tir infernale, magasin débordant, système de recharge à camembert : elle permet de résister à de véritables sièges.
Les flics américains les utilisaient pour calmer les émeutes contre leurs commissariats. Elle n'est pas en service dans nos forces Falkampfts. **Prix : 50000EM**

8 - Spéciales

Notes : Ces armes ne sont destinées qu'à vous montrer les possibilités du jeu et de certaines forces armées. Nous vous déconseillons vivement de les inclure dans l'une de vos parties...



Marxmen FT 44
Utilisé dans les Forces Armées d'Europa, ce lance-flammes est l'un des derniers sortis du genre. Léger, fonctionnant au gel, il permet des tirs assez précis, jusqu'à 30 mètres.
Non content d'allumer le feu sur les peaux, il projette du phosphore qui continuera à brûler, même si la cible est plongée dans l'eau. Cette arme est interdite, même à l'armée, dans les enceintes habitées alliées. Autonomie large qui permet d'arroser copieusement les alentours pendant 1 minute (ou 30 fois deux secondes). **Prix : 120000EM**



LAG 24
Transportable uniquement en véhicule, cette mitrailleuse lourde n'est utilisée que dans l'armée. Sa cadence de tir et le calibre de ses balles, ajoutés à la distance utile de tir en font la mitrailleuse la plus meurtrière de l'infanterie. Il faut trois personnes pour l'utiliser : un chef de tir, un servant et un tireur. Il faut un entraînement spécifique pour l'utiliser, mais son radar et sa conduite de tir augmentent grandement son efficacité. **Prix : 250000EM**

9 - Les grenades et gaz

Les grenades existent en modèle à propulsion humaine ou à lance-grenades. Une grenade à main pèse 0,4kg. Si le personnage n'est pas mis hors de combat à la chute de la grenade, il peut tenter de fuir, mais il risque alors d'entrer dans la ligne de mire des forces placées en face.

Fumigène
Dès qu'elle touche le sol, la fumée recouvre une surface de 1 mètre de rayon. Les rounds suivants, on additionnera 1 mètre de rayon à chaque fois, jusqu'à un maximum de 21 mètres de diamètre (sur 7 mètres de haut). Les esprits chagrins peuvent s'amuser à déterminer le sens du vent pour déterminer dans quelle direction s'étale la fumée...Les personnes se trouvant dans la zone d'effet voient leurs sens diminuer et subissent un malus de 40 % à leurs tirs. Ils bénéficient par contre d'un bonus de 20 % pour se cacher. Les personnes à l'extérieur subissent un malus à leurs tirs s'ils visent l'intérieur de la zone. Ce modificateur n'affecte pas les viseurs infrarouges. La fumée se dissipe en 5 à 20 minutes, selon l'aération de l'endroit touché et le vent.

Lacrymogène
Dès qu'elle touche le sol, le gaz se répand sur une surface de 2 mètres de diamètre. Chaque round suivant, il gagne 2 mètres de diamètre, jusqu'à concurrence de 20 mètres, sur une hauteur de 5 mètres. Les personnes se trouvant dans le nuage de gaz devront faire preuve d'un grande endurance. Le gaz se dissipe en 10 à 30 minutes, selon l'aération et le vent. Les joueurs devront réussir un jet de Force multiplié par deux pour ne pas avoir à subir un malus de 20 % à toutes leurs compétences pendant 1d10 phases.

Tranquillisante
Dès qu'elle touche le sol, la grenade explose : les 6 mètres de diamètre autour de la grenade sont touchés. Chaque round suivant, 3 nouveaux mètres sont gazés, à concurrence de 20 mètres de diamètre sur 6 mètres de haut. Le gaz reste en place durant 15 à 30 minutes, selon l'aération et le vent. Les personnages se trouvant dans l'aire d'effet doivent faire preuve d'une grande endurance. Les joueurs devront réussir un jet de Force multiplié par deux pour ne pas avoir à s'endormir pendant 2d10 minutes.

Palduz A
Dès qu'elle touche le sol, le gaz se répand sur une surface de 4 mètres de diamètre. Chaque round, 4 nouveaux mètres sont touchés, à concurrence de 20 mètres de diamètre sur 3 de haut. Le gaz se dissipe en 5 minutes. Le gaz s'insinue par les pores de la peau et explose au contact de certains composants chimiques du corps humain. A signaler que les masques à gaz classiques permettent de diviser les dégâts par deux. Seuls les masques à gaz de l'armée sont totalement étanches au Palduz. Cette grenade n'existe que pour le FM Guelter et certaines autres armes militaires. Ces grenades ne sont bien entendu détenues que par l'armée. Il existe d'autres types de gaz Palduz : le B, le C et le R, mais ils ne servent à l'armée que pour la destruction à grande échelle et n'ont pas leur place ici.Les personnes prises dans l'aire d'effet doivent faire preuve de réflexe (réussir un jet de Force)pour tenter de se protéger le visage, et avoir la possibilité de s'enfuir.

Offensive
Elles explosent dés leur chute au sol si elles sont envoyées de loin, et quelques secondes plus tard si le tireur est à courte portée. Elles servent à assommer les cibles en provoquant un grand souffle et un énorme bruit. Elles ne contiennent aucune partie métallique pour provoquer des shrapnels. Elles servaient à la progression des troupes : trés efficaces si elles explosent dans une pièce ou un milieu fermé (l'onde sonore rebondie), elles le sont peu en extérieur (dégâts réduits de 2 tiers). Elles existent à main, pour le FM Guelter et pour le LMR-CK, mais seuls l'armée et le GIF en sont équipés et ont l'autorisation de les utiliser.
Pénétration: 6 Dommages: 6d10

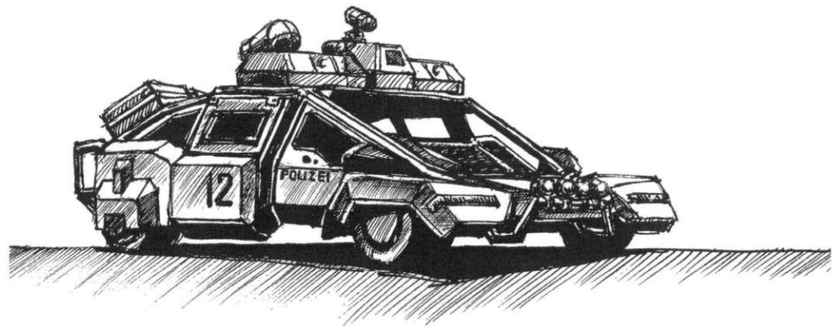
Défensive
Faites pour tuer, ces grenades contiennent une forte charge explosive et de nombreux copeaux de limaille de Kevlar. Quand elles explosent, elles projettent les copeaux à grande vitesse dans les 6 mètres alentour. Les personnes situées dans ce rayon sont fauchées par la limaille mortelle. Ces dernières peuvent tenter de se jeter au sol pour éviter le cône mortel qui part de la grenade.
Pénétration: 6 Dommages: 8d10



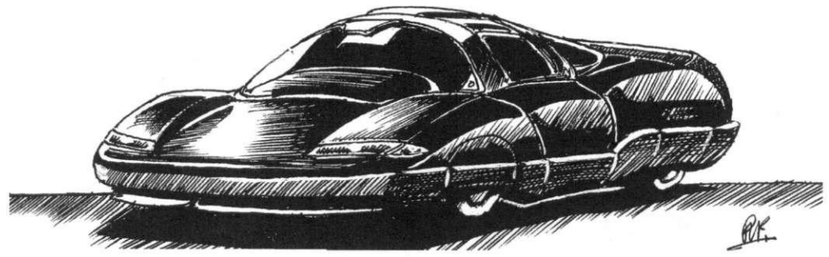
II - CAR WARS : PANORAMA DES VEHICULES
(avec toutes nos amitiés au jeune Steve, du Texas, là-bas, aux Etats Unis!)

Engins motorisés divers

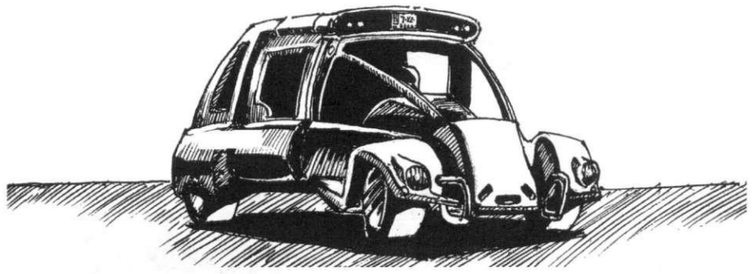
- "Voitures" :



Patrouille (autres Secteurs que XVIII)
Voiture officielle des autres Secteurs de Berlin, elle coûte plus de 70000 EM. Elle possède les derniers perfectionnements, y compris un terminal informatique. 4 places.



Schumacher 2060
Dernière née des gammes de luxe, c'est la voiture de ceux qui ont "les moyens". Prix indicatif sans option : 155000 EM, consommation : 1litre pour 7 km... 3 places.

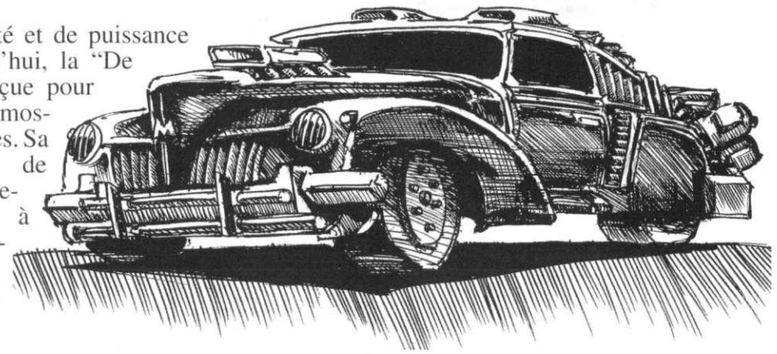


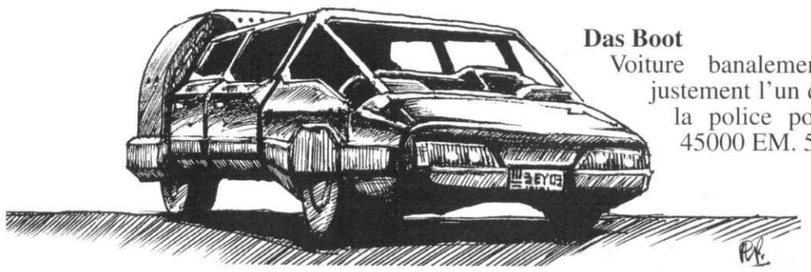
Berliner Fraulein
Voiture du peuple, c'est la moins chère. Elle fonctionne à l'électricité, ce qui correspond au coût d'un litre d'essence au 50km. Elle est très pratique à utiliser en ville. 25000 EM. 4 places.



Vogel Wagen
Ne rêvez pas : même si le dessin représente cette voiture volante avec des logos du XVIIIème, c'est une pub... En fait, seuls deux ou trois Secteurs en sont équipés, à raison d'une par Falkhouse. C'est la première voiture anti-grav. Elle peut *aussi* rouler normalement. Elle sort tout droit de *Blade Runner*. Certains chefs d'entreprise très aisés en possèdent, comme Rutger Hauven. Il faut une compétence spéciale pour l'utiliser : Anti-Grav (HAB) (3).
Prix : 240000 EM Consommation : essence et électrique, équivalence d'un litre pour 5 Kms. 3 places.

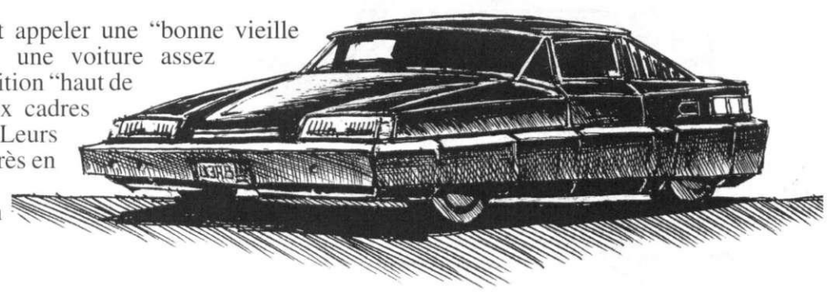
De Mauer Fugazzi
Véritable symbole de liberté et de puissance pour la jeunesse d'aujourd'hui, la "De Mauer Fugazzi" a été conçue pour résister aux conditions atmosphériques les plus rigoureuses. Sa longévité est, par voie de conséquence, particulièrement intéressante. Facile à suréquiper (voire "customiser"), elle est la cible privilégiée de certains jeunes qui en augmentent les possibilités (entre autres en "gonflant" au maximum le moteur). Certains Falkampfts issus de la rue l'apprécient tant qu'ils l'élisent comme voiture de patrouille.



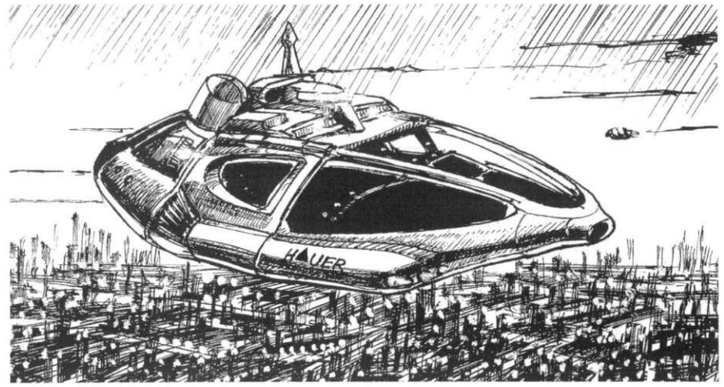


Das Boot
Voiture banalement typique : elle est justement l'un des modèles utilisés dans la police pour les filatures. Prix : 45000 EM. 5 places.

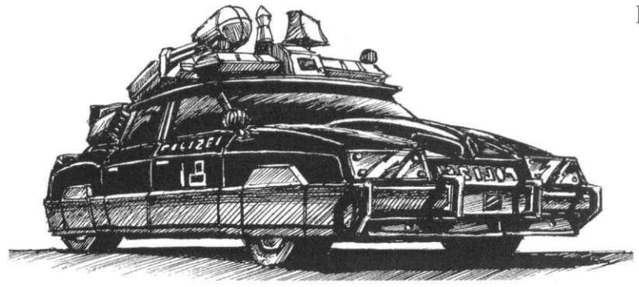
Europa Roadqueen
Voila ce que l'on peut appeler une "bonne vieille routière allemande" : une voiture assez commune, mais une finition "haut de gamme". De nombreux cadres en sont équipés. Leurs voitures blindées sont très en vue. Prix : 47000 EM, 170000 EM en version blindée.



BMW Von Strohem TBK
Ces voitures de Luxe ont toujours séduit les nantis. Véritable signe extérieur de richesse, elle est affichée par la jeunesse dorée, qui en apprécie tout particulièrement l'autoglisseur TBK, qui file à deux métres au-dessus du sol à une vitesse moyenne de 160 km/h. Elle pouvait jusqu'à présent narguer la police... Mais les Falkampfts en ont acquis une vingtaine de modèles, afin de mieux répondre aux exigences de service.



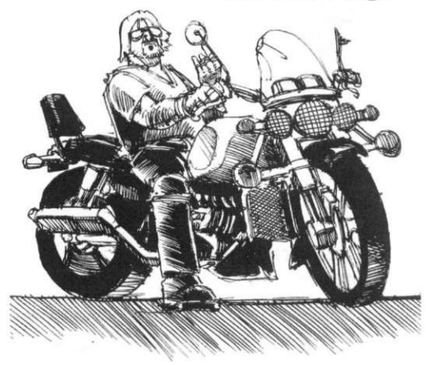
Patrouilleur XJ. 309B

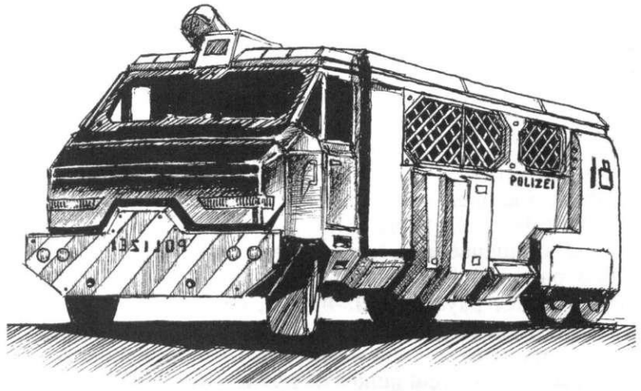


Fourgon Totem 723

- "Motos" :

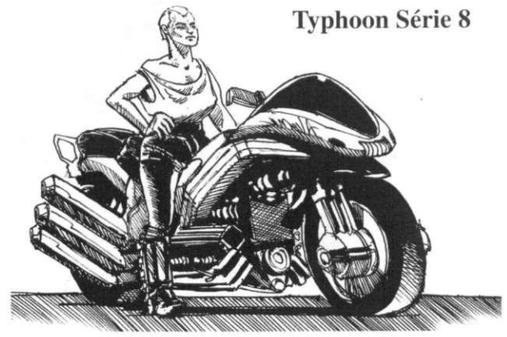
Alcorna Fuego

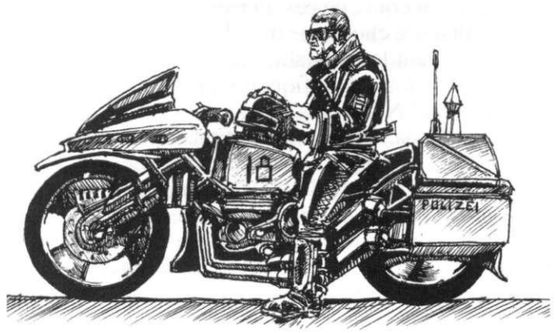




Marauder Spéciale Police

Typhoon Série 8





III - LA DROGUE[1]

La drogue est le fléau de notre époque. Touchant toutes les classes sociales, de la plus pauvre à la plus riche, elle a conquis le leadership de la popularité aux plus grands groupes néo-Rock. Nul n'est à l'abri, toutes les classes d'âges sont menacées. En tant que valeur-refuge, elle fait même la nique à... Dieu. Si, si. Pourtant, nous pensions en être débarrassés.

Mais c'était au début du siècle ...

A cette époque, les fonds investis par les pontes de la drogue étaient tels qu'ils dépassaient le PNB annuel d'Europa ! L'économie risquait gros. Le pouvoir lui-même pouvait être à tout moment menacé par une éventuelle poussée d'ambition des chefs des cartels.

Le 15 Mars 2003, la première réunion des pays victimes de la drogue se tint à Amsterdam. Les journalistes s'en donnèrent à cœur-joie, les scandales se ramassèrent à la pelle : tel Président touchait des pots de vins, tel Ministre s'était vu offrir une villa en Floride etc... En bref, chacun s'était sali les mains...

La crise politique ne fut pas longue à venir, les cotes de popularité des dirigeants (et des autres politiciens) plongèrent vers les sous-sols. Georges Duchêne, prix Nobel de physique en 2000 monta au créneau : "Si vous rejetez en bloc vos dirigeants, d'autres les remplaceront qui auront les mains aussi sales. Lavons notre linge en famille, appuyons cette action de repentir. Dieu a dit "Il faut pardonner." Je dis "Aidons-les à châtier, nous pardonnerons ensuite". L'appel fit le tour du monde : petit à petit, l'opinion publique se rallia aux paroles de Duchêne.

Les gouvernements reprirent de l'assurance, tout semblait indiquer que le monde occidental se remettait de ses émotions. Mais les capitaux de la drogue commencèrent à fuir nos pays comme l'eau d'une passoire. Pour quelle destination ? Sans doute pas les pays du tiers-monde, ces derniers n'ayant aucun intérêt économique ou étant producteurs...

La question ne reçut jamais de réponse officielle mais nous ne sommes pas dupes. Seule l'Australie a vu sa croissance augmenter, et ce, de manière anormale, au cours de ces années.

Il fallait autre chose que de la bonne volonté pour réduire à néant les véritables armées des cartels et les commandos de trafiquants en Europa. Ainsi naquit le FAAN : la Force Armée Anti Narcotique fut financée par Europa et les Etats-Unis. Elle fut composée d'une élite de soldats triés sur le volet, surentraînés, chargés d'entrer en guerre (le terme n'est pas trop fort) contre les cartels.

L'enfer commença en Amérique du Sud : la Colombie fut mise à feu et à sang. La Chine, de son côté,fit le ménage en Asie, prenant la production de l'Opium sous monopole d'état. Mais la chute des monnaies continua, les capitaux s'évadèrent toujours plus vers l'Australie.

En **2006**, pour tenter d'amoindrir les dommages de la purification, Europa créa la monnaie unique, l'Euromark.

Même si la dégradation de tout notre système sembla ralentir, les marques étaient telles que les géopoliticiens virent déjà à cette époque les signes avant-coureurs d'une guerre. Et nous savons aujourd'hui qu'ils avaient raison...

Il est vrai que nos pays sont moins pourris par les capitaux de la drogue.

Quoique ... L'Australie injecte les bénéfices dans son économie et nous revend du matériel produit avec ces fonds ! La guerre en Colombie n'est pas terminée, mais le FAAN a été dissout au début de la guerre. Aujourd'hui, les Etats du Nouveau Monde se chargent eux-mêmes de faire la police.

Les drogues naturelles (opium, cocaïne, cannabis) sont devenues des produits de luxe pour riches snobs : les drogues synthétiques sont tellement moins chères!

Fabriquées sur place, elles n'ont pas besoin de passer les frontières, de voyager. Les éléments de base se trouvent assez facilement.

Pour conclure, restons lucides : force est de constater que le problème de la drogue, s'il s'est déplacé ou s'est modifié, n'en est pas moins plus présent que jamais.

Dans les lignes qui vont suivre, nous n'étudierons pas les problèmes d'empoisonnements, trop techniques, mais les drogues elles-mêmes. Nous traiterons le dossier en deux parties : les drogues anciennes et les nouveaux stupéfiants.



A - Toxicologie : "c'est dans les vieux pots..." (air connu).

a) Opium et dérivés

a.1 - L'opium est le suc épaissi d'une plante : le pavot. Il se mange en Orient, se boit en Iran, se fume partout. Il procure une certaine ivresse, mais cela nécessite une initiation et une accoutumance, car les premières pipes provoquent des vertiges, des nausées. Ces symptômes s'effacent peu à peu et laissent place à une grande sensation d'euphorie et de béatitude contemplative.

Le bruit et les lumières deviennent désagréables, ce qui explique les installations particulières des fumeries. Le rêve apparaît, souvent érotique, toujours brumeux. En même temps s'annihilent toute volonté ou possibilité d'agir, la notion du temps disparaît : le drogué devient peu à peu une vraie loque. Le sujet, après avoir connu ses phases aiguës désirées par le chercheur de sensations nouvelles, va ressentir le besoin de l'opium. Arrivent alors la déchéance physique (gastro-entérites, amaigrissement, cachexie) et psychique (troubles de la mémoire, de fixation, de conservation et enfin de l'affectivité).

a.2 - La morphine (dérivé de l'opium). Elle est utilisée en injection. Les sensations sont proches de celles données par l'opium : une euphorie, suivie d'une exaltation des facultés intellectuelles et d'une disparition des sensations pénibles. Le toxique apporte cependant de moins en moins de bien-être. Il faut alors augmenter les doses : en dix jours arrive l'assuétude. La morphine ne sert plus alors à procurer l'euphorie mais à apaiser la souffrance de cette faim de poison irrésistible. Le drogué perd toute volonté et toute affectivité. Aboulique et apathique, il ne recherche plus rien que sa drogue. Tous les moyens lui seront bons, y compris ceux qui le pousseront à la criminalité, car il n'a plus de moralité. Physiquement, l'amaigrissement, la fatigue, la baisse de température, la diminution des réflexes et la contraction des pupilles sont de plus en plus nets. Psychiquement, le malade semble de plus en plus perturbé.

a.3 - L'héroïne (dérivé de l'opium). Elle est utilisée en injection ou en prises nasales. Ce dérivé est facile à réaliser : il se fait en laboratoire mobile et au coup par coup, ce qui explique la difficulté à arrêter les fabricants. Elle se trouve sous la forme d'une poudre blanche.

Elle est cinq fois plus toxique que la morphine. La dose nécessaire à un effet est très faible, ce qui explique qu'elle soit souvent mêlée à d'autres agents. La dose toxique est de 0,02 gramme, la dose mortelle de 0,10 gramme... Elle provoque une sensation "exquise", proche de l'orgasme, généralisée à tout le corps. Il s'ensuit un état de bien-être sans l'apathie ou l'endolorissement de la morphine. L'accoutumance amène comme pour la morphine a des doses de plus en plus fortes, dépassant le seuil mortel propre à un non-héroïnomane. Les morts par overdose sont courantes, le drogué ne mesurant pas toujours correctement son nouveau seuil de besoin. Il est à signaler que l'arrêt pur et simple de la prise peut également provoquer des accidents. Les troubles du comportement sont courants : le sujet est absent, détaché, à la recherche de solitude. L'élocution devient embarrassée, la concentration impossible. Le drogué devient irritable, il transpire, a les yeux qui coulent..

Du point de vue social, il y a abandon du travail, des études, de la famille, dans un grand désordre général. La maladie finira par s'installer (vomissements, albuminurie, défaillances cardiaques).

a.4 - Les substances morphinomimétiques : composants semi-synthétiques (Dilausil ou Enkodal) ou entièrement synthétiques (Dolosal, Méthadone, Palfium). Ils sont utilisés dans les hôpitaux pour remplacer la morphine ou la codéine, ce qui explique leur grande diffusion. Pris en cachets ou en injection, leurs effets secondaires sont souvent physiques. Chez les drogués de ce type, la mort par surdosage est très fréquente. Autre danger : les infections provoquant des abcès sous-cutanés. A citer également, les risques d'hépatites à virus, tétanos et septicémies dus au peu de précautions prises par ces drogués qui ne bénéficient pas de l'argent nécessaire à la prise de drogues plus "sûres" (héroïne, opium). C'est la drogue du pauvre.

b) La cocaïne

C'est une poudre blanche au goût amer, que l'on extrait des feuilles d'un arbuste : le coca. C'est une drogue très utilisée dans les milieux de la prostitution ou des affaires, entre client et fournisseur. Elle s'utilise la plupart du temps par aspiration nasale. Elle se présente alors sous forme de poudre, mélangée à d'autres agents neutres. On prise d'abord quelques centigrammes, amenant presque immédiatement une euphorie intense mais contrôlée, avec une sensation d'exaltation de l'intelligence et de la puissance. Un degré de plus et c'est l'ivresse, plus contrôlée que l'alcoolisme mais plus agressive.

Après cette phase arrive un sentiment de lassitude, de tristesse et de mélancolie qui incite à en reprendre. Mais l'organisme est très vite accoutumé, et les doses sont de plus en plus élevées, pouvant atteindre jusqu'à huit grammes par jour. Cette surdose n'est supportée par l'organisme qu'au prix de troubles importants : teint terreux, amaigrissement, troubles digestifs,

visuels et auditifs. Psychiquement, c'est l'indifférence, l'apathie, des troubles de la mémoire et une anesthésie morale progressive. Parfois, le drogué est sujet à des hallucinations, surtout tactiles, donnant des impressions de parasites grouillant sous la peau, de fourmillements etc... L'état agressif par lequel ces drogués sont remarqués est généralement de courte durée.

c) Le cannabis

C'est l'ensemble des tiges desséchées des pieds femelles de Cannabis dont la résine n'a pas été extraite. C'est la drogue la plus connue. Souvent fumée, on la connaît sous de multiples noms : Gunjah, Takrouri, Kif, Marijuana, Marie-Jeanne, Haback, Riamba, Herbe etc... (plus de trente noms, y compris pour les extraits de Cannabis). Elle existe également sous forme de préparation à base de résine en tablettes. On peut également les ingérer. Ses effets mentaux sont très différents en fonction des individus.

A forte dose, on constate : excitation euphorique, expansivité, rire incoercible, perturbation de l'appréhension du temps, de l'espace, dédoublement, hallucinations, extase, envie sexuelle, somnolence entrecoupée de réveils. Il n'y a pas d'accoutumance véritable, c'est pourquoi elle est considérée comme une drogue mineure. Mais son usage répété conduit à des psychoses et à une déchéance physique globale (amaigrissement, tremblements, conjonctivites, yeux brillants). Nombreux sont ceux qui en demandent la libre circulation, sous couvert de la non-toxicité. N'oublions pas que la pègre vit bien de cette rente, et que les jeunes la consomment non pas par esprit de rébellion mais par besoin de sensations nouvelles. Le fait qu'elle soit bon marché fait sa popularité. Hélas, on oublie trop souvent les psychoses qu'elle peut amener, et surtout le fait que son usage fréquent est très souvent le premier pas vers des drogues plus dures.

d) Les hallucinogènes

d.1 - Le Peyotl : Il est constitué de transversales séchées de cette cactacée. Elle procure une "ivresse" faite d'euphorie, de surexcitation physique et psychique, accompagnée d'hypotension, de dépression, et d'un ralentissement intellectuel considérable. Sa particularité, c'est une exaltation de la perception visuelle, avec des images ou illusions colorées pouvant aller jusqu'à l'hallucination. On arrive ensuite à un dédoublement de la personnalité, libérant l'inconscient. Ce phénomène est accompagné d'une difficulté d'élocution, même si l'intelligence reste vive. Il n'y a pas accoutumance. Cette drogue est en libre circulation dans les états du nouveau monde, où elle est le lien entre les indiens et Dieu.

d.2 - Le LSD 25 : Ce produit synthétique est idéal pour le trafic. C'est un liquide incolore, inodore, insipide, absorbable invisiblement sur un biscuit ou un morceau de sucre. La résorption est très rapide, et survient avec des doses très infimes (10 microgrammes). La dose classique est de 100 à 250 microgrammes. On ne connaît pas de mort en relation directe avec le LSD, mais beaucoup en



rapport avec des causes associées. L'intoxication déclenche un "voyage" hors du temps, de l'espace et de la personnalité. Le schéma corporel semble altéré (corps allongé, déformé). L'humeur est très variable, élans anxieux, érotiques ou agressifs, associés à de véritables hallucinations, base de réactions de panique ou de délire de toute puissance ("je vais voler", ou "je vais marcher sur l'eau", finissent généralement en une tache rouge sur le trottoir ou un noyé.). On ne connaît pas de dépendance physique, mais une dépendance psychique, avec tendance à la dépersonnalisation et à la désagrégation intellectuelle. Il peut également provoquer des malformations congénitales.

e) Les amphétamines

Ces produits de synthèse provoquent une suractivité physique suivie d'effondrement. Ces stimulants s'utilisent le plus souvent sous forme de cachets, mais il existe des solutions intraveineuses. Nous-mêmes, dans la police, utilisons souvent de l'Awake : une sorte d'amphétamine permettant de rester éveillé, et en relativement bon état, une fois l'effet de la "drogue" dissipé. Vous ressentez alors une fatigue deux fois plus forte que celle qui vous a fait avaler les cachets. Pour couvrir cet effet de grande fatigue, vous serez tenté de reprendre une gélule, mais la dose devra être plus forte, et l'effet de retour en sera décuplé en force et en temps. Vous finirez par arriver à l'accoutumance... Même chose pour ceux qui se sentent fatigués et qui en prendront un ou deux par jour afin de se sentir mieux : ils finiront par ne plus pouvoir s'en passer. Le produit agit environ quinze minutes après ingestion. L'effet durera quelques heures, jamais plus d'une demi-journée. Les effets secondaires peuvent également amener une insomnie. Malgré toute la fatigue du monde, vous n'arrivez pas à dormir. Le plus grave effet de l'accoutumance est une schizophrénie latente, dans laquelle le sujet, angoissé, reprend des cachets pour empêcher "l'autre" de l'envahir...

B - Nouvelles drogues synthétiques : "place aux jeunes"2 (slogan connu).

1 - PCP

Prix : 10EM la dose
Type : Anabolisant pour chevaux
Durée de l'effet : 1 heure par dose.
Si plus de neuf doses sont prises consécutivement, l'utilisateur succombera à la fin de l'effet : relâchement trop brutal des nerfs.
Effet : Rend le sujet "Berserk", agressif et violent.
Contre-effet : Durant deux heures pour chaque dose prise, le sujet se sent mou et bête.
Implantation : Dans les milieux politiques extrémistes, chez les jeunes délinquants des cités, chez les sportifs de combat (les joueurs de Ball Mörder en utilisent).
Utilisation : En injection intraveineuse.

2 - Salésie

Prix : 5EM la dose
Type : Synthétique, amphétamine.
Durée de l'effet : Une heure environ par dose.
Effet inverse si elle est prise en trop grande quantité (4 à 6 doses, selon les personnes.). Pas de véritables dangers d'overdose, sauf si l'usager est sujet aux défaillances cardiaques ou nerveuses.
Effet : Euphorie, inconscience morale. La perception est altérée, augmentant l'effet des lumières et des sons. Il n'est pas rare de retrouver des drogués assis sur un toit d'immeuble à chanter l'hymne national Germain.
Effet secondaire : Les nihilistes et autres perturbés du système psychique l'utilisent à forte dose pour sombrer dans des états de déprime. A forte concentration, la perception est très altérée, les couleurs se rapprochant du noir et blanc. Ils augmentent ainsi leur perception négative du monde. Les suicides sont nombreux, quand la drogue est utilisée ainsi.
Contre-effet : Une bonne gueule de bois. L'accoutumance amène les mêmes problèmes que pour les barbituriques (voir **Médecine Légale**).
Implantation : Dans tous les milieux sociaux moyens ou élevés, dans une tranche d'âge de douze à quarante ans.
Utilisation : Se présente sous forme de cachets à avaler.

3 - Schöpfer

Prix : 50EM
Type : Synthétique.
Durée de l'effet : Quatre heures par dose. Prendre trente doses à la fois ne sert à rien : quand l'efficacité de la drogue diminue, une nouvelle dose doit être prise pour prolonger l'effet. Mais l'accoutumance vient très vite : un personnage ayant pris trois doses en moins de quarante huit heures sera pris par l'envie d'en reconsommer. Durant deux semaines, le personnage devra réussir chaque jour à ne pas craquer. Si une seule nouvelle dose est reprise, tout est à refaire.
Effet : Elle augmente la capacité des sens, en déformant légèrement la perception. C'est la drogue des artistes. Permet aussi de déconnecter le sujet de la réalité.
Contre-effet : Gueule de bois et abrutissement durant une période égale à 3 x le temps sous son emprise. Au-delà de cinq doses prises consécutivement, il y a risque de troubles

psychologiques. Pour chaque dose au-delà de cinq ingurgitées à la suite, le sujet doit faire preuve d'une constitution hors du commun ou rester coincé dans ses nuages pour un temps allant d'un an... au reste de sa vie.

Implantation : Tous les milieux artistiques ou branchés, sauf chez les marginaux qui la considèrent comme une drogue de riches.

4 - Boost-Shaker

Prix : 100EM
Type : Synthétique, amphétamine.
Durée de l'effet : Trente minutes par dose. C'est une drogue extrêmement dangereuse : lors de la fabrication, les composants doivent être mesurés avec la plus grande attention. Dans le cas d'une mauvaise production, ou d'une prise supérieure à une dose en huit heures, le sujet meurt dans les dix minutes.

Le rythme cardiaque est poussé au maximum, jusqu'à l'infarctus.

Effet : Voir" au ralenti". Tout, autour du drogué, se meut au ralenti, alors que ses mouvements restent normaux. Il s'agit en fait d'une déformation de la perception des informations par le cerveau. Le sujet reste malgré tout maître de son esprit, ce qui en fait une bête de combat... Les sons sont très difficiles à appréhender, perçus au ralenti, donc déformés.

Contre-effet : Cette drogue, d'origine militaire, n'était utilisée que dans les forces spéciales : son effet était court et son contre-effet dévastateur. Les dix minutes qui suivent le retour sur terre sont dures. Le camé se sent lourd, l'apesanteur semble avoir doublée brusquement. Le sujet ressent également des brûlures aux yeux.

Implantation : Un peu dans tous les milieux. Mais son prix, et les risques qui sont liés à son utilisation, n'en ont pas fait une substance très répandue.

Utilisation : Se présente sous forme de mini aiguille : il suffit de se piquer le cou pour que la drogue pénètre dans les vaisseaux en direction du cerveau.

5 - Volkträmen

Prix : 1EM
Type : Calmant, anti-stress.
Durée de l'effet : Deux heures par dose. L'accoutumance vient très rapidement, et nécessite la consommation d'au moins deux doses par jour. Si ce besoin n'est pas satisfait, le sujet entre en état de manque.

Toutes ses caractéristiques sont diminuées, et, par conséquent, ses compétences. Au bout de deux mois de sevrage, l'effet de manque disparaît. Chaque jour, le sujet devra faire preuve de volonté, ou être pris d'un irrésistible besoin : dans ce cas, il sera prêt à tout pour avoir sa dose. De nombreux drogués sombrent ainsi dans la prostitution, le vol ou l'agression.

Effet : Légère hilarité, décontraction totale, perception des événements positive. Le sujet entre dans un délire psychologique personnel, que seuls les autres drogués peuvent apprécier.

Contre-effet : Aucun immédiat : l'accoutumance risque cependant de provoquer une névrose ou une psychose (voir également **Cannabis** dans le chapitre **Médecine Légale**).

Implantation : Basses et moyennes couches sociales. Toutes les catégories d'âge sont touchées, y compris les plus jeunes. On a retrouvé de jeunes enfants en état d'accoutumance. Son très bas prix et son accoutumance rapide en font une drogue très répandue.

Utilisation : Sous formes de bonbons ou en mélange avec du tabac.

6 - Death Speed

Prix : 30EM la dose
Type : A base d'éléments naturels...
Durée : Variable, de une à treize heures, selon la constitution du sujet. Une prise massive - plus de six doses de fabrication classique - laisse généralement le consommateur perdu dans son hallucination. Il y a accoutumance psychique au produit. A la longue, les effets s'atténuent. Pour retourner dans leur monde de rêves, les drogués prennent des doses de plus en plus fortes, jusqu'à l'accident. Nos asiles sont remplis de ce genre de désaxés.

Effet : Une dose : légère hilarité, vision déformée de la réalité (voitures tordues, passants très grands...).

Deux doses : le dérèglement de la perception touche les couleurs (trottoirs roses, mer verte à pois rouges...).

Trois doses : début de confusion entre le réel et l'illusoire. Le sujet a une perception déformée de son propre corps (bras démesurés...).

Quatre doses : début des véritables hallucinations, basées sur certains éléments du paysage. Les voitures deviennent des soucoupes volantes, le sujet se prend pour un oiseau... Les accidents à ce stade sont nombreux : "Je suis un corbeau" affirme le corps qui descend en chute libre du trentième étage...

On peut également finir par se prendre, par exemple, pour un démon, s'asperger d'essence et allumer...

Cinq doses : la perception des choses n'a plus rien à voir avec la réalité. Les rêves et les cauchemars du sujet semblent se matérialiser. A cette concentration, la drogue fait de nombreux morts et blessés.



Contre-effet : Etat cafardeux et fatigue corporelle, durant une période égale à deux fois le temps passé sous stupéfiants. Pour chaque mois d'accoutumance, l'une des doses prise ne fait plus aucun effet. Pour connaître à nouveau les sensations offertes par l'absorption de cinq doses, le sujet devra en prendre six... Le drogué se trouve pris dans un engrenage : sa seule issue est une cure de désintoxication... ou l'asile.

Implantation : Toutes les classes sociales, mais rares sont ceux qui vont jusqu'à quatre ou cinq doses. Du moins au début.

Utilisation : Sous forme de pastilles à ingérer.

7 - L'Awake

Prix : 5EM la dose
Type : Amphétamine.
Durée de l'effet : Quatre heures par dose. L'effet peut être prolongé en reprenant une unité quand le précédent s'estompe. Le cumul n'est pas éternel : au fur et à mesure du temps passé sous dépendance de la drogue, le sujet perd ses facultés. Au bout d'un moment - en fonction de sa santé - il s'enfonce dans un coma. On ne pourra le réveiller avant qu'il ait récupéré les heures de repos en retard.

A chaque dose prise au-delà de la première, le personnage ressent des effets négatifs.

Effet : Cette substance vous aide à rester éveillé plus longtemps. Une personne "accoutumée", comme un Falk, peut ainsi résister au sommeil pendant quarante huit heures. Ce délai dépassé, il est difficile de ne pas sombrer...

Contre-effet : Dés que la drogue n'agit plus, vous ressentez tout le poids de la fatigue. Une bonne nuit de sommeil - minimum ... - est alors nécessaire.

Implantation : Cette drogue est tolérée. Sa vente en pharmacie est interdite aux mineurs et ne devrait être délivrée que sur ordonnance, ce qui est pourtant rarement le cas.

Les hommes d'affaires et les forces de l'ordre en font grand usage.

Utilisation : Se présente sous forme de gélule à ingérer.

Voilà : vous commencez à entrevoir le sommet de l'iceberg. Celui qui vous donne un aperçu de la formidable partie de cache-cache journalière à laquelle il va falloir vous livrer, et des aimables plaisanteries qui vous sont réservées à chaque coin de rue.

Vous connaissez les règles. Faites très attention dorénavant : elles évoluent vite, *trop vite* souvent. Et ce n'est malheureusement *jamais* pour rire qu'un des participants vous dit "Pan! T'es mort"...

[1] *On ne va pas vous la refaire à toutes les pages : un avertissement a suffi, non ?*

[2] *Peut être aimablement remplacé par "No Trash, No youth" et tout autre slogan plus ou moins débile qu'on regrette dix ans plus tard (ou alors, c'est beaucoup, beaucoup plus grave que prévu...).*

Septième partie
SCENARIOS

Première Affaire

Un scénario d'initiation pour Berlin XVIII, troisième édition.

Avertissement :

Première Affaire a été conçu pour les joueurs et MJ découvrant Berlin XVIII à l'occasion de sa troisième édition (celle que vous avez entre les mains, en clair).

Ce scénario met en scène les premiers temps de la carrière des PJ. Il permet donc aux joueurs débutants de découvrir l'univers de Berlin XVIII *en même temps* que les Falkampfts novices qu'ils incarnent.

A l'intention des Meneurs de Jeu débutants, la trame de Première Affaire est volontairement linéaire. Ceci simplifie grandement le travail de préparation précédant la partie proprement dite. Mais, surtout, cela limite les risques de voir les personnages-joueurs partir sur une fausse piste, et forcer le MJ à improviser. D'indices en indices, même des joueurs inexpérimentés devraient mener cette enquête à bien sans trop de problèmes.

Un certain nombre d'options permet cependant d'enrichir facilement ce scénario (voir plus bas, *Interludes et Fausses Pistes*). Le MJ est totalement libre de les utiliser ou non. Elles ont pour rôle de compliquer l'enquête ou de l'aider à créer l'ambiance propre à Berlin XVIII.

Introduction

Ce scénario se déroule alors que les PJ achèvent enfin leur formation à l'Académie de Police. Avant de devenir des Falkampfts à part entière, il ne leur reste plus qu'à accomplir un dernier stage dans la Falkhouse où, a priori, ils commenceront leur carrière.

Pour plus de renseignements concernant la formation des Falkampfts, consultez le chapitre **L'Académie de Police** en annexe de ce scénario.

Mutés dans l'unique Falkhouse du Secteur XVIII, les personnages-joueurs vont être chargés d'enquêter sur la mort suspecte d'un de leurs camarades de promotion, tué au cours d'une banale opération de police.

Ils découvriront en fin de compte que ce meurtre a prématurément mis fin à une machination orchestrée par le peu fréquentable Ivan Holovitch.

Le plan d'Ivan Holovitch

Ivan Holovitch est un des pontes du gang des Oslaves. Fils de Stanislas Holovitch, il est détesté par l'ensemble de ses collègues de travail et ne serait sans doute déjà plus de ce monde si son père ne le protégeait pas. Ivan ne sait d'ailleurs pas plus qu'un autre si le Président acceptera de le couvrir encore longtemps. Pour plus de renseignements concernant Ivan Holovitch et les Oslaves, consultez la partie qui leur est consacrée au chapitre *Les gangs organisés* .

Dans l'espoir de redorer son blason après une série d'échecs, Ivan imagina un plan ambitieux qui permettrait, à terme, au gang des Oslaves de bénéficier de la complicité de nombreux Falkampfts. Ivan présenta bientôt les différentes étapes de ce plan à son père.

Première étape : sélectionner à l'Académie de Police les élèves les plus fragiles psychologiquement ou, au contraire, les éléments les plus prometteurs.

Deuxième étape : mettre en place contre les personnes choisies autant de coups montés ; manipuler les victimes pour les conduire à accomplir des actes répréhensibles ou pour leur faire croire qu'elles ont été les complices d'actes répréhensibles ; en conserver les preuves fictives ou réelles.

Troisième étape : attendre que les victimes aient rejoint le corps Falkampft et se soient parfaitement intégrées dans le système ; exhumer les preuves citées plus haut comme éléments de chantage et amorcer la spirale de la corruption.

En s'attaquant aux plus fragiles, Ivan se ménage des victoires faciles. En ce qui concerne les éléments les plus prometteurs, les machinations devront être beaucoup plus élaborées mais leurs victimes ont toutes les chances d'occuper un poste élevé dans l'organisation Falkampft...

L'idée plut au Président. Mais les sommes demandées par Ivan pour réaliser tous ces coups montés étaient beaucoup trop élevées pour être avancées sans garanties. Stanislas Holovitch proposa alors à son fils de tenter l'expérience sur un individu à l'insu des autres ministres du gang. En cas de succès, on pourrait envisager sérieusement de généraliser l'expérience.

Ainsi fut fait.

Le coup monté

Respectant scrupuleusement les étapes de son plan, Ivan Holovitch commença par chercher sa victime. Son choix s'arrêta sur Stefan Klenig, un des meilleurs éléments de l'Académie de Police. C'était mettre la barre bien haut pour un début. Cependant, Ivan pensa avec raison que la réussite n'en serait que plus éclatante aux yeux du gang.

Parmi tous les coups montés qu'il avait imaginés, Ivan en sélectionna un sans hésiter lorsqu'il apprit que Stefan était célibataire. Dès lors, une complice s'avéra nécessaire. Ivan choisit Sandra Blesh, une de ses meilleures call-girls, et lui expliqua son rôle : séduire Stefan et devenir sa maîtresse ; au bout de quelques mois de liaison clandestine, faire croire à son amant qu'elle est enceinte et veut avorter par peur du scandale ; enfin, obtenir de Stefan la somme nécessaire à l'avortement avant de disparaître pendant une semaine.

Sandra s'acquitta parfaitement de sa tâche. Pour obtenir le secret sur leur relation, elle fit croire à Stefan qu'elle était la "protégée" d'un puissant homme politique : Verner Vaüten, leader de l'URE. Le mensonge fonctionna au-delà de toute espérance. Non seulement Stefan accepta de voir sa maîtresse dans la plus complète clandestinité, mais, en plus, il n'eut plus qu'une hâte : devenir Falkampft afin d'épouser Sandra et de l'arracher aux griffes de son protecteur.

Un détail, pourtant, faillit avoir raison de cette clandestinité un mois avant le début de ce scénario. Un jour que Stefan et Sandra se promenaient avec Gunilla, une amie de cette dernière, un photographe ambulant prit une série de clichés avant de leur remettre sa carte.

Sandra ne put rien pour empêcher Stefan de l'empocher. Néanmoins, elle lui fit promettre de ne jamais faire les tirages. Plus tard dans la soirée, elle avertit Ivan Holovitch. Celui-ci n'hésita pas : la nuit même, la boutique pour laquelle travaillait le photographe était ravagée par les flammes.

Lorsque Sandra prétendit être enceinte, il fut clair que l'avortement était la seule solution. Sinon, c'était prendre le risque que Vaüten découvre que l'enfant n'était pas de lui et le fasse payer très cher à sa protégée. La mort dans l'âme, Stefan se résolut à cette extrémité.

Comme Sandra disait n'avoir d'autre argent que celui que lui donnait son protecteur, Stefan prit sur son compte en banque les 5000 EM nécessaires à l'avortement. De son côté, Sandra prétendit avoir trouvé une clinique privée où les avortements clandestins sont pratiqués sous couvert d'opérations chirurgicales bénignes. Quelques jours plus tard, Sandra partit subir cet avortement imaginaire, en emportant l'argent et quelques effets personnels dans une valise.

Tout se passa donc comme Ivan Holovitch l'avait prévu. Le piège venait de se refermer sur Stefan. Sandra devait disparaître quelques jours et revenir jouer la comédie de l'amour aussi longtemps que nécessaire.

A l'avenir, Ivan aurait beau jeu de menacer Stefan de révéler à Verner Vaüten les détails de l'avortement fictif. Par peur des représailles sur Sandra, Stefan se laisserait très certainement corrompre.

Mais c'était compter sans...

Le grain de sable

C'était compter sans le hasard, d'une part, et sans la vénalité de Sandra, d'autre part.

La *vénalité* de Sandra, d'abord. Il était initialement prévu que Sandra ne mettrait pas le nez dehors durant la petite semaine qu'elle était censée passer à l'hôpital. Pour plus de sécurité, Ivan ne voulait même pas qu'elle reste chez elle, et lui avait donné les clefs d'un studio discret qu'elle ne devait pas quitter sans son ordre. Cloîtrée depuis un ou deux jours, Sandra se souvint brusquement d'un rendez-vous prévu de longue date. Quelques semaines auparavant, un de ses clients lui avait demandé de réserver sa soirée et sa nuit afin de pouvoir l'accompagner à une soirée très chaude d'un club échangiste, le "1.2.3" : Sandra ne put se résoudre à perdre un de ses plus généreux clients. Passant outre les consignes d'Ivan Holovitch, elle quitta sa planque et se rendit au "1.2.3", guidée par l'appel du gain.

Le *hasard* , maintenant. Pour comble de malchance, les Falkampfts du XVIII vont faire une descente au "1.2.3" ce fameux soir, et Stefan sera de ceux-là. Parfaitement bien préparée, l'opération se déroulera sans trop de casse. Seul Stefan en fera les frais. C'est en effet lui qui découvrira Sandra dans une pièce isolée. Celle-ci va paniquer et abattre son amant avant de prendre la fuite. L'enquête des personnages-joueurs commence alors.

Terrifiée à l'idée d'être retrouvée par Ivan après avoir fait échouer son plan, Sandra va chercher secours auprès de Gunilla, une prostituée. N'écoutant que son bon cœur, Gunilla va permettre à son amie de se cacher dans un petit appartement qu'elle loue à l'insu de son proxénète...



Synopsis

Stefan Klenig est encore de ce monde lorsque commence ce scénario. Tout comme les personnages-joueurs, il est muté à la Falkhouse XVIII pour parfaire sa formation et va découvrir avec eux pendant quelques jours les dures réalités du métier de flic. L'opération contre le "1.2.3" va cependant mettre un terme à sa carrière (voir *Le grain de sable*). C'est ce meurtre qui va permettre aux PJ d'accomplir la première enquête de leur carrière.

En fouillant l'appartement de Stefan, les PJ vont tomber sur un carton publicitaire invitant ce dernier à venir chercher une série de photos prises par un photographe ambulant. Il ne reste plus qu'une boutique en réfection à l'adresse indiquée (voir *Le coup monté*). Mais, par chance, les clichés que recherchent les Falkampfts sont encore disponibles.

Ces photos montrent Stefan, Sandra et Gunilla. Des deux femmes, seule la seconde est identifiée. En l'interrogeant, les personnages-joueurs n'obtiendront que deux choses : d'une part, le nom et l'adresse de Sandra ; d'autre part, la conviction que Gunilla cache quelque chose.

Comme la fouille de l'appartement de Sandra n'apporte presque rien hormis une occasion de se faire descendre par les hommes d'Ivan Holovitch, les personnages-joueurs n'ont plus qu'une chose à faire : planquer devant chez Gunilla et ne plus la quitter d'un pouce. Leur patience sera récompensée. Les hommes d'Holovitch qui font, en quelque sorte, la même enquête qu'eux, sont également convaincus que Gunilla a des choses à dire. Leurs méthodes restent cependant plus expéditives.

Les PJ interviendront sans doute à temps pour éviter le pire à Gunilla et pour apprendre qu'elle a parlé : Holovitch sait désormais où se cache Sandra. Renseignés à leur tour, les Falkampfts devront faire vite pour empêcher les Oslaves de condamner la call-girl au silence éternel...

Interludes et Fausses pistes

Vous découvrirez ici ou là dans le scénario qui suit plusieurs petits paragraphes intitulés **Fausse Piste** ou **Interlude**. Les premiers servent à corser l'enquête en dirigeant, comme leur nom l'indique, les personnages sur de fausses pistes (étonnant, non ?). Ces fausses pistes peuvent constituer un défi intéressant pour des joueurs expérimentés ou simplement attentifs, mais elles peuvent également devenir des obstacles insurmontables pour des joueurs débutants. Le MJ est donc laissé seul juge de leur emploi, partiel ou non.

Les Interludes sont, quant à eux, autant d'épisodes n'ayant rien à voir avec l'enquête en cours. Ils contribuent à installer l'ambiance de Berlin XVIII en décrivant les anecdotes cocasses, triviales ou tragiques qui émaillent le quotidien des flics. On aurait tort de négliger cet aspect de Berlin XVIII, qui est autant un jeu d'enquêtes et d'action qu'un jeu d'ambiance. Pour certains, l'intrigue policière n'est même que le prétexte à reconstituer la vie de flics au jour le jour dans l'univers trouble du Secteur XVIII... Nous ne saurions donc trop encourager les MJ à utiliser pleinement les Interludes et à créer les leurs. La plupart de ceux proposés dans ce scénario sont inspirés des *Tables d'interventions aléatoires* en annexe des règles. Précisons pour finir qu'à l'heure actuelle, les flics de rue ne sont jamais chargés d'une seule enquête mais doivent mener de front une série d'affaires d'importances inégales. Les Interludes servent à retranscrire cette réalité dans le cours du jeu.

Les choses sérieuses commencent !

Préambule

Lundi 17 octobre. Il est 7 heures 30 du matin lorsque les personnages-joueurs et Stefan Klenig, tous frais émoulus de l'Académie de Police, se présentent à la Falkhouse XVIII pour leur première affectation. Logiquement, tout le monde se connaît au sein d'une même promotion. Le MJ devra donc demander à chacun de se présenter dans les grandes lignes et se charger de décrire Stefan (voir en annexe, *Les personnages principaux*).

Premier jour

Après s'être faits reconnaître à l'accueil, les stagiaires doivent, selon la procédure, être immédiatement confiés à l'un des Falkampfts de garde à la main courante.

Ravi de l'aubaine, le Sergent-Chef "Gonzales" Alvarez est le premier à repérer les nouveaux. Délaissant des tâches peu passionnantes, il se dirige vers les PJ, un large sourire aux lèvres, et les salue chaleureusement avant de se présenter. La première des choses à faire est de les conduire au vestiaire, afin qu'ils puissent se mettre en uniforme. Puis il faudra passer à l'armurerie où ils recevront leur arme de service. Tout cela est l'affaire d'une petite demi-heure, l'occasion pour les PJ de découvrir l'excellent caractère de leur guide. Il est alors temps de se rendre à la salle de briefing des Falkampfts.

La réunion est commencée depuis quelques minutes lorsque les stagiaires arrivent mais personne ne paraît faire attention à leur entrée. L'ambiance est assez bonne ici, et le Lieutenant Nathalia "Smurfette" Shultz a bien du mal à transmettre les consignes du jour. Le silence se fait soudain lorsque le Capitaine Rutger Kriegel fait son entrée. Impassible, il prend une chaise dans le rang et va s'asseoir au fond de la salle sans dire un mot. Il suffit alors de quelques minutes pour que chacun sache ce qu'il a à faire et quitte les lieux sans attendre.

La salle est presque vidée lorsque le Lieutenant Shultz semble enfin remarquer les stagiaires. "Ah, je vois que nos effectifs augmentent aujourd'hui. Bienvenue à vous. Nemours, je vous charge d'eux pour la journée." Et avec un sourire : "Prenez-en soin".

Visiblement, la tâche qui lui incombe réjouit d'avance le Sergent-Chef Juliette "La pie" Nemours. Nourrissant une passion quasi légendaire pour les cancans de toutes sortes, cette Francienne voit là l'occasion de se livrer à son sport favori sur un public encore vierge.

C'est donc en compagnie de cette pipelette de classe internationale que les PJ et leur camarade de promotion vont faire le tour de la Falkhouse et être présentés à la plupart de ses occupants. Chaque rencontre est bien sûr prétexte à un potin plus ou moins daté. Il semble que le Sergent-Chef Nemours soit proprement intarissable sur la vie privée et amoureuse de ses collègues et supérieurs. Mais sous des dehors frivoles, Juliette est sans doute une des personnes connaissant le mieux la Falkhouse et la faune qui l'occupe. Rien ne lui échappe dans ce microcosme. Par son intermédiaire, le MJ devra veiller à ce que les personnages-joueurs apprennent le plus vite possible l'essentiel sur la Falkhouse et sur ses personnalités.

Interlude : *Wilfrid Straub est un doux dingue connu des Falkampfts du Secteur XVIII pour menacer assez régulièrement de s'envoyer ad patres à l'aide de quelques bâtons de dynamite reliés à un détonateur manuel. En guise d'explosif, il ne brandit jamais qu'une dizaine de saucisses de Francfort scotchées à un petit réveil à cristaux liquides. Les choses se terminent toujours de la même façon. Après avoir attiré quelques curieux, Wilfrid brandit sa "bombe" et attend patiemment l'arrivée des Falkampfts pour appuyer sur son détonateur d'opérette et éclater en sanglots. Un pauvre type, en définitive.*

La visite de la Falkhouse étant loin d'être achevée à midi, le très bavard Sergent-Chef Nemours invitent les personnages-joueurs à l'accompagner jusqu'à une brasserie où la plupart des Falkampfts ont leurs habitudes. La brasserie n'étant pas très loin de la Falkhouse, il est inutile de prendre une voiture pour s'y rendre. Chemin faisant, ils vont tomber sur Wilfrid. Vêtu d'un imperméable crasseux, le doux dingue est entouré par une trentaine de curieux attirés par sa prédiction apocalyptique. Voyant là l'occasion d'une bonne farce, "La pie" va patiemment attendre que Wilfrid brandisse sa bombe.

Les choses iront alors très vite. Pendant que la foule fuit en tous sens, le Sergent-Chef Nemours ordonne en quelques mots aux PJ d'essayer de calmer le fou pendant qu'elle va chercher du secours. En fait de secours, elle se précipite à la recherche de tous les Falkampfts qu'elle pourra trouver à la brasserie. Pendant ce temps, les stagiaires ont à gérer un homme qu'ils supposent capable de faire sauter le quartier à tout moment. Techniquement, le MJ devra considérer cette situation comme une situation de Gravité 2 (voir en annexe des règles, Tables d'Interventions aléatoires). Instaurez un dialogue entre les PJ et Wilfrid. Mettez leurs nerfs à rude épreuve et décrivez soudain le déséquilibré en train d'appuyer sur le détonateur.

Naturellement rien ne se passe hormis que tous les Falkampfts arrivés sur les lieux éclatent de rire et que Wilfrid, lui, s'effondre en sanglots. Nemours expliquera alors aux stagiaires médusés le fond de l'histoire tout en les félicitant pour leur professionnalisme sur le ton de la plaisanterie...

Ce n'est qu'en fin d'après-midi que les personnages-joueurs et Stefan auront enfin le loisir de découvrir le bureau où ils seront censés travailler. C'est un spectacle de fin du monde, la poussière en plus. Inoccupée depuis quelques mois déjà, la salle en question est le réceptacle de tout le mobilier usé ou cassé de la Falkhouse : dès qu'une chaise ou un bureau poussait son dernier soupir, on venait l'échanger ici contre son équivalent en parfait état. Il semble même que certains soient venus vider leurs poubelles derrière la porte pour alléger le travail du service d'entretien. Un vieux matelas posé dans un coin parfait l'image d'un charmant petit dépotoir d'intérieur.

Les PJ sont maintenant seuls à contempler le désastre la porte grande ouverte, quand le Capitaine Kriegel passe dans le couloir. Quelques longues secondes s'écoulent avant que "le facho" ouvre la bouche en fusillant ses vis-à-vis du regard : "Je veux pouvoir manger par terre dans cette pièce demain matin... Compris ?". Naturellement, le service d'entretien ne passera pas d'ici là. Les infortunés occupants du cinquième bureau des sous-officiers, 3ème étage, devront donc se débrouiller seuls pour rendre leur local présentable selon les critères très pointus de Kriegel. Trouver balais, serpillières et produits de nettoyage n'est pas le plus difficile. Par contre, le mobilier pose un gros problème. Le mieux est sans doute de ponctionner discrètement chaque bureau de l'étage. Le travail est tel que les PJ et Stefan Klenig ne retrouveront leurs foyers que tard dans la nuit.

Et ainsi s'achève cette première journée à la Falkhouse XVIII...

Deuxième jour

Le lendemain matin, les personnages-joueurs doivent être au briefing de 8 heures. C'est encore une fois le Lieutenant Shultz qui dirige la séance. L'entrée des stagiaires est saluée avec des bravos : il ne doit pas y avoir une personne dans la Falkhouse qui ignore leur exploit de la veille concernant Wilfrid Straub

(voir plus haut, *Interlude*). Les rires et applaudissements cessent bientôt et "Smurfette" peut reprendre la parole :

"J'ai appris que vous aviez fait connaissance avec Wilfrid, hier. Vous allez peut-être vous ennuyer aujourd'hui après un tel exploit, mais il serait dommage que vous vous imaginiez qu'on a affaire à de dangereux terroristes tous les jours. Voici votre programme : Soyez avant 9 heures à l'entrée de l'école privée Kolb. Le directeur a reçu plusieurs lettres anonymes annonçant des enlèvements. Les ravisseurs envoient rarement des préavis à leurs victimes, mais nous devons rassurer les parents d'élèves. Faîtes donc acte de présence en uniforme aux portes de l'école pendant une petite heure. Ensuite, patrouille dans la Petite Amsterdam jusqu'à midi. Avant d'aller déjeuner, passez à la Falkhouse, le Komissar Kœnig souhaite vous voir. Vous occuperez votre après-midi au centre commercial de la Brunnen Platz : un pickpocket y opère depuis plus d'une semaine et on aimerait assez qu'il passe quelques temps derrière les barreaux. Laissez tomber les uniformes pour cette opération et n'oubliez surtout pas de vous mettre en contact avec les vigiles du centre commercial, ils seraient capables de vous allumer. Passez au garage, et bonne chance !".

L'école Kolb se situe non loin de Brunnen Platz. C'est un petit bâtiment propret qui se transforme pour la nuit en véritable blockhaus (volets de sécurité, portes blindées, système d'alarme, etc...). Les stagiaires arrivent sur les lieux alors que les premiers parents déposent leurs enfants.

Pour la plupart, les pères et mères de famille semblent reconnaissants aux Falkampfts d'être présents et les gratifient d'un sourire. Certains viendront même engager la conversation. Il entre bien sûr dans les attributions des Falkampfts de rassurer et informer la population. Espérons qu'ils se montreront capables de s'acquitter de cette tâche.La patrouille dans la Petite Amsterdam est l'occasion pour le MJ de décrire ce quartier si pittoresque.

N'hésitez pas à jouer au professeur d'histoire, et expliquez le passé de ce quartier ainsi que les problèmes causés actuellement par les récentes lois sur la contraception. Cela a un petit côté "visite guidée", mais autant que les joueurs découvrent le plus tôt possible le cadre dans lequel leurs personnages vont évoluer à l'avenir.

Interlude : *Amanda a 17 ans. Cela fait déjà 4 ans qu'elle se prostitue pour le compte d'Ibrahim Talbur, un proxénète minable du gang des Turkishs. Il y a 5 mois environ, Amanda a eu le malheur de tomber enceinte.*

Sachant que son protecteur la ferait avorter, elle a caché son état aussi longtemps que possible. Mais cela n'a duré qu'un temps. Ibrahim vient de découvrir le pot au rose et, pris d'une colère folle, veut tuer la gamine.



Les personnages-joueurs et Stefan sillonnent les ruelles sordides qui bordent Dimitroff Strasse lorsque les cris d'Amanda leur parviennent. Ils la voient ensuite sortir d'un immeuble désaffecté, poursuivie par Ibrahim et quelques comparses. Amanda tombe. Les hommes la rouent de coups de pied.

A l'intention du MJ : cette situation est de Gravité 4. Les Falkampfts devront donc employer la force pour arrêter le proxénète et ses hommes (arrangez-vous pour qu'Ibrahim, au moins, survive). S'il y a lieu, rappelez aux PJ la procédure légale d'une arrestation, et insistez bien sur la lecture des droits. Quelques minutes plus tard, Amanda entame une fausse couche sur le trottoir. L'ambulance arrivera trop tard. La mère et l'enfant mourront.

Midi. Les personnages-joueurs et Stefan sont reçus par le Komissar Kœnig. Si le MJ a retenu l'interlude précédant, Kœnig commencera par ces mots :

- "Le central m'a informé de ce qui s'est passé avec cette petite prostituée. Plutôt moche... C'est malheureusement assez fréquent dans la Petite Amsterdam, alors accrochez-vous. J'ai une mauvaise nouvelle en plus. Ibrahim prétend ne parler que le turc.

Par conséquent, il n'était pas en mesure de comprendre la lecture de ses droits. Son avocat va nous obliger à le relâcher pour vice de procédure...

Mais si je vous ai fait venir aujourd'hui, c'est avant tout pour vous souhaiter la bienvenue. Je sais qu'il sera encore temps pour vous de renoncer à votre badge à la fin de ce stage, mais je souhaite sincèrement que vous restiez parmi nous. Etre Falkampft exige beaucoup de qualités. Avant tout, vous devrez vous montrer justes et intègres. *En toute circonstance* . Ne laissez *jamais* parler vos sentiments personnels. Nous ne sommes pas des justiciers. Juste des flics. Et un bon flic applique la Loi, même si elle protège parfois des enflures...

Voilà, j'ai dit l'essentiel... J'espère que nous ferons du bon boulot ensemble. Je me tiens à votre disposition si vous avez le moindre problème".

Avant que les stagiaires ne quittent la pièce, Kœnig ajoute :

- "Une dernière chose : vous êtes de nuit demain. Rendez-vous au briefing de 20 heures".

S'ils respectent leur planning, les personnages-joueurs se présentent avec Stefan vers 14h au poste de sécurité du centre commercial de Brunnen Platz. L'équipe de vigiles comptent une dizaine d'hommes armés. Jusqu'à présent, aucun d'entre eux n'a été en mesure de repérer le pickpocket. Pourtant, les plaintes abondent. Rien que ce matin, trois personnes ont déclaré un vol.

Si les Falkampfts ont la curiosité de consulter la liste des plaintes enregistrées ici avant d'être transmises à la Falkhouse .(c'est la procédure légale), ils se rendront facilement compte que la plupart des victimes étaient accompagnées d'un enfant. Comme il n'est pas indispensable d'indiquer ce genre de détails lors des déclarations, il est possible que toutes les victimes aient ce point commun. Les vigiles n'avaient jusqu'à présent pas remarqué cette constance.

Le pickpocket travaille en fait d'une manière un peu particulière. Tenant un adorable petit chien en laisse, il attend patiemment qu'un enfant vienne caresser l'animal.

Engager la conversation avec l'adulte qui accompagne l'enfant et lui dérober ensuite son portefeuille est ensuite un jeu d'enfant. Élégant, sympathique, le pickpocket n'est jamais apparu sur la liste des suspects. Les Falkampfts ne peuvent compter que sur la chance pour repérer le malfrat. Mais savoir qu'il s'attaque toujours à des personnes accompagnées d'enfants peut les aider.

Les joueurs devront réussir un jet de Perception multiplié par trois pour repérer le pickpocket, et réussir un jet de Pistage pour pouvoir le suivre et l' interpeller.

Le pickpocket enfin sous les verrous, les Falkampfts peuvent rentrer chez eux avec la satisfaction du travail accompli.

Troisième jour, 20h

En règle générale, la plupart des Falkampfts ignorent jusqu'au dernier moment qu'ils vont participer à une opération d'envergure. Le secret étant une des conditions de réussite de ce type d'interventions, on limite ainsi les risques de fuite. Ce soir-là, l'équipe de nuit s'attend donc à un briefing de routine. L'ambiance est plutôt détendue. Les conversations cessent soudain lorsque le Kommissar Kœnig et le Capitaine Staâd entrent dans la pièce. Chacun comprend alors qu'un gros coup se prépare, ce que le Kommissar confirme sans préambule :

- "La plupart d'entre vous savent déjà que le "1.2.3" est *le* club échangiste à la mode dans la petite Amsterdam. Or, nous savons maintenant de source sûre que des prostituées y travaillent régulièrement. Ce soir, nous allons vérifier que ces dames sont en règle, et, par la même occasion, si tous les clients présents ont un contrat de mariage leur permettant les galipettes extra-conjugales. L'opération sera menée conjointement par nos services et les membres du GIF. Je laisse au Capitaine Staâd le soin de vous donner les détails de l'opération".

Le capitaine Anatoli Staâd prend alors la parole :

- "Nous intervenons cette nuit à 1heure. Le "1.2.3" est un bâtiment de 4 étages, rez-de-chaussée compris. Il communique par deux portes avec Dimitroff Strasse et une petite impasse. Nous ne connaissons le plan que du rez-de-chaussée. Nous savons en particulier que l'entrée est gardée par une poignée d'hommes armés. Du rez-de-chaussée au second, toutes les fenêtres sont barrées. Aucune fuite possible donc, du moment que nous contrôlons les deux portes. Avec mon groupe, je me charge de pénétrer dans la place et, si nécessaire, d'éliminer les poches de résistance. Vous entrerez à notre suite."

Le Kommissar Kœnig reprend alors :

- "Notre boulot consiste donc à embarquer tout le monde dès que le GIF aura nettoyé l'entrée. Soyez prudent tout de même. Des questions ?".

Note : *Ce que le GIF ne sait pas, c'est que depuis peu de temps, une porte de communication a été dernièrement percée au troisième étage entre le "1.2.3" et un bâtiment mitoyen. Cette porte permet ainsi aux personnalités politiques qui commencent à fréquenter le club d'y entrer discrètement. Sandra Blesh a connaissance de cette porte. Malheureusement, Stefan Klenig croisera sa maîtresse avant qu'elle puisse fuir.*

Cinq heures plus tard, le dispositif est en place. L'opération, dans ses grandes lignes, va se dérouler sans encombre. A la même seconde, les deux équipes du GIF entrent par les deux portes du bâtiment. Des coups de feu sont échangés à l'entrée principale. Une minutes plus tard, les Falkampfts se ruent dans la place.

La panique est bientôt à son comble. On court, crie, se bouscule. Certains essayent de fuir par les fenêtres mais les barreaux les arrêtent. Il est presque impossible d'avancer dans les couloirs. Les escaliers sont bondés. Pour être habituées à ce genre de descente, les prostituées ne résistent pas mais traînent les pieds en râlant ou en insultant tout ce qui ressemble de près ou de loin à un flic. Quant aux clients, ils affichent beaucoup moins de morgue. La plupart sont en effet tenus à la fidélité par leurs contrats de mariage. Le but du jeu pour les hommes de Kœnig est de ramener l'ordre dans ce vaste chaos avec le moins de casse possible. La chose est loin d'être facile. Les personnages-joueurs devront faire preuve de beaucoup de sang-froid pour garder la tête froide.

Après un bon quart d'heure de délire, le calme revient peu à peu et une étrange partie de cache-cache commence. Il est à peu près certain que nombre de personnes sont encore cachées ici ou là dans le bâtiment. Une à une, toutes les chambres et pièces vont être visitées de fond en comble pendant que les paniers à salade font la navette entre le "1.2.3" et la Falkhouse.

En général, les découvertes sont plutôt cocasses : messieurs très respectables dans le plus simple appareil ou, au contraire, déguisés en nouveaux-nés, en collégiennes, en Zorro, etc... Seul un individu va poser problème. Sous l'emprise de la drogue, il va tirer à travers la porte de sa chambre dès qu'un des personnages-joueurs fera mine de l'ouvrir. L'homme est un forcené impossible à raisonner : il faudra l'abattre avant que son pistolet-mitrailleur "dernier cri" ne fasse des morts.

C'est justement pendant cette fusillade que Stefan Klenig découvre Sandra Blesh. Cette dernière s'apprête à quitter les lieux par la petite porte inconnue des services de police et donnant sur le bâtiment mitoyen. Comme tombé des nues, Stefan va d'abord rengainer avant de demander à Sandra ce qu'elle fait ici. Celle-ci ne répondra pas mais utilisera le petit automatique qu'elle transporte en toute circonstance pour abattre son amant à bout portant. Le coup de feu passe inaperçu à cause du déluge de feu qui s'abat sur les Falkampfts un étage plus bas.

Le forcené enfin abattu, les Falkampfts reprennent tous leurs recherches et ne tarderont pas à découvrir le cadavre de Stefan.

Le corps est étendu dans le couloir du troisième menant à la petite porte encore entrouverte. Il est déjà trop tard pour espérer rattraper la meurtrière, même si son itinéraire ne fait aucune doute.

Alors qu'ils observent le cadavre, demandez un jet de Perception. En cas de réussite, les personnages-joueurs remarquent que Stefan n'avait pas son arme en main, et que la languette de sécurité du holster n'était même pas levée.

Au vu des circonstances, c'est une pure folie : aucun flic digne de ce nom ne fouille un bâtiment suspect autrement que son arme en main. Faîtes alors remarquer que Stefan n'était pas du genre à commettre ce genre d'erreur grossière. Autre élément à découvrir, Stefan a visiblement été abattu de face et à bout portant, comme s'il s'était approché de son meurtrier ou avait laissé ce dernier le rejoindre en toute confiance.

Rapidement sur les lieux, Kœnig ne cache pas sa déception, ni sa colère. Son premier mouvement est de croire que Stefan a fait une bévue fatale en fouillant l'étage l'arme au côté mais les personnages-joueurs pourront le contredire sur ce point. Intrigué, Kœnig arrivera alors à la conclusion facile que Stefan n'avait aucune raison de se méfier de son meurtrier. Comment l'expliquer ?

Sans plus attendre, le Kommissar va charger les personnages-joueurs de résoudre ce mystère. Il leur permet de retourner chez eux immédiatement et les attend demain matin dans son bureau, à neuf heures. Il leur est inutile de se présenter au briefing.

Quatrième jour

Après quelques trop courtes heures de sommeil, les personnages-joueurs se retrouvent devant un Kœnig fatigué et soucieux.

- "Il n'est pas dans mes habitudes de confier une enquête criminelle à des stagiaires. Mais vous connaissez assez bien la boutique maintenant pour savoir que nous sommes débordés. En plus, vous apprendrez aussi vite votre boulot comme ça qu'en surveillant la sortie des écoles. Normalement, vous devriez être accompagnés d'un titulaire. Vous serez seuls.

J'exige par conséquent que vous me teniez régulièrement informé des progrès de votre enquête et de l'orientation que vous voulez lui donner. Pour commencer, voilà l'adresse de Klenig. Allez y jeter un oeil..."

Note : *Kœnig compte donc que les personnages-joueurs viennent lui faire un rapport quotidien. Si les Falkampfts en herbe oublient cette formalité, le Kommissar laissera passer 24h, et les convoquera pour se rappeler à leur bon souvenir....*

Contrairement à la plupart des élèves de l'Académie de Police, Stefan Klenig avait les moyens de louer un petit appartement à l'extérieur. Il s'agit en fait d'un studio modeste situé à Köpenick. Stefan était quelqu'un d'ordonné et son cadre de vie s'en ressent : tout y est propre et rangé. Comme la plupart de ses concitoyens, Stefan lisait peu (excepté ses cours et divers manuels de criminologie) mais une télé trône en bonne place devant le lit.

Voici ce que les Falkampfts pourront y découvrir :

- d'une part, un relevé bancaire indiquant que Stefan a récemment retiré 5000 EM en liquide de son compte.

- d'autre part, servant de marque-page, le carton publicitaire d'un photographe proposant à Stefan de venir chercher une série de photos prises un mois plus tôt.

Les PJ seront sans doute surpris que Stefan soit en mesure de retirer une somme aussi importante de son compte. Mais ils apprendront facilement qu'après avoir perdu père et mère dans un accident de voiture, Klenig a bénéficié de leur assurance-vie. Il est impossible de deviner la destination de cet argent, même en se renseignant auprès de la banque.

Les Falkampfts auront par contre tout intérêt à aller chercher les tirages de ces mystérieuses photos.

Fausse piste : *On sait que Sandra avait fait croire à Stefan qu'elle était la maîtresse de Verner Vaüten, le leader de l'URE. Il serait donc crédible que Stefan se soit intéressé à cet homme et possède chez lui quelques livres et brochures concernant le politique.*

Son adresse figurant sur la carte trouvée chez Stefan, les personnages-joueurs n'ont aucun mal à trouver le studio photo dans Kreis Bernau. Des travaux énormes s'y achèvent. La façade vient d'être repeinte, tout l'intérieur est rutilant, et des ouvriers finissent de poser la moquette. Ernst Rudol, le directeur, surveille l'avancée des travaux. C'est un petit homme en gilet et pantalon de velours, paraissant toujours très occupé mais néanmoins serviable...

En l'interrogeant, les Falkampfts pourront d'abord apprendre qu'un incendie criminel a ravagé la boutique il y a un mois. Personne n'ayant pu découvrir les incendiaires (Rudol ne se connaît pas d'ennemis), on a conclu à un crime gratuit. Concernant la pellicule recherchée par les PJ, elle était du lot de celles qui disparurent dans l'incendie. Rudol expliquera alors que, tous les soirs, les photographes ambulants passent à la boutique et y laissent les clichés du jour.

Le carton découvert par les Falkampfts indique que les photos furent prises quelque part dans Kreis Bernau, le 17 septembre. L'incendie se déclara dans la nuit du 17 au 18.

Désolé de décevoir les Falkampfts, Rudol cherche un moyen de les aider lorsque, soudain, son visage s'illumine. Il se souvient en effet avoir renvoyé un de ces photographes ambulants ce jour-là. La discussion a été plus qu'orageuse et Arnold Ressner, le photographe en question, est parti sans toucher ses indemnités ni rendre ses pellicules du jour. D'abord soupçonné d'avoir causé l'incendie, il a été prouvé

que Ressner a passé cette nuit à boire dans un bordel de la Petite Amsterdam.Mais avant d'être renvoyé, Ressner était justement chargé du secteur VI. Il est possible que les clichés soient encore en sa possession. En consultant un petit calepin qu'il emmène partout avec lui et où il note une foule de choses, Rudol retrouve la dernière adresse connue de Ressner.

Interlude : *les Falkampfts sont sur le chemin de l'appartement de Ressner, lorsqu'une voiture remonte la rue à près de 100km/h. L'excès de vitesse n'est pas le pire des crimes que l'on puisse reprocher au conducteur. En effet, le véhicule traîne par une chaîne attachée au pare-chocs ce qui devait encore être un être humain quelques kilomètres plus tôt.*

M. Vendigger est une montagne de muscles, de jalousie et de colère rarement contenue. Représentant de commerce en bibelots d'art, il supporta très mal de découvrir sa femme au lit avec un autre homme. Après avoir assommée l'infidèle d'une baffe mémorable, il s'appliqua ensuite à réduire en bouillie la figure de son rival. Il traîna ensuite le corps de l'amant jusqu'à sa voiture, l'y attacha par le moyen qu'on sait et entama une visite guidée d'un genre nouveau.

Inutile de dire que Vendigger est maintenant complètement fou. Si les Falkampfts pourront facilement bloquer sa voiture, ils auront beaucoup plus de mal à le maîtriser.

Arnold Ressner vit dans une des plus sinistres tours de Hennigsdorf. Son appartement se situe au 25ème étage. La porte en est ouverte lorsque les Falkampfts arrivent sur le seuil. Le bouton de sonnette pend lamentablement au bout de son fil, une odeur d'urine et de vomissures baigne les lieux.

L'appartement de Ressner est un véritable dépotoir. Linge sale, papiers gras, et, surtout, bouteilles vides recouvrent toute la superficie des trois pièces et cachent un lino miteux. Ressner, un homme de grande taille aux cheveux et à la barbe en broussaille, dort profondément sur un matelas taché, assommé par les litres d'alcool ingurgités la nuit passée. Il porte des vêtements froissés et sales.

Les personnages-joueurs auront fort à faire pour réveiller l'ivrogne et l'empêcher de boire aussitôt. Ressner est un homme profondément antipathique : aigri par de très nombreux échecs, il n'est plus animé que par la haine de ceux qui réussissent et par l'argent qui lui permettra de s'enivrer. Ressner se souvient bien de Rudol : "Ce petit juif homosexuel". Quand les Falkampfts lui demanderont s'il possède encore les pellicules utilisées le jour de son renvoi, il dira d'abord ne plus s'en souvenir. Seuls quelques billets lui rendront la mémoire.

D'un doigt hésitant, il désignera la veste qu'il portait ce fameux jour : les pellicules se trouvent encore dans une des poches intérieures.

Faire développer les pellicules au labo de la Falkhouse n'est plus qu'un jeu d'enfant. Mais il est déjà tard et les personnages-joueurs devront attendre le lendemain matin pour trouver les photographies sur leur bureau.

Cinquième jour

En tout, c'est une bonne centaine de clichés qui attend d'être étudiée par les personnages-joueurs. Pour la plupart, les photos ont été prises dans les rues les plus tranquilles du Secteur VI. Celles montrant Stefan Klenig (une dizaine) sont de celles-là. Le jeune Falkampft y apparaît en compagnie de Sandra et Gunilla. Tous trois semblent bons amis. Le photographe a même surpris Sandra et Stefan se tenant par la main.

Pour tenter d'identifier les deux femmes, les Falkampfts en herbe devront jouer du scanner et du fichier informatisé. Si aucun d'entre eux n'est Falkdoktor, n'importe quelle personne compétente de la Falkhouse leur donnera volontiers un coup de main.

Seule Gunilla est déjà connue des services de police. Les personnages-joueurs pourront donc apprendre qu'elle est une prostituée travaillant pour le compte des Oslaves. Son adresse est également connue : un immeuble abritant presque exclusivement des représentantes de ce corps de métier millénaire, quelque part dans la Petite Amsterdam.

A l'adresse indiquée se tient un bâtiment coquet d'une dizaine d'étages, où vivent donc bon nombre de prostituées du gang des Oslaves. Le règlement intérieur est très strict : les filles ne doivent jamais emmener de client chez elles. La plupart d'entre elles sont d'ailleurs des amazones, surnom donné aux prostituées officiant en voiture. Une vétérante de la profession, dont on dit qu'elle déniaisa Ivan Holovitch sur les ordres du Président, veille jalousement sur ce petit monde. L'immeuble appartient bien sûr aux Oslaves. Et les loyers, même minimes, qu'ils demandent, leur permettent de ponctionner un peu plus leurs employées.

L'arrivée des Falkampfts est plus que remarquée. Les filles les sifflent, les provoquent, les invitent à "prendre un peu de bon temps", bref, jouent leur rôle à la perfection. La gardienne des lieux, une quinquagénaire d'un quintal maquillée comme un camion volé, est beaucoup plus soupçonneuse. Néanmoins, elle ne verra aucun inconvénient à ce que les PJ rencontrent Gunilla : "troisième étage, appartement C".

Gunilla ne s'attend pas du tout à ce que les Falkampfts arrivent chez elle. Elle sera d'autant plus surprise et inquiétée lorsqu'elle apprendra ce qui les amène. Visiblement troublée (jet de Perception, pour les réfractaires au rôle-playing), elle n'aura pas le culot de nier connaître Sandra mais dira ne pas l'avoir vue depuis plus d'une semaine. Elle prétendra en outre ne pas savoir que Stefan était Falkampft : Sandra ne lui aurait présenté son amant que par son prénom. Elle affirmera, ce qui est vrai, n'avoir rencontré Stefan qu'à l'occasion de la promenade du 17 septembre. Concernant Sandra, Gunilla ne révélera en fait que sa profession (call-girl) et son adresse. Les personnages-joueurs n'en tireront pas plus. S'ils se font trop insistants, la matrone de service, dont l'oreille est collée à la porte depuis le début de l'entretien, interviendra pour calmer le jeu.

Les Falkampfts n'ont de toute façon aucun motif sérieux pour arrêter Gunilla et ne possèdent ni commission rogatoire, ni mandat d'amener, ce qui devra rapidement mettre un terme à l'interrogatoire. Dès lors, ils n'ont plus pour seul indice que l'adresse de Sandra Blesh.

Interlude : *à leur sortie, les Falkampfts découvrent leur voiture abondamment tagguée et démunie de deux roues sur quatre. Un soin tout particulier semble avoir était apporté aux tags, qui décorent essentiellement les vitres et constituent un catalogue pour le moins exhaustif des insultes communément adressées aux flics.*

Pour comble de sadisme, les serrures ont reçu une épaisse couche de verni à prise rapide, interdisant l'introduction des clefs. Dans l'impossibilité d'appeler le Central de leur véhicule, les flics devront se résoudre à chercher une cabine téléphonique en état de marche car, naturellement, personne dans le voisinage n'acceptera de les laisser entrer pour passer un coup de fil : "On n'a pas le téléphone, Inspecteur", "C'est pas de chance, notre téléphone est tombé en panne hier", "Vous avez une commission rogatoire ?", "(voix adulte) Ma maman est pas là", etc...

Un MJ taquin pourra décréter qu'aucune cabine ne fonctionne dans le quartier et obliger les PJ à se rendre à pied à la Falkhouse. Il n'y a rien de honteux à prendre le métro, après tout...

Sandra habite un luxueux pavillon dans un des plus chics quartier résidentiel de Kreiss Bernau. Il s'agit d'une maison de plain pied, lumineuse et confortable, entourée d'un jardin bien entretenu.

Les Falkampfts ne sont pas les premiers sur les lieux. Ivan Holovitch, apprenant la mort de Stefan, a aussitôt voulu contacter Sandra. Ne la trouvant pas dans sa planque, il s'est inquiété et a envoyé quelques hommes chez elle. Ces derniers sont occupés à fouiller systématiquement la maison lorsque les personnages-joueurs arrivent.

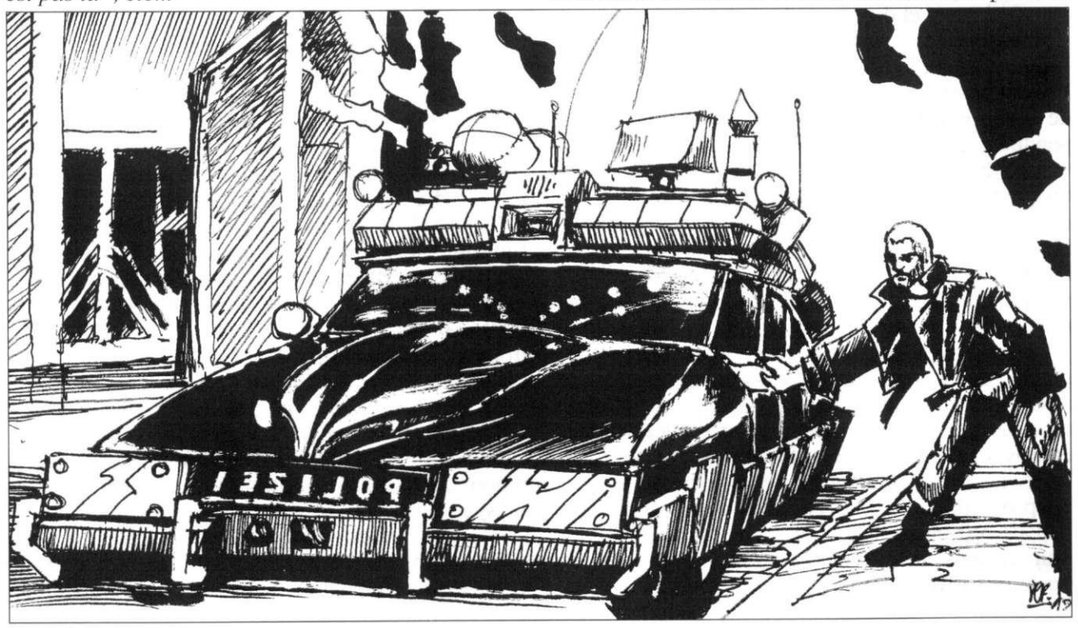
Caractéristiques des hommes de main :

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
12	10	10	13	12	11

Compétences : Arme de poing (40 %), Pistage (35 %), Discrétion (70%), Arme de contact (40 %), Corps à corps (20 %).

Les meubles précieux, la garde-robe immense, la décoration, tout démontre que la call-girl gagnait gros. La maison est même à son nom. Mais, malheureusement pour les Falkampfts, il n'y a rien à trouver chez elle qui fasse avancer leur enquête.

Les hommes de main envoyés par Holovitch sont tous connus des services de police. Ce sont pour la plupart des petits truands engagés à l'occasion par les Oslaves pour faire les basses oeuvres. Ceux qui sont encore en état d'être interrogés refuseront de dire quoi que ce soit sans un avocat. Les Falkampfts devront donc attendre d'être à la Falkhouse pour les



entendre. Les prévenus nieront toute collusion avec les Oslaves : ils étaient simplement en train de cambrioler la maison de Sandra lorsque les Falks sont arrivés.

L'enquête de proximité ne révélera rien. Personne dans le voisinage ne connaît la profession de Sandra : on l'imagine cadre supérieur dans une grande entreprise. Sandra n'a jamais été vue en compagnie de Stefan Klenig dans le quartier. Tout ce que l'on sait, est que Sandra découchait souvent et qu'elle n'est pas retournée chez elle depuis quelques jours.

Les PJ ont donc le nez dans l'eau à ce stade de l'enquête. Au vu des éléments en leur possession, ils peuvent imaginer que Stefan est tombé sur sa maîtresse en plein travail au "1.2.3" et que celle-ci l'a abattu. Reste encore à trouver Sandra.

Sixième et dernier jour d'enquête

Qu'ils y pensent ou non, nos Falkampfts en herbe se retrouvent à la première heure dans le bureau du Kommissar pour un compte-rendu de leur enquête.

Si les PJ n'ont rien manqué des événements décrits jusqu'à présent dans ce scénario, Kœnig les félicitera pour la qualité de leur travail. Puis il leur demandera dans quel sens ils vont enquêter désormais. Il est possible que les personnages-joueurs soient plus qu'indécis.

Si nécessaire, le Kommissar leur conseillera d'exploiter à fond la seule piste qu'il leur reste, en suivant nuit et jour Gunilla. Peut-être finira-t-elle par commettre une erreur...

Levée aux environs de 14 heures, Gunilla occupe son après-midi à faire son ménage, ses courses, etc... Chez elle tous les soirs à 19 heures, elle dîne seule et se prépare pour le boulot. Sa "tournée" commence vers 21 heures et dure toute la nuit, jusqu'à 5 heures de matin.

Équipés pour l'occasion d'un véhicule banalisé, les PJ vont passer plusieurs heures passionnantes en bas de chez Gunilla ou à sa suite. Réglée comme une pendule, cette dernière ne mettra le nez dehors que vers 15 heures pour se rendre au centre commercial du quartier et se livrer à un long, très long après-midi de lèche-vitrines. A l'occasion, demandez aux Falkampfts quelques jets de Discrétion pour ne pas être repérés. Gunilla ne s'attend cependant pas à être suivie, et les Falkampfts devront vraiment être très malhabiles pour se faire remarquer.

De retour chez elle vers 18 heures, Gunilla n'en sortira plus avant le début de sa tournée. Elle s'est alors littéralement métamorphosée : la citadine discrète du jour est devenue une prostituée vulgaire et provocante. Les Falkampfts devront même réussir un jet de Perception pour la reconnaître au premier coup d'oeil. La nuit se passera sans problème. La ballade offrira juste aux Falks l'occasion de faire le tour de tous les lieux de prostitution sauvage du Secteur XVIII.

***Interlude** : les Falkampfts sont occupés à filer Gunilla dans le centre commercial, lorsqu'ils remarquent qu'un hold-up se prépare dans une cafétéria. Quatre hommes à peu près aussi discrets qu'un flic en uniforme dans un camp de nudistes s'approchent du comptoir et des issues en cachant des armes sous leurs imperméables.*

Les Falkampfts doivent alors prendre une grave décision : laisser le forfait se commettre ou renoncer à leur filature. Si les PJ décident d'agir, ce ne sera pas préjudiciable à la suite de l'enquête. Néanmoins, le choix pourra paraître difficile dans l'instant. Si au contraire ils n'agissent pas, une fusillade ne tardera pas à éclater entre les truands et les vigiles arrivés par hasard. De nombreux innocents perdront la vie autant sous les balles des hors-la-loi que sous celles des agents de sécurité.

Un quart d'heure à peine après que Gunilla est rentrée de sa nuit de labeur, les Falkampfts remarqueront cinq hommes, entrer dans le bâtiment à sa suite. Ce sont encore une fois des hommes travaillant pour Holovitch. Ce dernier est en effet arrivé à la même conclusion que les PJ : Gunilla sait quelque chose. N'ayant pas à respecter la loi, les hommes de main sauront se montrer étonnamment persuasifs.

Même si les Falkampfts sont restés dans la rue, les cris de Gunilla devraient bientôt leur parvenir. Cinq bonnes minutes sont alors nécessaires pour arriver jusqu'à l'appartement de l'amazone et affronter les hommes de Holovitch.

Caractéristiques des hommes de main :

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
12	13	12	13	12	11

Compétences : Arme de poing (40 %), Pistage (35 %), Discrétion (70%), Arme de contact (40 %), Corps à corps (20 %), Discussion (40 %), Baratin (60).

Gunilla est secouée, mais elle sera encore en mesure d'expliquer à ses sauveurs que les hommes d'Holovitch l'ont forcée à dire où se cache Sandra (un minable studio dans Teltow) et qu'ils ont eu le temps de prévenir leur chef par téléphone. Le sort qu'Ivan Holovitch réserve à Sandra ne fait aucun doute. Il est donc capital que les Falkampfts la trouvent avant les Oslaves.

La course contre la montre à laquelle les Falkampfts vont se livrer est une des scènes d'action capitales de ce scénario. Le maître de jeu doit la rendre captivante en utilisant à fond les ressources du système.

Données pour la poursuite: Les hommes d'Holovitch sont à bord d'une Schumacher 2060. Le combat se déroulant en milieu urbain, le malus du modificateur de terrain sera de 35 % maximum. Lorque les joueurs seront en passe de rattraper le véhicule, un des hommes de la voiture brisera d'un coup de crosse le pare-brise arrière de la Schumacher, pour arroser nos Falkampfts à l'aide d'un F.M Guelter.

Si les joueurs arrivent à temps, ils pourront arrêter Sandra pour le meurtre de Stefan. S'ils prennent un peu de retard sur l'horaire prévu, les tueurs Oslaves les auront précédés mais Sandra pourra peut-être encore être sauvée.

S'ils s'attardent trop, Sandra sera alors purement et simplement éliminée.

Épilogue

Arrêtée, Sandra Blesh avouera tous les détails de son crime et sera condamnée lourdement. Ivan Holovitch sera inquiété un temps mais les appuis de son père, et le talent de ses avocats, le mettront hors de cause. Quant à Gunilla, elle a fait ses valises durant la dernière nuit d'enquête et ne sera jamais retrouvée.

Ainsi s'achève la première enquête des personnages-joueurs. S'ils sont parvenus à la mener à bien, ils n'auront qu'une seule satisfaction après celle du travail accompli : celle d'être personnellement félicités par le Kommissar Kœnig et de devenir des membres à part entière de la Falkhouse XVIII.

Musique.
Générique.

Annexe 1

Les personnages principaux (par ordre d'apparition en scène) :

Stefan Klenig :

Après une enfance heureuse et sans histoire, ce fils d'expert-comptable perdit ses parents dans un accident de voiture alors qu'il entrait dans sa quatorzième année. Élevé par sa tante jusqu'à sa majorité, il renonça à la carrière d'avocat qui lui était destinée, et s'inscrivit à l'Académie de Police. Sans doute voulait-il par ce geste fuir le milieu bourgeois qu'il avait toujours connu et qui l'étouffait.

Stefan se distingua assez rapidement comme un des meilleurs éléments de sa promotion. Sportif accompli, il était en outre doué d'une grande intelligence, et d'une étonnante mémoire. Son sens du devoir et son goût pour la justice achèvent de faire de lui un parfait candidat au poste de Falkampft.

Bien qu'amical, Stefan était secret. Il ne rechignait pas à sortir en compagnie de ses camarades et amis mais, dès que cela fut possible, il loua un petit appartement pour ne pas devoir rester à l'Académie toutes les nuits.

Stefan était de ces personnes qui savent plus écouter que se raconter.

Description : un jeune homme grand, brun, athlétique. Des yeux noirs et rieurs. Assez beau gosse, en fin de compte...

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
13	13	12	14	14	11

Compétences : Arme de poing (55 %), Pistage (50 %), Discrétion (35%), Corps à corps (40 %), Baratin (50), Bricolage (40 %), Conduite (45 %), Intimidation (50 %).

Arnold Ressner :

Ressner est issu du quart-monde de Berlin. Il plongea très tôt dans l'alcoolisme et la délinquance. Multirécidiviste, il a maintenant 30 ans et a passé plus de 10 ans derrière les barreaux. A sa dernière sortie de prison, Ressner eut la chance de rencontrer Rudol. Croyant à la nécessité d'une réinsertion, Rudol lui apprit les rudiments de la photographie et l'engagea comme photographe itinérant. Rudoll ne tarda pas à regretter son geste : Ressner est un homme méchant et envieux, profondément antisémite de surcroît. Régulièrement en retard, désagréable, Ressner parvint en fin de compte à exaspérer son patron qui le renvoya. Depuis, il utilise ses maigres économies à boire et ne dessaoûle plus de la journée.

Description : Grand, les cheveux noirs et sales, une barbe mal taillée (*pas* taillée?), Ressner ressemble de plus en plus à un clochard. Il y a longtemps qu'il a cessé de se laver ou de changer de vêtements, et dégage une odeur d'urine et de vomissures abominables. Une véritable loque.

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

Compétences : Arme de contact (35 %), Discrétion (40%), Corps à corps (50 %), Intimidation (50 %).

Gunilla :

Gunilla appartient aux Oslaves. Avec nombre des ses collègues, elle vit dans un immeuble appartenant au gang.

Née dans une cité de Köpenick, Gunilla connut de nombreux échecs personnels avant de se prostituer pour vivre. Elle rêva pendant longtemps d'un homme amoureux qui la sortirait de l'enfer mais, à quarante ans, cela fait maintenant 25 ans qu'elle se prostitue et ses espoirs sont tous morts. Son statut ne s'améliora que le jour où elle eut assez d'argent pour s'offrir une voiture et cesser de battre le bitume. Gunilla connut Sandra Blesh alors que celle-ci n'était encore qu'une petite prostituée sans envergure.

Description : Brune, les cheveux courts, Gunilla est d'une beauté assez médiocre. Assez élégante et passe-partout au quotidien, elle est littéralement méconnaissable lorsqu'elle officie sous son maquillage et sa longue perruque blonde.

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
11	12/14*	10	12	9	9

Compétences : Baratin (60 %), Séduction (40/60* %).

* : Lorsqu'elle est maquillée.

Sandra Blesh :

On sait assez peu de choses des origines de Sandra. Elle commence à faire parler d'elle à ses 18 ans, lorsqu'elle se prostitue dans la Petite Amsterdam. Il semble que Sandra ait délibérément choisi cette carrière.

Une seule chose la motive en fait : l'argent.

Jolie, intelligente et manipulatrice, Sandra devint bientôt la maîtresse d'Ivan Holovitch. Son ascension fut alors fulgurante. Une année suffit à faire d'elle une call-girl des plus cotées.

Sandra a maintenant 22 ans. Elle n'est plus la maîtresse d'Ivan mais continue à bénéficier de sa protection bienveillante.

Description : Sandra est une jeune femme superbe. Blonde, grande, mince, elle est douée d'une élégance naturelle surprenante. Ses revenus lui permettent en outre d'être à la dernière mode, ce qui n'enlève rien à son charme.

Ag.	Ch.	Con.	Dex.	For.	Per.
13	16	15	13	9	13

Compétences : Baratin (50 %), Séduction (85 %), Discussion (50 %).

Annexe 2

L'Académie de Police :

L'Académie de Police berlinoise forme, à des degrés divers, tous les flics de la capitale. Certains n'y viennent, au terme d'études universitaires poussées, que pour parfaire leur formation. D'autres y reçoivent l'ensemble des connaissances nécessaires à l'exercice de leurs fonctions.

L'Académie de Police est en fait un vaste campus agréablement boisé abritant un bâtiment administratif, deux salles de tir, un gymnase, une piscine couverte, plusieurs amphithéâtres et salles de cours, une cafétéria, un restaurant, un circuit automobile et une centaine de logements. Le campus est séparé du monde extérieur par un mur d'enceinte. L'accès y est sévèrement réglementé et contrôlé par le GIF.

Plusieurs filières sont proposées. Chacune permet d'obtenir un grade ou un poste différent dans l'administration Falkampft. Ces filières vous sont expliquées plus bas. Toute les admissions se font sur concours. Un examen final valide ou non la formation.

Premier cursus :

Diplôme nécessaire : aucun
Durée de la formation : 9 mois
Grade obtenu : Koss

La formation des Koss est à la fois la plus rapide et la plus accessible : neuf mois suffisent à la mener à bien et aucun diplôme n'est exigé pour s'inscrire au concours d'entrée. Il n'est même pas nécessaire d'être majeur, pourvu qu'on atteigne sa majorité en cours de formation. La plupart des élèves-Koss proviennent d'un milieu très modeste.

Du point de vue de la discipline, le premier cursus est le plus strict.

Au cours des neuf mois de formation, les candidats ne bénéficient d'aucune permission et sont sévèrement encadrés par des instructeurs à tout moment de la journée. L'entraînement physique est intensif ; il occupe les deux tiers de leur temps. Sinon, on enseigne aux élèves-Koss des rudiments en matière pénale et en psychologie criminelle. Ils sont en outre formés aux tâches administratives basiques.

En règle général, tous les candidats sont admis à l'examen final. On peut d'ailleurs estimer que tous n'ont pas les qualités normalement requises. Mais l'administration Falkampft manque singulièrement d'hommes et ne possède pas les crédits qui lui permettrait, par exemple, d'allonger la durée du premier cursus. Conséquence : la plupart des bavures sont commises par des Koss en début de carrière...

Note : aucune formation ne permet d'obtenir le grade de Koss-Chef. Tous les Koss-Chefs sont d'anciens Koss ayant obtenu leurs galons sur le terrain.

Deuxième cursus :

Diplôme nécessaire : tout diplôme d'admissibilité aux d'études universitaires (bac ou équivalent)
Durée de la formation : 1 an
Grade obtenu : sergent

Les Sergents sont, sur le terrain, le fer de lance de l'administration Falkampft. Un soin tout particulier est donc consacré à leur formation.

Durant les six premiers mois de leur formation, les candidats au grade de Sergent sont consignés à l'Académie. Ils reçoivent un entraînement assez proche de celui des élèves-Koss (close-combat, tir, conduite automobile) et sont logés à la même enseigne (chambrée de 6, lever à l'aube, etc...).

Les trois mois suivants sont beaucoup moins pénibles. La discipline est moins sévère ; les permissions largement accordées ; les meilleurs éléments peuvent même obtenir de rentrer chez eux le soir.

L'enseignement théorique prend alors le pas sur les exercices physiques (les candidats sont tout de même astreints à une heure de sport chaque matin). Les candidats reçoivent une solide formation en droit et étudient les différentes techniques d'enquête et d'interrogatoire, la géopolitique des gangs, la psychologie criminelle, etc...

Le dernier trimestre est consacré pour l'essentiel à des stages. Les candidats sont mutés pour quelques jours dans une Falkhouse de la capitale et partagent leurs journées entre des cours le matin et une présence sur le terrain l'après-midi. Plus que l'examen final, cette période est l'épreuve ultime pour certains. Nombreux sont ceux qui se révèlent proprement inefficaces. Leur sort dépend alors des besoins de l'administration Falkampft : les plus chanceux seront consignés à vie à des tâches administratives sans intérêt. Ces stages permettent rarement aux candidats de mener leurs propres enquêtes ; ils ont pour objectif de mettre les futurs Falkampfts au fait du fonctionnement d'une Falkhouse, du fonctionnement et de l'interactivité des services qu'on y trouve.

L'examen a lieu deux semaines avant la fin proprement dite de la formation. Les admis doivent alors accomplir un dernier stage de 15 jours dans la Falkhouse où ils commenceront leur carrière. A l'issue de ce stage, le Kommissar émettra un avis favorable ou non.

Dans le pire des cas, cela peut aller jusqu'au renvoi pur et simple du Falkampft en herbe (une erreur grave doit cependant le justifier). Les Kommissars s'acquittent en général de cette tâche avec beaucoup de sérieux : ils savent qu'ils auront à commander pendant des années ceux dont ils ont à juger des compétences. Dans la plupart des Falkhouses, les novices sont mis en réserve jusqu'à leur titularisation. A la Falkhouse XVIII, les effectifs sont trop maigres pour que certains se reposent...

Note : *aucun cursus n'attribue le grade de Sergent-Chef. En règle général, les Sergents-Chefs sont d'anciens Sergents. Une note favorable de l'Académie permet parfois aux meilleurs éléments d'accéder directement à ce poste, mais la décision finale revient au Kommissar.*

Troisième cursus :

Diplôme nécessaire : comme le deuxième cursus
Durée de la formation : identique au deuxième cursus
Grade obtenu : Inspecteur

La formation des candidats au grade d'Inspecteur est en tous points semblable à celle des futurs Sergents. Une seule différence : les conditions d'admission..

Le concours d'entrée est en effet plus difficile et l'âge minimum pour s'y inscrire est de 21 ans. Une filière parallèle permet à certains gradés de l'armée d'accéder directement à cette formation. Le cas est cependant assez rare.

Quatrième cursus :

Diplôme nécessaire : un diplôme d'études supérieures de droit du premier cycle
Durée de la formation : 1 an
Grade obtenu : Lieutenant

Tous les candidats au grade de Lieutenant ont accompli de sérieuses études de droit. Ils bénéficient pour la plupart d'une bourse universitaire ou sont issus d'un milieu social confortable. Rares sont ceux qui logent à l'Académie.

Les Lieutenants ne sont pas entraînés comme des hommes de terrain. L'essentiel de leur formation est théorique.

Son objectif : enseigner le fonctionnement d'une Falkhouse et les réalités du monde criminel. Les candidats au poste de Lieutenant sont en outre formés au commandement, à la direction et à l'organisation d'un service.

Bref, on en fait de parfaits chefs. Malheureusement, ils sont souvent de piètres hommes de terrain .

Les autres filières :

Les Kommissars :

La formation d'un Kommissar se passe essentiellement à la faculté de droit. Certains étudiants, au terme de leurs études, décident de faire carrière dans la police et accèdent au poste de Kommissar après une formation de quelques mois à l'Académie.

Ce sont avant tout des légistes et des administratifs. Un étudiant brillant peut ainsi devenir Kommissar à 30 ans.

Le policier scientifique :

Tous les Falkdoktors sont avant tout des scientifiques. Comme les Kommissars, ils ont décidé de faire carrière dans la police, mais leurs bagages universitaires leur ouvraient de nombreuses autres portes.

Grâce à leurs diplômes, les candidats deviennent souvent Falkdoktors avec le grade de Sergent-Chef même si leur salaire et leur fonction n'ont rien à voir avec ceux des Falkampfts de terrain.

Le GIF :

Les membres des Groupes d'Intervention Falkampfts sont plus des commandos que des Falkampfts.

Leur formation est toute militaire, même s'ils accomplissent quelques stages à l'Académie de Police pour se mettre au fait des principales techniques d'investigation policière. Pour la plupart, ils sont d'ailleurs issus de l'armée.

DE LA PART DES VIEUX POTES...

ou :

La fin du Capitaine Cartibaldi

Un scénario pour Berlin XVIII, assurant la jonction entre ancienne et nouvelle époque.

Il neige depuis deux jours sur Berlin XVIII. Déjà trente centimètres de poudre blanche, épaisse et dense. Les chasse-neige ne sont pas assez nombreux : on ne voit plus le tracé de certaines routes, les accidents sont de plus en plus fréquents. Les télés elles-mêmes fonctionnent mal, le plafond de nuages gris et de poussières gêne les transmissions satellites. Si la température se réchauffait, on pataugerait dans la boue, mais le ciel a décidé d'uniformiser la ville et seuls les grands immeubles émergent de ce paysage apocalyptique...

Le Capitaine Cartibaldi rentre chez lui. Il est minuit, la neige tombe à gros flocons. Cartibaldi n'a jamais aimé ça. Il rumine, faisant défiler mentalement des accidents, des sans-abri qui décèdent, morts de froid, les vêtements trempés, son allée à dégager, la mauvaise retransmission des matchs de Ball-Morder et les cris de ces putains de mômes qui jouent, en poussant des hurlements qui lui portent sur les nerfs.

Cartibaldi n'est pas bien dans sa peau. C'est une mauvaise période, mais ça passera. En attendant la fin des intempéries, il aura à renouveler son stock d'agrafeuses que recevront dans la figure les Falks qui auront le malheur de l'énerver... En passant devant les vitrines de magasins clos, le Capitaine croit discerner un visage familier derrière une porte. Il secoue la tête : non, c'est décidément une mauvaise période. Son ombre se dessine mouvante, à la lueur des néons sur la neige.

Il donne des coups de pieds dans les mini-congères, comme pour chasser les images d'un passé qui lui reviennent soudain. Putains de souvenirs à la con... Non, c'est *définitivement* un sale moment. Vivement dans une semaine : tout sera passé.

C'est en tout cas ce qu'il pense.
Fatale erreur.
Il ignore encore à ce moment que tout son avenir sera *effectivement* passé.

Note au MJ : Cartibaldi avait d'excellents contacts avec le MI dans sa jeunesse. A tel point qu'il participa à l'organisation de casses, pour financer certaines opérations. Par la suite, il voulut se racheter et dénonça ses propres amis. Mais, aujourd'hui, d'étranges fantômes resurgissent...

Un cadavre pour deux assassins, et c'est le début d'une descente aux Enfers pour le célèbre Capitaine...

Historique :

2034 : Naissance de Wolfgang

2038 : Naissance de Keffer

2054 : Wolfgang est arrêté pour escroquerie d'État.

2057 : Évasion de Wolfgang et de ses deux compères.

2058 : Wolfgang fricote avec de nouveaux amis qui appartiennent en fait au MI, mais il ne le sait pas. Aidé de l'Inspecteur Cartibaldi, il met au point un plan de financement rapide des futures actions du mouvement et de ses propres projets.

2059 : De nombreux hold-up ont lieu dans le Secteur XVIII.

Des banquiers y trouvent la mort, mais les armes ne sont jamais retrouvées. Et pour cause : elles sont en fait prises dans le Musée de la Police par Cartibaldi.

2060 : Le MI dénonce Wolfgang à la police. Ce dernier ne peut pas se défendre, car il ne connaît même pas le nom de ses camarades !

Il est arrêté par l'Inspecteur Cartibaldi lui-même... Wolfgang garde cependant le silence, et préfère ruminer sa vengeance.

Comprenant que Cartibaldi n'est pas le cerveau de l'affaire, il préfère attendre de connaître le nom des "têtes".

2061 : Cartibaldi est devenu Lieutenant, il a rompu avec le MI et veut se racheter. Il dénonce ses petits camarades, exécute le chef du MI et ses contacts, seuls témoins véritables de son appartenance au mouvement.

2064 : Keffer obtient sa licence de chimie.

2065 : Keffer est engagé par les laboratoires Lemex. Sous couvert de "recherche de nouveaux médicaments", il est chargé de trouver de nouvelles drogues. Une activité lucrative, qui lui rapporte un très bon salaire.

2066 : Keffer aime beaucoup l'argent. Sans attendre la fin des expériences en laboratoire, il largue dans la nature le H9, sa nouvelle drogue. Mais celle-ci n'a encore jamais été testée... Après 6 overdoses, la police est sur les traces du labo. Keffer est donné en pâture aux flics. Ses patrons nient avoir eu connaissance de ses agissements. Keffer se retrouve derrière les barreaux.

2068 : Keffer et Wolfgang partagent la même cellule, ils s'entendent très bien. En décembre, aidés de Laura, la petite amie de Keffer, ils s'évadent.

2069 Janvier : Wolfgang prend l'appartement de Keffer (qu'il avait conservé pour Laura) comme base d'opération, et se fait passer pour lui. Parfois Laura vient passer la nuit dans la chambre d'amie. Keffer, de son côté, s'installe à l'hôtel Pink Diamond, sur Dimitroff Strasse.

Avril : Wolfgang a abandonné ses idées de vengeance. Il ne désire qu'une chose : du fric, un monceau de fric... Il retrouve Cartibaldi, devenu Capitaine, et le fait chanter. Il lui réclame ainsi un million d'EM contre son silence ! Cartibaldi a beaucoup à perdre dans cette affaire, mais il décide quand même de refuser.

Mai : Keffer, de son côté, revend sa formule au gang des Maoris.

Août : Suite aux différentes menaces et pressions exercées par Wolfgang, Cartibaldi cède au chantage. Il fait alors sortir un million d'Euromarks du dépôt de la police. Argent saisi au cours d'une affaire de drogue et archivé, classé... Indétectable, sauf en consultant les archives "Affaires classées".

Octobre : Keffer touche ses premiers bénéfices du H9, mais les premières overdoses arrivent simultanément... Qu'importe : le coût de fabrication est faible, le bénéfice important. Mais les labos Lemex, toujours dans le trafic, ne voient pas cette initiative d'un bon oeil... Keffer est devenu un élément gênant. La commercialisation de cette drogue finira par attirer la police, et si cette dernière s'en mêle, les Maoris supprimeront Keffer et feront porter le chapeau aux labos Lemex. Il faut prendre les devants.

Wolfgang finit par comprendre *qui* étaient ses commanditaires en 59. Il décide donc de tenter sa chance, et de faire chanter le MI. Mais peu de personnes comprennent ce que désire ce maître-chanteur : les personnes impliquées à l'époque sont presque toutes sur la touche. Le second du mouvement choisit la prudence, et engage Léopold Mikowsky (il n'y a pas d'ami dans la pègre) pour supprimer Wolfgang.

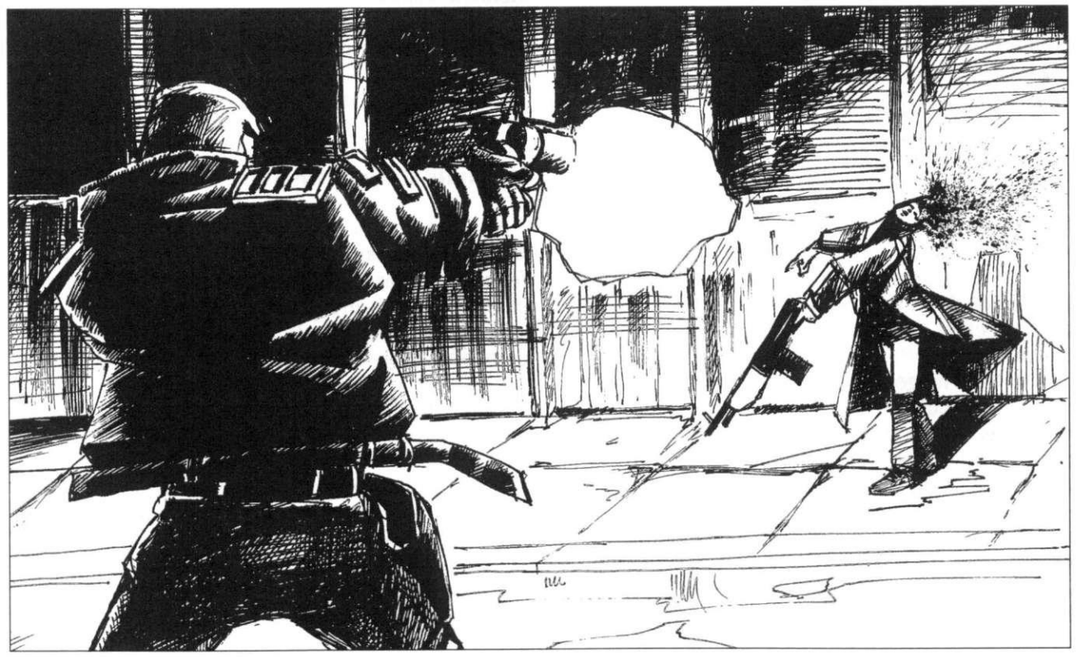
7 Novembre 2069 : A 21 heures, Léopold découvre la cachette de Wolfgang. Il crochète la porte, entre discrètement, et voit sa cible assise devant la télé.

Il avance jusqu'à la porte de la salle à manger et l'abat d'une balle en plein coeur, le laissant mort devant le poste cathodique toujours allumé.

8 Novembre 2069 : A 5 heures, le tueur des labos Lemex crochète la porte des voisins qu'il sait en vacances, et escalade le balcon. Par la fenêtre, il voit celui qu'il pense être Keffer sur le canapé (c'est son appartement, non ?)... Il ouvre doucement la fenêtre et, sans quitter sa position, l'abat d'une balle dans la nuque. Il s'en va alors tranquillement, sans savoir qu'il n'a pas tué Keffer. Ni Wolfgang d'ailleurs : il était *déjà* mort !

A 7 heures, Keffer, qui venait rendre visite à son ami, découvre le corps et prend la fuite. Il appelle la police.

Il est 8 heures : *les Falks entrent en jeu....*



Note : Pour chaque jour de l'enquête où les personnages auront le loisir d'assister au Briefing, vous trouverez une liste d'événements, ainsi que les noms des officiers et sous-officiers de jour, le tout déclamé par le Lieutenant de garde. Une bonne manière de rendre votre commissariat plus "vivant".

Premier Jour : Dimanche 8 Novembre 2069.

Briefing de 8H du matin :

- "Lieutenant de jour : Marnier. Inspecteurs : Tom Schmidt et Karl Parwën. Sergents
- Chefs : Juliette Nemous, Wilhem Sclegel et Vladimir Stonev.

Salut à tous! C'est moi qui suis votre Lieut' de jour, comme votre sens acéré de la déduction a déjà dû vous le faire comprendre. J'ai différentes communications à vous faire :

- Les importantes chutes de neige de ces derniers jours ont provoqué de nombreux accidents. Je vous prierai donc d'être sévères avec les chauffards, ou, au moins de leur faire la morale. On ne prévoit pas d'amélioration dans les jours à venir. Sachez que Berlin Est est sous 1,50 m de neige. La météo annonce également une vague de froid qui suivra... Bref : mettez vos pulls, pas de malades, on a besoin de vous !

- L'attaque de la bijouterie Rommel a fait 4 morts, dont deux compagnons du SAD. Faites passer votre sens civique avant vos opinions personnelles : c'était des agents comme vous... Mémorisez les portraits-robots accrochés sur le tableau de la main courante et coincez-moi ces malades avant qu'y n'gâchent ma retraite !

- On me demande de féliciter le Sergent Karlen pour son courage : la médaille du mérite lui sera délivrée à titre posthume. Les obsèques sont retardées à cause de la neige. Soyez sympas, pensez à sa veuve et à lui, qui n'aura pas atteint la retraite. Les dons pour la veuve de ce pauv'gars sont à remettre à l'Inspecteur Blanchu.

- Le Capitaine me demande de vous rappeler que le sol de la Falkhouse n'est pas une poubelle. Alors gâchez pas ma r'traite : faites un effort, 'y a des poubelles !

- La neige a largement débordé la voirie, nos voies de circulation d'urgence ne seront dégagées que dans les prochains jours : soyez prudents au volant ou vous ne finirez pas votre période réglementaire.

- Les Sous-Officiers (noms des personnages) devront se présenter à mon bureau dans 15 minutes.

- Bonne journée, et soyez cool. Keep hangin'on...

Première journée d'enquête :

- Dans le bureau du Lieutenant Marnier :

"La limace" les place sur une affaire de meurtre : un cadavre découvert dans un immeuble de Körte Strasse. "Un appel anonyme, d'une personne de sexe masculin, nous a avertis. Un Koss est allé voir sur place, le renseignement était juste. Nous n'avons hélas pas d'enregistrement de cette voix. Je vous charge de l'affaire, mais pas de bévue avant demain : aujourd'hui, *je* suis de service. Me gâchez pas ma retraite..."

- Sur les lieux du crime :

L'appartement est situé au 23ème étage d'une tour de 26 niveaux, qui domine le quartier. Ce sont de beaux appartements de construction récente, dont les loyers ne sont pas à la portée de tous. Bien sûr, les journalistes sont sur place, et certains repartent déjà avec leurs informations. Il faudra organiser les Koss pour éloigner badauds et journalistes...

Il n'y a pas de concierge. Sur la porte et la boîte aux lettres, le nom de Edouard Keffer. Il y a deux autres portes sur le palier. Dans la salle à manger, un homme assis dans le canapé, le torse ensanglanté, un trou cerclé de noir sur la peau, au niveau du coeur. L'autre balle, tirée longtemps après la mort, n'est pas visible (pas de sang, ni d'hématome). La télé, face au canapé, est encore allumée. Dans la chambre, des affaires diverses et sans grand intérêt, si ce n'est une valise sous le lit, qui contient 1 000 000 d'Euromarks (?!). Dans la cuisine, des boîtes de conserve et autres éléments rapides à préparer. Dans la chambre d'ami et dans la salle de bain, quelques affaires de femme.

Un joueur criminaliste peut faire valoir ses compétences. Dans le cas contraire, une équipe viendra (faire un jet, pour elle, avec une large chance de réussite).

Résultats et commentaires :

EC : Trois personnes étaient apparemment assises sur le canapé, l'une d'elles a dû tirer. Les affaires de femmes appartenaient sans doute à l'une de ces personnes, peut-être un travesti ?

24 heures plus tard, une contre-expertise sera demandée par le Lieutenant Upshaw, le MJ statuera sur les chances de réussite.

La balle dans la nuque sera automatiquement trouvée.

EM : Aucun détail particulier, les empreintes sur le sol sont illisibles. 10 heures plus tard, le légiste découvrela seconde balle.

RN : La victime a reçu une balle dans le coeur et une autre dans la nuque (quelques heures plus tard).

La fenêtre du balcon, la porte d'entrée et celle des voisins ont été crochetées. La victime ne porte pas de papiers.

RM : Traces de 3 personnes, peut-être 4, les plus importantes appartenant à la victime. Des traces vont de la porte d'entrée à l'entrée de la salle à manger, d'autres restent sur le balcon et vont sans doute chez les voisins.

RC : 3 jeux d'empreintes digitales, celles de la victime, celles d'une femme et celles d'un autre homme.

On trouvera également de la correspondance signée Keffer. Aucune photo n'est par contre visible dans l'appartement. En fait il ressemble plus à un lieu d'attente ou de passage.

Dans la boîte aux lettres, les Falks pourront trouver une lettre de l'agence de voyages Erekle contenant 3 billets d'avion aller pour les USA.Les voisins sont en vacances, il n'y a rien à prendre de ce côté, la porte a été crochetée et le "voleur" a été jusqu'au balcon, est passé sur celui d'à côté, a crocheté la fenêtre de Keffer et est reparti. Un indice de plus pour voir la balle dans la nuque si ça n'est déjà fait.

-Agence de voyage :

Les billets ont été réservés par téléphone le 4 et payés en liquide par lettre le 6. Rien de ce côté.

-Les voisins :

En vacances dans le sud de la Francie, le jeune couple pourra être contacté vers 15 heures par téléphone. Il ne voyaient jamais leur voisin, c'était quelqu'un de discret qui avait emménagé quelques mois auparavant. Parfois, une femme blonde venait lui rendre visite et passait la nuit chez lui, mais ils ne semblaient pas être liés intimement. Les autres voisins de palier diront la même chose, ils seront rentrés de leur week-end le soir vers 19 heures.

- Les archives de recoupement (section criminaliste de la Falkhouse) :

Edouard Keffer est un chimiste, il a été arrêté en 2066 pour fabrication de stupéfiants et homicides involontaires (overdoses), il s'est évadé en 2068. La photo est hélas trop mauvaise pour être utilisée.

- Empreintes (fichier des criminalistes à la Falkhouse) :

A cause d'une reprogrammation de la base de données du fichier de recoupement des empreintes, il faut travailler manuellement, des Koss se chargeront du travail, ils en ont pour quelques jours.

- Correspondance :

Des lettres datant d'au moins un mois, envoyées par les parents de Keffer habitant le 19 et par sa compagne Laura. Les parents de Keffer ne seront là que le lendemain, ils sont en week-end.

-Prison du XVIIIème :

Il faudra revenir le lendemain avec une autorisation du Lieutenant de garde (obtenue facilement après exposé auprès de l'autorité concernée.).

Aucune autre piste ne peut être exploitée pour le moment, mais utilisez la table des événements aléatoires, sans oublier qu'il neige. Quelques-uns d'entre eux égayeront la journée. A moins que les joueurs ne le méritent par un comportement ridicule, il faut éviter de les abîmer, pour ne pas les bloquer pour la suite du scénario.

Second jour, Lundi 9 Novembre 2069

Briefing de 8 heures.
Lieutenant de jour : Upshaw
Inspecteurs : Haldorf et Arckof
Sergent-Chefs : Keren, Andropov et Krauser

Le Lieutenant Upshaw arrive à 8 heures tapantes, le silence se fait. Il est habillé d'un costume froissé, sa cravate est de travers et il n'est pas rasé, il a sans doute encore passé une nuit blanche.

- "Bonjour messieurs, je suis votre Lieutenant de jour. Je commence par signaler qu'un retard au briefing non justifié durant ma garde signifie une corvée de ramassage des papiers, ce qui m'amène au premier point :

- Le Kommissar Koenig doit visiter la Falkhouse demain, celle-ci doit donc être propre. Si un papier traîne encore demain, le bureau le plus proche du détritus sera sanctionné d'une garde de nuit. Quant au premier que je vois *shooter* au lieu de *ramasser* : il veillera toute la semaine.

- Dans le cadre de cette visite, tous les Falks présents devront être tirés à 4 épingles. Seules les personnes en mission d'infiltration pourront faire exception à la règle. Tous les Falks dont le nom commence par les lettres de A à L devront être présents, les autres devront être partis en mission dès 9 heures, soit une demi-heure avant l'arrivée du Kommissar (rires dans la salle et remarques sur la tenue du lieutenant). Quand vous serez Lieutenant vous pourrez agir à votre guise, en attendant, travaillez plutôt que de donner dans l'ironie déplacée...

- La neige est encore tombée cette nuit et la météo ne nous est pas favorable, la température devrait chuter en fin de journée, pour atteindre les -20°C cette nuit. Aussi, tous les sans-abri, clochards et autres

malchanceux doivent être amenés vers les abris des métros et de la ligue humanitaire berlinoise. Vous devrez tous mettre la main à la pâte : si l'un d'entre vous arrive au debriefing de 20 heures sans qu'aucune odeur nauséabonde n'émane de sa personne, il fera partie du car de ramassage de la nuit.

- Sept personnes seulement ont pour l'instant participé à la collecte pour le Sergent Karlen : j'ose espérer qu'il s'agit juste d'oublis passagers.

- Hier, 18 overdoses ont eu lieu dans notre Secteur, soit 12 de plus que la moyenne. Une nouvelle drogue mal testée est apparemment en circulation : consultez vos indics.

Sur ce : bonne journée, à ce soir."

Deuxième jour d'enquête

- Résultats de l'autopsie (pratiquée par un personnage ou par le légiste de garde) :

Mort d'une balle en plein coeur, calibre 9 mm, tirée à 10 ou 12 mètres en position debout. Le décès remonte à la veille au soir, vers 21 ou 22 heures. La victime a 35-40 ans, personne assez usée, activité sédentaire, blond, yeux verts, 1,75 m, 80 kg, un tatouage de prisonnier sur le bras. Il a également reçu une balle dans la nuque après sa mort, au moins 3 heures plus tard : du 7,65 tiré en station debout de moins de 10 mètres.

- Balistique :

Les résultats arriveront en début d'après midi. La première arme (balle dans la nuque) a déjà été utilisée pour 14 meurtres, la plupart des victimes fréquentaient les milieux de la drogue. La seconde arme n'est pas répertoriée, elle n'a apparemment jamais servie.

- La valise au million :

Billets n'étant pas répertoriés comme volés, ont été imprimé en 54. Il y a des numéros de série, mais aucune trace nulle part !

Il serait étonnant qu'un Falk pense à regarder aux affaires classées, au Centre des pièces à conviction, sinon l'affaire irait plus vite : à vous de jouer.

- Parents Keffer :

Ces deux braves gens sont fort peinés de la mort de leur fils, il ne le voyaient plus depuis 10 ans, mais celui-ci leur écrivait régulièrement. Dans ses dernières lettres il disait qu'il serait bientôt riche. Il avait une petite amie dont ils ont même une photo. En voyant les photos, un résultat RS ou mieux en Perception indiquera que le corps ne ressemble pas du tout au personnage présent sur celles-ci. Les joueurs peuvent demander aux parents de venir identifier le corps à la morgue : s'ils n'y pensent pas, ce sera automatiquement fait le lendemain matin. Que l'identification ait lieu dans la journée ou non, se reporter au résultat dans le troisième jour d'enquête.

- Photo de l'amie :

Faxée dans toutes les Falkhouses de Berlin XVIII et des voisins, il reste à attendre un écho.

- Photo du vrai Keffer :

Idem.

- Prison :

Keffer s'est évadé de prison en décembre 68, avec l'aide d'une complicité extérieure. Il avait été arrêté pour homicide involontaire. Il avait créé une drogue, appelée H9, qui contenait des éléments mortels pour certains organismes. La photo est meilleure et un résultat RS ou plus en Perception permet de se rendre compte que ce n'est pas *lui* qui est mort. Il s'est évadé avec deux compagnons de cellule, Herman Lünd et Wolfgang Karsën. Voici la liste des différents compagnons de cellules de Keffer durant son séjour.

- Herman Lünd (12.2.43) : de juin 66 à décembre 68, triple meurtrier, ne supportait pas qu'on se moque de son poids (1, 80 pour 140 kilos). Il avait des excès de furie, il a été abattu en août, cette année, alors qu'il tuait un punk.

- Wolfgang Karsën (3.02.34) : de juin 66 à décembre 68. Déjà arrêté pour escroquerie d'état en 54, évasion. Est repris en 60 sur dénonciation pour multiples cambriolages. Pas repris depuis.

- Edmond Guerek (25.03.32) : De juin 66 à octobre 67, attaques à main armée, libéré, récidive, détenu en QHS dans les Marches.

- Ali Benamou (14.02.25) : De Juin 66 à décembre 68. dealer, était malade lors de l'évasion, n'a pas pu prendre le large, est mort un mois plus tard des suites d'une pneumonie.

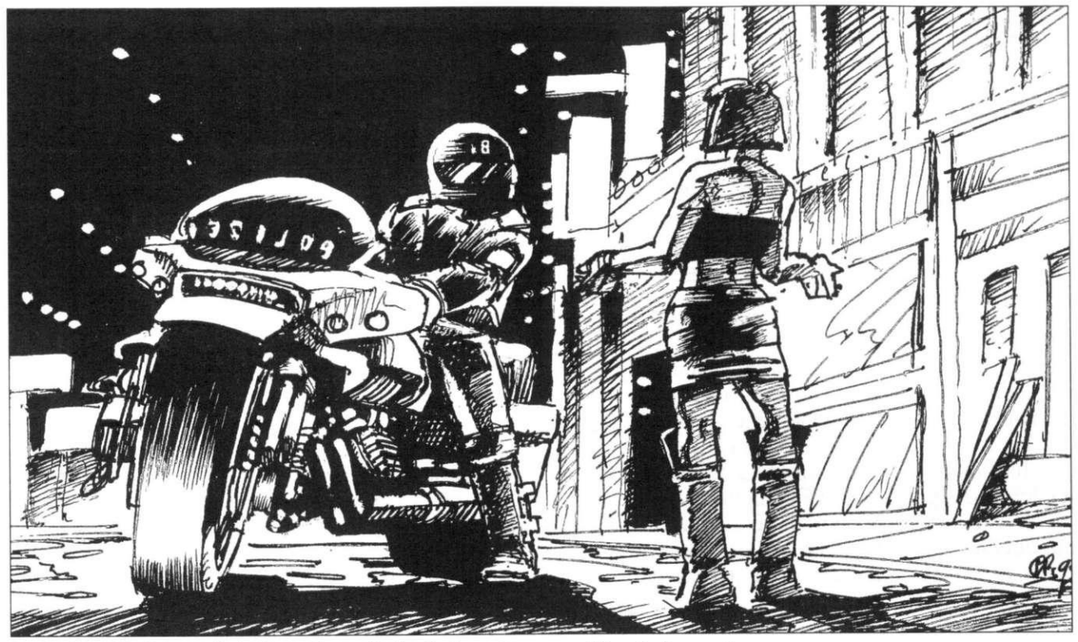
- Indics :

Un test de connaissance fois trois est nécessaire, les résultats sont indiqués selon le sujet d'interrogation, ainsi, si les joueurs ne se renseignent pas sur Wolfgang, laissez de côté les renseignements pour plus tard.

EC : Faux renseignements (l'indic, impressionné, invente une "réponse"...)

EM : Néant

RN : -"Keffer était un dealer. La nouvelle drogue est à très bas prix, mais je ne connais pas le gang qui



la deale. Wolfgang était l'un des criminels les plus audacieux de son temps, mais il sous-estimait souvent l'adversaire".

RM : Idem RM + "Keffer était un excellent chimiste, un des génies de la came.

La formule de cette drogue a été rachetée à un chimiste par un gang du XVIIIème. Wolfgang avait eu en son temps des rapports avec des membres de la police".

RE : Idem + - "Keffer serait de retour sur l'échiquier de la came.

Cette drogue rapporte un max de paquet, mais elle provoque apparemment des overdoses chez de nombreux consommateurs.

Wolfgang n'a pas reparu depuis son évasion, mais on dit qu'il fricote avec un chimiste du nom de Keffer".

RC : Idem + - "Keffer est le créateur du H9, une drogue à bas prix mais dangereuse, il aurait revendu la formule.

Drogue : C'est un dénommé Keffer qui a revendu la formule au gang des maoris, on dit d'ailleurs que ces derniers le recherche pour lui faire la peau. Wolfgang était devenu un ami d'un Sergent de la Falkhouse XVIII. Les Maoris : un gang spécialisé dans la drogue et évoluant dans tout Berlin depuis une trentaine d'années, pas d'autres renseignements".

***Note** : Certains renseignements peuvent être obtenus ce deuxième jour au lieu du troisième : ce n'est pas un problème, consultez l'ordre d'enquête du troisième jour pour trouver les informations.*

- Fin de journée :

Vous pouvez également utiliser quelques événements aléatoires, mais n'oubliez pas que les Falks devront penser à ramasser quelques sans-abri, s'ils ne veulent pas prendre un savon en rentrant.

- Debriefing de 20 heures :

Des savons seront distribués aux personnes n'empestant pas, elles seront de corvée de ramassage avec les camions de l'action humanitaire jusqu'à 2 heures du matin. L'un des Falks (si possible n'ayant pas ramassé de clochards) sera assigné à taper un rapport sur l'évolution de l'enquête, rapport à remettre à Upshaw avant 22 heures...

Mardi 10 Novembre 2068

Briefing de 8 heures
Lieutenant de jour : Nathalia Shultz
Inspecteurs : Fayol et Bluefield
Sergent-Chefs : Calgora, Granich et Hoswich

Nathalia arrive en tenue très élégante, jupe et chemisier satinés : elle n'a visiblement pas peur de prendre froid.

Elle est légèrement maquillée et ses cheveux blonds sont attachés en arrière.

- "Bonjour à tous. Je suis votre officier de jour, j'espère que le froid ne vous fait pas peur, ou du moins pas plus qu'à moi. Passons à l'ordre du jour :

- Le Kommissar Koenig visite le commissariat aujourd'hui à 10 heures. Tous les sous-officiers dont l'initiale du nom se trouve entre M et Z nettoient le commissariat jusqu'à 8 heures 30, les autres vont se mettre en tenue correcte. Tout manquement sera sanctionné par le Lieutenant Upshaw : ce dernier assure l'intérim, le Capitaine étant indisposé aujourd'hui (murmures dans la salle : c'est la première fois en 10 ans). Rassurez-vous, il s'agit d'un malaise passager, le Capitaine n'aime pas la neige, il a pris quelques jours de vacances.

- Le ramassage des sans-abri continue toute la journée, on a déjà 13 morts de froid et la météo ne prévoit pas d'amélioration avant 3 jours. Comme annoncé par les médias ce matin, vous recevrez les demandes en approvisionnement d'eau des foyers qui ne sont plus servis pour cause de rupture de canalisations. Vous retransmettrez toutes les heures les demandes par radio à la Falkhouse qui fera suivre.

- Nous connaissons le nom de la nouvelle drogue qui circule : il s'agit du H9... 34 overdoses hier sont dues à celle-ci. Travaillez d'arrache-pied pour interrompre cette vague de "meurtres", arrangez-vous avec des dealers, avec vos indics, mais coincez-moi un témoin susceptible de permettre l'arrestation des responsables.

- Tous les départs en vacances sont ajournés, ce que vous comprendrez, en vue des conditions climatiques exceptionnelles. Désolée...

- J'ai appris que des Inspecteurs du SAD avaient choisi de contrôler certains agents de notre Falkhouse : soyez donc prudents, Big Brother is watching you !

Au boulot et bonne journée...

- J'oubliais ! Dernier point : des malfaiteurs se font passer pour des employés de la voirie chargés de déneiger. Ils en profitent pour bloquer les rues et piller toutes les voitures en stationnement : ouvrez l'oeil !

Bonne journée à tous !"

Troisième jour d'enquête

Bien des choses vont se clarifier aujourd'hui :

En premier lieu, l'identité du mort.

Deuxièmement, les premières *vraies* pistes devraient se profiler...

Il ne neige plus, mais la température extérieure est de -12° C. Il n'y a pas grand monde dehors : seulement des personnes courant sur les surfaces blanches pour atteindre leur lieu de travail, telles des mouches agitées sur une tranche de pain. Un personnage laissant sa voiture dormir dehors aura des problèmes pour la faire démarrer le matin. La ville ressemble à une ville fantôme : même les tarés semblent avoir peur du froid. Une journée tranquille en perspective...

Quant au Capitaine, il a lu machinalement le rapport qui lui a été remis vers 23 heures. Il a tout de suite compris ce qui se passe : non seulement l'histoire du chantage risque de resurgir, mais également tout son passé douteux avec le MI...

C'est pourquoi il décide de prendre des vacances et de réfléchir à une solution possible, ce qui nous amènera à la bataille finale.

- Les empreintes :

Enfin, à 13 heures, les empreintes trouvées dans l'appartement donnent des informations.

Celles du mort correspondent à un dénommé Wolfgang Karsën, celles de l'autre homme correspondent à Édouard Keffer, mais les empreintes féminines ne correspondent à aucune personne fichée.

Quant aux empreintes de pas, elles n'apportent pas d'indices significatifs : les chaussures sont de marques très communes.

- Identification du corps :

Les parents de Keffer s'effondrent en pleurs, ce n'est pas leur fils !

- Dossier Karsën :

Voir chrono, sans parler bien sûr de ses contacts avec le MI ou avec le Capitaine.

- Prison :

Renseignements sur Karsën et ses compagnons de cellule.

- Léopold Mikowsky (3.08.27) : saccage de plusieurs centres du parti populaire, a tué un colleur d'affiches, s'est évadé avec Wolfgang en 57 (c'est lui qui le conseillera à ses amis politiques).

- John Bradford (13.07.30) : attaque à main armée, évadé en 57 avec Wolfgang, n'a pas été repris depuis.

- Pedro Ramirez (23.01.34) : proxénète hors la loi, libéré conditionnel depuis 62, a connu Wolfgang lors de son premier séjour.

- Dossiers de la police :

- Léopold Mikowsky : activiste du MI, célibataire, soupçonné de nombreuses attaques de banques et d'agressions contre des biens de l'État.

- John Bradford : a participé à plus de 32 attaques de banques et continue ses activités, qu'il signe toujours d'une carte représentant un pierrot triste, maquillage qu'il adopte lors de ses attaques.

- Pedro Ramirez : pas de dossier aux archives.

Si on demande au Lieutenant Upshaw, il expliquera que Ramirez est l'un de ses indics.

- Indics :

Un test de connaissance fois trois est à effectuer (un jet par sujet). Chaque joueur ne peut se renseigner qu'une fois sur un même sujet par scénario.

EC : Voir règles + - "Bradford fait partie du gang des Maoris / Mikowsky est un agent du SAD / Ramirez camoufle un laboratoire de drogue dans son hôtel".

EN : Rien

RN : - "Bradford continue à faire régulièrement des cambriolages. / Mikowsky est un activiste du MI très actif. / Ramirez est un maquereau sans histoire".

RM : Idem RN + - "Bradford a un excellent ami qu'il voit régulièrement : Guillan Menkovic, dans la Tour César au Sud de la ville / Mikowsky était un ponte du MI, mais on est sans nouvelle depuis 5 ans. / Ramirez n'a plus aucun problème avec les flics depuis sa conditionnelle".

RE : Idem RM, RN + - "Bradford est le parrain de la fille de Guillan, dont la mère est morte il y a 5 ans. / Mikowsky faisait partie de l'ancienne école du MI, avant la mort de leur leader Hung. / Ramirez est en excellents termes avec la police".

RC : Idem RN, M, E + - "Bradford donne régulièrement de l'argent à Guillan, sinon celui-ci ne pourrait élever sa fille, et cette dernière irait à l'assistance publique. / Mikowsky a été abattu peu de temps après son chef (un travail de Cartibaldi), le corps n'a jamais été retrouvé. / Ramirez est un indic d'un des Lieutenants de la Falkhouse du Secteur XVIII".

- Chez Guillan Menkovic :

C'est Elodie, sa fille, qui ouvrira la porte de son appartement, au 17ème étage, appartement B2, de la tour César (située où vous voulez). Agé de 31 ans, Menkovic vit avec sa fille de 8 ans, depuis que sa femme Gloria est morte dans un accident de voiture, quelques années auparavant. Brun, maigre et maladif, Guillan a toujours les traits tirés par la fatigue. Il garde de lourdes séquelles d'une leucémie contractée durant la Guerre Sans Fin, quand il habitait en Pologne. Il ne peut occuper d'emploi, et ne touche pas non plus de pension d'invalidité. Angoissé en permanence, il ne pourrait élever sa fille sans l'aide de Bradford, qu'il a connu dans son enfance. Il dépense environ 6000 EM par mois pour que sa fille ne manque de rien, et ne touche que 1500 EM en moyenne grâce à de petits boulots. Il niera savoir ce qu'est devenu Bradford, et il faudra user de beaucoup d'habileté pour obtenir des informations.

Par contre, dès l'instant où la menace d'un contrôle de l'assistance publique est avancée, ou si on lui fait sentir qu'il pourrait ne plus voir sa fille, il craquera. Quelques flics au grand coeur (criminologues ou magistrats) pourraient en plus lui garantir une pension, qu'ils pourraient obtenir facilement. Si ces conditions sont réunies, Guillan avouera en pleurant que Bradford prépare un coup à la bijouterie Logan, demain à 15 heures. Il éprouve une grande honte. Il ne sait pas comment contacter Bradford et, de toute façon ne le fera pas : il préfère perdre un ami que sa fille...

- Chez Ramirez :

C'est un bel hôtel de six étages. Les 3 premiers sont aménagés en maison de passe, les 3 suivants en hôtel plus standard. Lorsque Keffer a désiré se planquer, Wolfgang lui a conseillé d'aller "chez Ramirez", sous une fausse identité, et sans le mettre dans la confidence. En effet, "Ramirez étant un indic, si tu ne te fais pas remarquer, la police n'ira jamais te chercher là-bas".

Ramirez est de type hispanique, brun, bien habillé, les cheveux gominés et portant un costume à paillettes argentées. C'est un proxénète déclaré.

Contacté par téléphone, il affirmera ne rien savoir et demandera à ce qu'on lui foute la paix. Si les personnages lui font comprendre qu'ils connaissent son statut d'indic, ils lui fourniront une raison supplémentaire : "Raison de plus, si je vous dis que je sais rien, je sais rien, OK ?".

Si les Falks insistent, il appellera Upshaw : les personnages auront alors droit à un savon, accompagné d'un laïus sur la manière de s'occuper des indics. "Vous feriez mieux de relire le manuel de Considine, sur la manière de mener une enquête ! ".

Si les Falks se rendent à l'hôtel, Ramirez se précipitera vers eux l'air affolé : "Ca va pas ? Vous êtes atteints des molécules ou quoi ? Vous voulez ma mort ? Allez, vite barrez-vous."

Si les personnages lui font comprendre qu'ils sont au courant de son rôle d'indic, il les écoutera impatiemment et leur dira qu'il ne sait rien de leur affaire. Il leur demandera à nouveau de déguerpir.

Si les personnages font les fortes têtes, trois gorilles solides viendront à sa rescousse (A vous les caractéristiques, mais c'est du lourd...).

Si la situation en arrive là, ils prendront un sévère savon par Upshaw.

Si la rixe a causé quelques blessures, un blâme sera attribué à chacun des personnages.

S'il y a mort d'homme, c'est une dégradation (maximum de la descente : Sergent), deux blâmes groupés, ou une mise à pied qui attend les Falks, en attendant le résultat de l'enquête du SAD et la clémence du MJ.

***Note** : Keffer , qui est ici sous le nom de Arwïn, ne doit en aucun cas être pris . La situation, normalement, ne le permet pas... Mais, au cas où, faites-le partir par une fenêtre : tant pis pour Ramirez, qui sera accusé de complicité alors qu'il n'y est pour rien.*

- Photo de la fille :

Vers 16 heures un fax crépite : elle se nomme Laura Ünartt, est secrétaire dans une agence Mercedes du XVIIIème. On ne connaît pas son adresse.

- Dealers :

Ils sont contactés régulièrement. S'ils sont à vide, on leur donne un rendez-vous sous un pont du périphérique au Sud de Berlin XVIII, où ils refont leurs provisions. Aux joueurs de convaincre l'un d'entre eux de les prévenir dès qu'ils sont contactés, pour tendre un piège aux fournisseurs. Diplomatie ou force : c'est à vous de jouer, et de juger l'astuce et l'à propos des joueurs.

En cas de réussite, voir action 2.

- Agence Mercedes :

Laura est portée malade depuis le début de la semaine. Sans mandat, mais avec tact, on pourra obtenir son adresse. Sinon, il faudra passer par une procédure légale ou une intimidation (avec l'appui de la Loi).

- Au siège du MI :

Le siège du MI est situé à l'Ouest du XVIIIème, dans le quartier pavillonnaire riche. C'est une grande villa, avec un immense jardin surveillé comme une prison. De nombreux hommes en armes patrouillent, habillés en militaires et armés "dernier cri". Tous les gardiens sont des militaires en service, détachés par l'armée pour la protection du patron du MI : ils sont donc en règles, et savent bien tirer... Ils sont 12, accompagnés de 6 chiens et d'un blindé léger équipé d'une Lag 24.

Le patron actuel du MI, Harold Shulter, acceptera de les recevoir, même sans mandat, mais uniquement vers 18 Heures : il n'est pas présent avant.

Shulter est âgé de 51 ans. C'est un néo-nazi convaincu, mais il est moins taré que ceux auxquels il a succédé. Il n'a jamais eu d'ennuis avec la police depuis sa nomination, et ne tient pas à en avoir. Il parle posément, toujours sûr de lui. Ce fanatique serait prêt à sacrifier sa femme, sa fille et ses petits enfants (sans s'oublier pour autant) pour ses idées. Il rêve d'être un jour élu par le peuple au poste d'Oberland. Il est proche des valeurs classiques de la vieille école "Armée, Famille, Patrie". Son seul "véritable" défaut est d'être xénophobe[1]. Il refusera de parler à toute personne n'ayant pas un teint *très blanc* (espérons que le groupe ne soit pas composé que de Muslims...). Il sourira, et félicitera tout Falk lui paraissant bien dans ses normes, et le prendra en sympathie. Si les Falks se font lourds, il leur priera de sortir, et, en cas de problème, il n'hésitera pas à appeler leur officier et à leur demander de revenir avec un mandat signé d'un Lieutenant (en tant que militaire de réserve, il peut l'exiger). En cas extrême, ses protecteurs peuvent toujours intervenir.

Son témoignage : "Mikowsky est entré comme militant en 2044. C'était le fils d'un Colonel des Marches, hélas mort depuis, Dieu ait son âme. Il est nettement monté en grade en 2059, mais a disparu en 61, pour ne jamais revenir. En fait, la disparition de Mikowsky s'est déroulée peu de temps après l'exécution de mon prédécesseur, à la fin des affaires de hold-up que le mouvement, nul n'est parfait, avait commandité. L'assassin de Hung n'a jamais été retrouvé. Mikowsky était parrainé par Yvon Ledrec, qui était en planque à l'étranger, lors de ces événements : il est toujours membre du Parti dont j'ai l'adresse, si vous désirez l'interroger. Je n'en sais pas plus sur cette affaire, ni sur celle des hold-up".

- Chez Ledrec :

Voir action 1

- Dossier Ledrec :

A été appelé à comparaître lors de l'affaire des hold-up. Se trouvait alors à l'étranger, et s'est fait représenter par son avocat. A été relaxé, faute de preuves. (Si les joueurs désirent voir l'avocat, il le peuvent, mais ça ne les mènera à rien, si ce n'est à des ennuis pour menaces, pressions ou coups sur un magistrat...).

- Dossier Hung :

L'affaire a été classée sans suite par le Sergent-Chef Blanchu, actuellement Inspecteur.

- Blanchu :

A 40 ans, Blanchu a déjà le crâne bien dégarni, sur lequel s'accroche désespérément une corolle de cheveux bruns, à l'arrière de la tête. De religion bouddhiste, il est toujours confiant, n'élève jamais la voix, et garde un petit sourire caché derrière sa moustache "Clémenceau" brune.

-"Vous savez, cette affaire ne présentait aucune piste : le tueur s'était fait la malle longtemps avant notre arrivée, et puis, ce meurtre n'était pas forcément un mal !"

Si les personnages insistent, Blanchu soupire : "Écoutez : dans cette affaire, quelqu'un de la maison était impliqué... Depuis, cette personne a largement rééquilibré son karma : alors moi, je n'ai rien de plus à vous dire... Mais si vous cherchez *vraiment* , vous finirez par comprendre. Ce sera **à vous** de prendre la décision, de décider de ce qu'il faut faire. "

Aucun indice ne figure au dossier de ce meurtre. Quant à aller se plaindre au Capitaine, c'est impossible : il est absent. Les Lieutenants, pour leur part, jouent le mutisme : Marnier n'affrontera jamais Blanchu, Upshaw a trop de respect pour le brusquer et Schultz préfère se fier aux dires de l'Inspecteur.

Very frustating, isn't it ?

- Chez Laura :

Laura loge dans l'appartement 121, au douzième étage de la tour Bismarck. Elle est totalement effondrée : elle a appris par les journaux que son



Keffer adoré était mort, et se sent seule. Jusqu'à ce que les Falks la préviennent (volontairement ou non), elle ne sait pas qu'il est toujours en vie, et que c'est Wolfgang qui est passé de vie à trépas. Elle espère que Wolfgang va lui téléphoner, pour qu'ils partent ensemble malgré tout aux États-Unis... En voyant les Falks arriver, elle est persuadée que Wolfgang s'est également fait prendre, que la police sait qu'elle a aidé les compères à s'évader, et qu'ils connaissent toute la vérité sur les "affaires" de Keffer. Elle ouvrira la porte, l'air totalement abattu, invitera les Falks à entrer, leur offrira à boire, et attendra, fataliste dans l'âme. Elle répondra à toutes les questions, mais n'ira pas au devant des flics : si ceux-ci ne lui parlent pas de tel ou tel point précis, ce n'est pas elle qui entamera la conversation à ce propos. Si elle apprend que Keffer est vivant, et que c'est Wolfgang qui est mort, elle sera beaucoup plus évasive dans ses réponses, pour ne pas gêner son amant. Dans ce cas les joueurs devront user de psychologie ("Tu ne trouves pas *bizarre* qu'il ne t'appelle pas ? Je te le dis : il s'est tiré avec une autre gonzesse"etc...) pour lui faire tout avouer.

En dernier recours, ils peuvent, avec un mandat d'amener, l'interroger au commissariat et utiliser toutes leurs compétences pour venir à bout de sa volonté. N'oublions pas les joueurs très intelligents, ou très droits, qui peuvent lui prouver que Keffer est en danger de mort et qu'ils cherchent à l'aider...

Ils pourront dans ce cas obtenir le témoignage suivant :

- "C'est avec ma complicité que Wolfgang et Keffer se sont évadés. C'est Wolfgang qui occupait l'appartement d'Édouard, lui, je ne sais pas où il se trouve. Je passais à l'appartement de temps en temps, je dormais dans la chambre d'ami et, parfois, Édouard passait. Wolfgang, Édouard et moi avions prévu un départ aux States imminent, logiquement le 11. Wolfgang était venu à l'appartement avec une grosse somme d'argent, il disait qu'un vieil ami la lui devait, et que, bientôt, il en aurait le double "car il avait beaucoup d'amis". Keffer avait revendu sa formule de H9 aux Maoris, il devait bientôt toucher l'argent. Keffer pensait que les Maoris risqueraient de ne pas être réglos, et avait préféré prendre le large, mais j'ai cru que ce soir là il était rentré chez lui et qu'il avait été abattu".

Action 1

Ledrec est en courses, au moment où les Falks quittent le siège du MI : Shulter tente de lui téléphoner, pour le prévenir de quitter les lieux. Il sauve ainsi Ledrec, tout en éloignant les enquêteurs de sa propre personne : n'a-t-il pas montré toute sa bonne volonté ? Mais en vain, Ledrec ne répond pas. Le hasard et le MJ voudront qu'au moment où les Falkampfts arrivent en bas de l'immeuble, Ledrec ouvre la porte de son appartement et décroche le téléphone. Schulter le prévient, Ledrec regarde par la fenêtre et comprend qu'il est trop tard: malgré les ténèbres déjà distillées par la nuit, il aperçoit les Falks entrant dans l'immeuble. Il sait qu'il ne peut fuir comme ça ! Il se précipite dans le couloir, bloque l'ascenseur pour gagner du temps. Il file ensuite dans la chambre, vide deux étagères de vêtements dans le vide-ordures, mettant en scène son départ. Pour améliorer le tout, il attache une corde de rappel sur le balcon, en prenant soin de sauter ensuite dans la salle à manger pour que ses traces ne fassent pas demi-tour

dans la neige. Enfin, il va se cacher sous le lit de sa chambre. Il attend patiemment le moment d'agir. Ce plan peut, bien entendu, rater à tout moment : si les Falks ont laissé une sentinelle dehors, par exemple. Dans ce cas, ou il tentera de l'abattre, ou il laissera pendre la corde jusqu'à un balcon situé 4 étages au-dessous... A vous d'improviser si d'autres problèmes se présentent.

Ledrec est un homme d'une quarantaine d'années, officier de réserve, fanatique de l'Ordre Nouveau, surentraîné et activiste des groupes commandos du MI. Il avait participé aux attaques de banques de 59, mais avait pris le large avant la mauvaise tournure des opérations.

Il est persuadé que c'est Cartibaldi qui a mis les flics sur son dos : il l'a d'ailleurs indiqué à Shulter. Il espère se sortir de ce guêpier pour lui faire payer le prix fort. Son appartement est situé au huitième étage d'un immeuble au sein d'une cité à loyer modérés.

- Les lieux :

L'ascenseur est bloqué quand les Falks arrivent : ils devront donc monter à pied par les escaliers. Les marches sont mouillées par la neige fondue que déposent les chaussures à leur passage. L'escalier est glissant, le froid de la nuit a gelé l'eau des premières marches, il faut être prudent. Une fois dans le hall, les Falks aviseront trois portes, la bonne étant celle du milieu. Ils peuvent choisir de frapper ou d'enfoncer la porte (s'ils ont le mandat d'arrêt), ça ne changera rien à la suite des événements. Si les voisins sont interrogés, ils décriront un homme courageux, sans histoire, se levant très tôt pour aller s'entraîner. Il ne reçoit jamais personne, s'absente parfois quelques jours ou semaines.

"Ce soir ? Il est rentré environ 10 minutes avant votre arrivée".

L'appartement :

Couloir : Un papier-peint sobre, des armes de collection attachées au mur et quelques photos de la Guerre Sans Fin.

WC : Normaux, mais même pas une revue pour s'occuper !

Caché dans le réservoir d'eau de la chasse, un Vindict Autokoch dans un sac plastique.

Cuisine : la cuisine typique du célibataire... Quelques boites de conserves, de la vaisselle sale et un Heavy Scott dans le tiroir de la table de cuisine.

Débarras : il contient des conserves, des paquets de gâteaux, des bouteilles d'eau et une caisse de munitions pour Guelter PM31, mais l'arme n'y est pas.

Salle à manger : Un salon, une télé, une table et six chaises, quelques tableaux sur le mur représentant des paysages d'hiver, également quelques armes de collection, un mousquet, un fusil du XIXème siècle et un FAMAS du siècle dernier. La fenêtre donnant sur le balcon est grande ouverte.

Balcon : Une corde de rappel est accrochée aux barreaux, elle descend jusqu'en bas.

Il y a des traces de pas récentes sur le sol : apparemment Ledrec s'est sauvé par là. Si un personnage examine les traces, et qu'il réussit un jet de perception avec au moins une RE, il s'aperçoit que la personne a ensuite pris appui pour sauter dans la salle à manger.

Chambre : un grand lit est appuyé contre le mur Sud, de nombreuses photos de la guerre ornent les murs, des vêtements sont éparpillés un peu partout et deux étagères de l'armoire sont vides, les portes de celle-ci sont grandes ouvertes, apparemment un départ précipité. C'est sous le lit que Ledrec se planque, les armes prêtes à faire feu. Logiquement, les Falks ne devraient pas regarder sous le lit en arrivant : ils n'ont pas fini de regarder les autres pièces, et il y a suffisamment d'éléments visibles pour détourner leur attention. Lors de cette action, reproduisez la totalité du plan de l'appartement sur tableau blanc pour voir à tout moment la position des personnages.

Quand les Falks commenceront à fouiller le bureau (ou à descendre, après les indices du balcon), Ledrec tentera de s'échapper, par la porte d'entrée ou par la corde de rappel si aucun Falk - ou, à la limite, un seul d'entre eux - ne s'y tient.

Bureau : Une photo d'Hitler orne le mur, ainsi qu'un portrait d'un dirigeant extrémiste de ces dernières années, beaucoup plus identifiable par les Falks (2). Un gros bureau, un fauteuil et un placard constituent le mobilier. Une photo, encadrée, est posée sur le bureau : elle représente Ledrec, Hung, Mikowsky et deux autres hommes dont un ne leur est pas inconnu... Si un joueur réussi un jet de Perception avec une réussite Exceptionnelle ou plus, il reconnaîtra Cartibaldi : ambiance assurée ! (Une seule tentative par joueur). Différents papiers traînent dans le bureau, parlant d'anciennes opérations commando : de quoi envoyer Ledrec dans le No Man's Land, mais aucun nom de complice. Une enveloppe au nom de Léopold Mikowsky (le tueur de Wolfgang) : elle contient un petit mot de félicitations et une clé de consigne de gare.

***Note :** C'est à vous de gérer au mieux cette phase d'action. Pour les besoins du scénario, il serait intéressant que Ledrec s'échappe, mais si les joueurs se débrouillent bien, il n'y a aucune raison de les pénaliser en les frustrant.*

Caractéristiques de Ledrec : elles sont laissées à votre fantaisie. N'oubliez pas que c'est un véritable chien de guerre, mais que les Falks doivent quand même avoir une chance... A vous de doser.

Il est également équipé d'un gilet pare-balles, d'une grenade défensive, d'un Marxmen laser et d'un PM31 avec deux chargeurs pour chaque. S'il ne peut s'échapper, il ne doit pas être pris vivant ! Débrouillez-vous...

Action 2

Si les Falks arrivent à convaincre un dealer de les aider, celui-ci les avertira qu'il a rendez-vous le soir même à 1 heure du matin sous le pont du périphérique Sud. A ce moment, une voiture arrivera. Un seul homme la conduit, il est armé d'un Hyams Contact et d'un Guelter auto PM2. Ses compétences sont moyennes. Il essayera bien sûr de ne pas se faire prendre. Il porte sur lui des papiers d'identité au nom de Joshua Reichman, et une mallette contenant une centaine de petites fioles de H9. S'il est pris vivant, il refusera de parler avant le lendemain matin, il avouera alors où se trouve le siège des Maoris. S'il meurt, il faudra rechercher l'origine de la voiture, les P.V. éventuels et autres. Les Falks n'obtiendront l'adresse que le soir vers 19H.

- Le Capitaine Cartibaldi :

Personne ne veut faire de commentaire à la Falkhouse, seul Upshaw leur demande de continuer l'enquête sans ébruiter "l'affaire". Cartibaldi n'est de toutes façons pas au bureau, ni chez lui : il n'y a pas été vu depuis 2 jours. Sa femme sera d'ailleurs fort inquiète, elle le pensait au bureau.

Aucune autre action n'est logiquement possible aujourd'hui, il est largement temps de dormir. La température extérieure est de -17°, il fait bon se réfugier sous une bonne couverture, après, bien sûr, avoir fait un rapport complet au Lieutenant Upshaw...

Si les Falks n'ont pas reconnu le Capitaine sur la photo, ce sera par contre automatique pour le Lieutenant. Les joueurs pourront voir une expression de surprise et de gêne sur le visage de l'impassible Lieutenant quand celui-ci la regardera. Il ne leur dira rien, mais en tirera des conclusions pour lui-même.

Mercredi 11 Novembre

Briefing de 8 heures.

Lieutenant de jour : Upshaw, également Capitaine intérimaire.

Inspecteurs : Schmidt et Parwen.

Sergent-Chefs : Kolb, Weber et Perez.

Upshaw fait sensation en arrivant : il est habillé d'une chemise propre et repassée, d'une cravate et d'un blazer. Son rôle de Capitaine intérimaire ou des remarques du Kommissar ont sans doute pesé sur son allure, il est même rasé de frais. Malgré cela, on remarque ses cernes très nettement dessinées. Voila plus de 48 heures qu'il n'a pas dormi, d'ailleurs sa boîte d'Awake est posée sur le pupitre.

- "Messieurs, bonjour. Bien que le Kommissar soit passé, ce n'est pas une raison pour oublier les bons principes. Je vous prierai de laisser les locaux propres, sinon les blâmes pour atteinte à l'image de la police vont tomber autant que la neige ces derniers jours...

Le capitaine est toujours absent, mais, chose un peu plus inquiétante, sa femme nous a signalé qu'il n'avait pas reparu à son domicile... Aussi, si vous le voyez au hasard de vos patrouilles, signalez-le par radio, mais ne prenez aucune décision sans mon assentiment. Il est possible que le Capitaine soit en pleine crise de déprime : nous savons tous qu'il n'aime pas la neige, et les conditions climatiques, aidées de quelques éléments, l'ont sans doute entraîné dans une crise de mélancolie aiguë. Il est possible que, dans les jours à venir, on nous envoie un remplaçant, (une gêne évidente s'est installée dans sa voix) à titre temporaire bien sûr, (soupir), alors : ne vous inquiétez pas trop pour votre Capitaine favori. Si le remplaçant est l'homme à qui je pense, certains regretteront Cartibaldi...

Vous vous en êtes aperçus, en arrivant ce matin, la température extérieure est de 7 degrés sous 0, ce qui signifie qu'il gèle. Pour les particuliers, seules les voitures ayant une immatriculation terminant pas par 0, 1, 2 ou 3 peuvent circuler aujourd'hui, alors soyez vigilants, en regardant les autres voitures et la route, car la conduite est très dangereuse. La vitesse a été réduite en autorisation à 40 km/h sur toutes les routes.

Suite au gel, de nombreuses personnes n'ont plus d'eau ou sont bloquées chez elles.,Prévenez le Central radio, qui communiquera l'affaire à la mairie. Six cents militaires volontaires ont été appelés pour mettre la main à la pâte.

Réduisez au minimum vos recherches sur le H9 : il semblerait que nous ayons une piste, et il ne faut pas trop éveiller l'attention des Maoris. Si vous découvrez le repaire de ces rats, prévenez-moi. Ne tentez pas d'intervenir : si le labo contient 25 gâchettes, vous ferez faire des cauchemars à Marnier sur sa retraite. Appelez-moi, je contacterai le GIF.

Le gang des faux membres de la voirie a fait des émules, malgré les arrestations d'hier : deux autres bandes continuent ce petit jeu, ouvrez l'oeil.

Je signale aux consciencieux que le criminologue Marvin Trevissé donnera une conférence à l'attention des Falks de la XVIII intéressés. Elle aura lieu ce soir, à 21 heures, ici même. Venez nombreux.

Les 12 Falkampfts dont le nom figure au tableau de la main courante devront se rendre au cimetière du XVIIIème : c'est aujourd'hui la fête des morts, et de nombreuses personnes se rendront à celui-ci. Vous

devrez aider les personnes qui en ont besoin : au vu des conditions climatiques, des personnes âgées risquent de se blesser ou de ne pas avoir la force de traverser les longues distances. Plusieurs mini-voitures seront mises à votre disposition pour les aider.

Bonne journée à tous, et bonne chance".

Quatrième jour d'enquête

La journée s'annonce mal. Il est dangereux de rouler vite, la ville s'est entièrement cristallisée. Toutes les routes n'avaient pas été dégagées... Avec le gel, il faudra encore attendre quelques jours. L'ambiance à la Falkhouse n'est pas bonne : Upshaw a beau être le roi des interrogatoires, il avait du mal à cacher sa gêne et son appréhension. Tous les Falks ont compris qu'il se passait quelque chose avec Cartibaldi.

Une très mauvaise journée... Le dénouement n'est pas loin.

S'ils n'ont pas déjà reconnu leur Capitaine sur la photo, les joueurs font un nouveau test : cette fois, un résultat de RN ou plus suffira.

Si les personnages n'ont pu convaincre aucun dealer la veille, ils seront contactés par l'un d'entre eux : ce dernier a eu trois nouvelles overdoses parmi ses clients...

Il est prêt à aider la police.

- Dossier Keffel :

Keffer travaillait à l'époque de l'invention du H9 aux laboratoires Lemex. Si les personnages demandent une surveillance, on s'apercevra vite qu'ils trafiquent de la drogue. A vous, MJ, d'utiliser cette information comme simple formalité ou comme une nouvelle action, si les joueurs ont besoin de se défouler...

- Dossier banques 2059 :

Vingt-trois banques avaient été attaquées, pour un butin de 3 millions d'Euromarks, actions perpétrées par un groupe du MI. Sur dénonciation, le MI est démasqué, l'argent est retrouvé.

- Clé des casiers :

Vers 17 heures, les Koss ont enfin trouvé le casier : il contient une enveloppe dans laquelle se trouve 50000 EM et un petit mot : "Beau travail, on se retrouvera chez Hitler".

- Argent retrouvé dans la mallette de l'appartement de Keffer :

Vers 15 heures, on a enfin trouvé d'où provenaient les billets : ils viennent du bureau des pièces à convictions classées. Ils faisaient partie du butin saisi lors d'une affaire datant d'il y a 2 ans. C'est le Capitaine Cartibaldi qui a sorti la somme.



- La dernière attaque de Bradford :

Les personnages désireront sans doute préparer leur accueil : fournissez-leur le plan de la rue. S'ils demandent comment est l'arrière de la boutique, dites-leur qu'il y a une cour sans en ajouter plus. Ce n'est que s'ils explorent *également* l'arrière que vous devrez leur remettre le second plan montrant l'accès à la cour par la rue parallèle. Le plan de Bradford est simple : arriver par la rue parallèle, passer la cour, entrer par la porte du poste de surveillance, braquer le surveillant, l'assommer, se maquiller en pierrot triste, puis braquer la bijouterie. C'est à vous, MJ, de gérer cette action : les Falks auront-ils bien préparé le coup ou pas? En cas d'intervention policière, Bradford tentera de prendre un otage et de négocier, en aucun cas il ne se laissera prendre conscient, il ne veut pas filer en prison à nouveau. Son but sera de négocier les renseignements qu'il possède. Il commencera par traiter les flics de salauds : seul Guillan connaissait son projet, et il n'aurait pas parlé si l'on n'avait menacé sa fille. Bradford demandera aux Falks s'ils n'ont pas honte d'utiliser des méthodes de criminels en prenant en otage une petite fille pour arriver à leurs fins. Bradford demandera un passeport pour l'Australie, avec promesse de ne pas être poursuivi en dehors des frontières, ainsi qu'une pension versée à son ami et sa fille, et la promesse qu'ils ne seront pas non plus poursuivis, et qu'on les laissera en paix.

Bradford est en fait assez sympathique, il n'a d'ailleurs jamais tué personne : les Falks doivent pouvoir obtenir ce qu'il demande auprès de Upshaw qui négociera avec les magistrats. Si tout se termine en bain de sang, les Falks ne seront pas récompensés, mais auront droit à quelques remarques sur le fait que, d'après les criminologues, il aurait été possible de négocier avec un homme tel que Bradford. Et puis comptons sur le grand coeur de certains joueurs pour éviter le massacre. Si Bradford arrive à se sauver sans qu'il y ait de négociation, vous pourrez réutiliser le personnage dans un futur scénario : il sera sans doute vengeur si on fait du mal à son ami et sa fille. Bradford connaît tout de l'histoire de Wolfgang, de ses contacts avec le MI et avec le Sergent Cartibaldi, ainsi que les projets de chantage de ce dernier envers l'ex-Sergent devenu Capitaine et le MI.

Caractéristiques de Bradford : même chose que pour les précédents, elles sont laissées à votre seule appréciation.

C'est un homme déterminé, mais qui peut en fait avoir un coeur, et jouer la sincérité avec les Falks. Il REFUSE par contre de retourner en prison les Falks vont devoir évoluer *On the edge ...*

Il est armé d'un Marxmen automatique et d'un Hyams contact.

Dénouement :

Les Falks sont contactés par radio : le Lieutenant Upshaw désire les voir immédiatement. Il est 16H30.

- "Messieurs, nous avons reçu une lettre du Capitaine... Je me suis permis de l'ouvrir, et voilà ce qu'elle contenait".

Upshaw exhume une photo aux couleurs passées : on y voit le Capitaine, jeune, accompagné de jeunes soldats aux uniformes fascistes, posant devant un drapeau marqué de la croix gammée... Upshaw poursuit :

- "Sa femme nous a appelés : il est passé chez lui, et a appelé quelqu'un, l'un de ses indics, Julien, que vous trouverez dans un troquet pourri du Secteur Sud. Il a .... également laissé un petit mot.

(des sanglots inconcevables dans la voix de Upshaw, dont les yeux sont brillants soudain).

"Les gars, vous voyez, on fait tous des conneries, moi le premier. J'avais pensé m'être racheté et avoir payé mon dû... Mais le passé finit toujours par vous rattraper.

Ne laissez jamais de fantômes dans les brumes de vos souvenirs. Ce soir, j'aurai payé ma faute à mes yeux. Il restera à la payer à la société."

Cartibaldi

Après que les Falks ont lu la lettre du Capitaine, Upshaw se ressaisit :

- "Écoutez-moi : je file au siège du MI, j'ai peur que Cartibaldi ne fasse une descente là-bas.

Vous... Allez voir cet indic et faites-lui cracher ce qu'il sait. Prévenez-moi dès que vous aurez appris quelque chose, et, au cas où, foncez sur les lieux. Nous aviserons plus tard de la décision à prendre en ce qui concerne le passé du Capitaine..."

A ce moment, Blanchu entre dans le bureau. Il a enfilé son imper. Upshaw se lève, et le suit prestement.

"A plus tard".

- L'indic :

Il faudra un peu "brusquer" l'indic pour obtenir des renseignements.

- "Le Capitaine se renseignait sur les planques des membres du MI. 'Y a pas longtemps, un mec, Mikowsky, est arrivé en ville (il planque dans une baraque sur un chantier de construction de centre commercial).

C'était le "Centre Commercial Hitler", mais les tunes venaient du MI, et le chantier est H.S. depuis 2 ans..."

- Le chantier Hitler :

Hélas pour le Capitaine, Mikowski, qu'il pensait avoir descendu lors d'une poursuite à travers les égouts, n'est pas seul : trois autres membres des commandos du MI sont également là, accompagnés de Ledrec (s'il s'est échappé). Trois hommes, montant la garde dans la tour en construction, l'ont vu approcher discrètement, sa grosse silhouette se découpant sur la neige. Pris sous un feu croisé, Cartibaldi s'est réfugié dans le trou qui devait servir de fondation au Centre Commercial. Atteint par trois balles, il perd son sang abondamment et tente de ne pas perdre connaissance.

Incapable de se tenir debout, il tire une balle de temps en temps, espérant que quelqu'un dans le voisinage appellera la Falkhouse. Blessé dans sa chair, il l'est également dans son orgueil : il s'est fait avoir comme un bleu, et n'a même pas touché un seul de ses adversaires...

Les Falks vont devoir intervenir pour sauver leur Capitaine. S'ils pensent à avertir Upshaw, celui-ci arrivera 1 à 2 minutes après, accompagné de Blanchu et de deux Sergents-Chefs. Le GIF n'est pas disponible : il pourrait, par exemple, être en opération à l'usine des Maoris, qui vient d'être localisée.

La bataille sera sans doute rude et équilibrée, mais les "gentils" devraient finalement gagner. Il restera alors à secourir le Capitaine, qui se meurt doucement. Si un jet de Médecine n'est pas immédiatement réussi, le Capitaine tombera dans le coma après avoir dit ce qu'il avait à dire. Il mourra pendant son transport à l'hôpital. Si un joueur pratique les premiers soins, il s'évanouira, mais se remettra en quelques semaines.

- Le témoignage :

"Quand j'étais jeune ... Je rêvais d'une Allemagne pure, libérée de ce carcan européen : une Allemagne forte, prenant la tête de l'Humanité vers le progrès et la justice.

Je suis entré au MI...

A la même époque, je suis entré dans la police... Histoire de mettre en pratique mes idées de justice.

Mais j'ai été très déçu.

Nous avions besoin de fonds à l'époque... pour de grands projets. C'est à ce moment que Karsen est entré en jeu. C'était un génie de l'informatique et des systèmes de sécurité... doublé d'un escroc de premier ordre... Nous avons mis au point des attaques de banque, sans lui révéler le nom de ses commanditaires. Il était sûr de travailler pour un ponte du crime... et non pas pour un mouvement politique.

J'étais pas content du travail de nos coéquipiers : ils avaient tué de nombreux innocents, et j'avais fait part de mes impressions à Hung. Celui-ci, pour se débarrasser de Wolfgang... et pour tester ma fidélité, l'a dénoncé à la police ... J'ai été chargé de l'arrêter. Wolfgang n'a pas compris... mais il a lu dans mon regard que je regrettais ça. Il a saisi que quelqu'un tirait les ficelles...

Il m'a avoué qu'il préférait se taire et connaître un jour le nom de ces... enculés pour les faire payer. L'année d'après, j'ai appris que le projet du MI... pour débuter la reconquête du pouvoir, était de faire sauter une station (il râle)... de Tube. A la même période, j'ai renoué avec ma femme. Toutes ces conditions... ont fait que j'ai décidé de les (nouveau râle)... arrêter...

Mais je ne pouvais passer par les voies officielles : ils auraient pu tout me mettre sur le dos, et s'en tirer sans bobo. J'ai exécuté.... moi-même Hung et dénoncé ses complices qui ne me connaissaient pas. Ledrec s'était barré aux States : je ne pouvais pas le toucher.

Quant à (râle)... Mikowsky, je l'ai poursuivi jusque dans les égouts (soupir) et je pensais l'avoir touché de plusieurs balles, quand il est tombé dans l'eau croupie ... En fait, ce bâtard avait réussi à se barrer. Blanchu, qui était Sergent à l'époque, AARRGG, a très bien compris, mais il a classé les dossiers... Il pensait que je m'étais racheté pour mon Karma ! Et puis, dernièrement, Wolfgang m'a appelé, il a menacé... de me dénoncer si je ne lui versais pas 1 million. Au début, j'ai refusé (toux et crachat de sang), je l'ai recherché, mais ce bâtard était introuvable... Après le dixième appel, j'ai craqué. Il m'a dit lui-même : "tu les prends... dans les archives des pièces à conviction classées (nouvelle toux) personne ne s'en rendra compte avant trente ans : d'ici là j'espère que tu seras mort". (Nouvelle toux). J'ai versé la somme, et tout ce serait bien passé ARRGGG... si je ne lui avais pas dit que les véritables responsables de sa galère se nommaient Hung... Ledrec et Mikowsky. (Toux). Ce connard s'est mis en tête de faire chanter le MI : Shulter lui a envoyé Mikowsky, qui l'a descendu sans scrupule. (Soupir). Sans ce meurtre, tout aurait été oublié... Mais je sentais l'étau se resserrer (crachat de sang), il fallait que j'agisse...

Pour couper court aux problèmes, il me fallait... supprimer Ledrec et Mikowsky.

J'ai... retrouvé leurs traces... mais ces salauds m'ont... (toux violente) baisé en beauté.

Maintenant (toux), j'ai la conscience tranquille... et si je m'en tire... vous pourrez faire ce que vous voudrez (sa voix s'essouffle)...

Ma lettre de démission... a... été postée hier.

(Dans un dernier soupir) Bon boulot les gars... (Longue toux). Merci du coup... de... main.

Et le Capitaine sombre dans un trou noir...

Conclusions :

Keffer sera arrêté deux jours plus tard, le second meurtrier retrouvé grâce à l'interrogatoire des Maoris. Pour le destin de Bradford, de Guillan, de sa fille, de Laura et du Capitaine, tout est entre les mains des joueurs.

Si les Falks décident de cacher le rôle du Capitaine dans l'affaire, ils en tireront une reconnaissance éternelle de Upshaw et de Blanchu, ce qui pourrait être utile.

S'ils décident de déballer toute l'affaire, Blanchu ne leur en voudra pas, mais Upshaw gardera une dent contre eux, ce qui n'est pas positif du tout...

La lettre de démission de Cartibaldi arrivera effectivement le lendemain. S'il passe en procès, il sera dégradé, donné en pâture à la presse, puis expédié en maison de repos dans le nord de l'Europe, là où ses "amis" du MI sont très présents...

Si Mikowsky ou Ledrec passent en procès, ils garderont le silence. Le cinquième jour du procès, l'avocat fournira des papiers prouvant qu'ils appartiennent à l'armée. L'affaire sera donc portée devant un tribunal militaire, dans les Marches, et les joueurs n'en entendront plus parler. Shulter, quant à lui, sera inattaquable. Keffer sera condamné à la déportation dans le No Man's Land pour meurtres prémédités.

Tous les joueurs recevront des félicitations (un premier pas vers le grade). Si Cartibaldi n'est pas mouillé dans le procès, un joueur s'étant vraiment distingué montera de grade (maximum Inspecteur) ou recevra deux félicitations.

Epilogue :

Briefing du Lundi 16 Novembre.

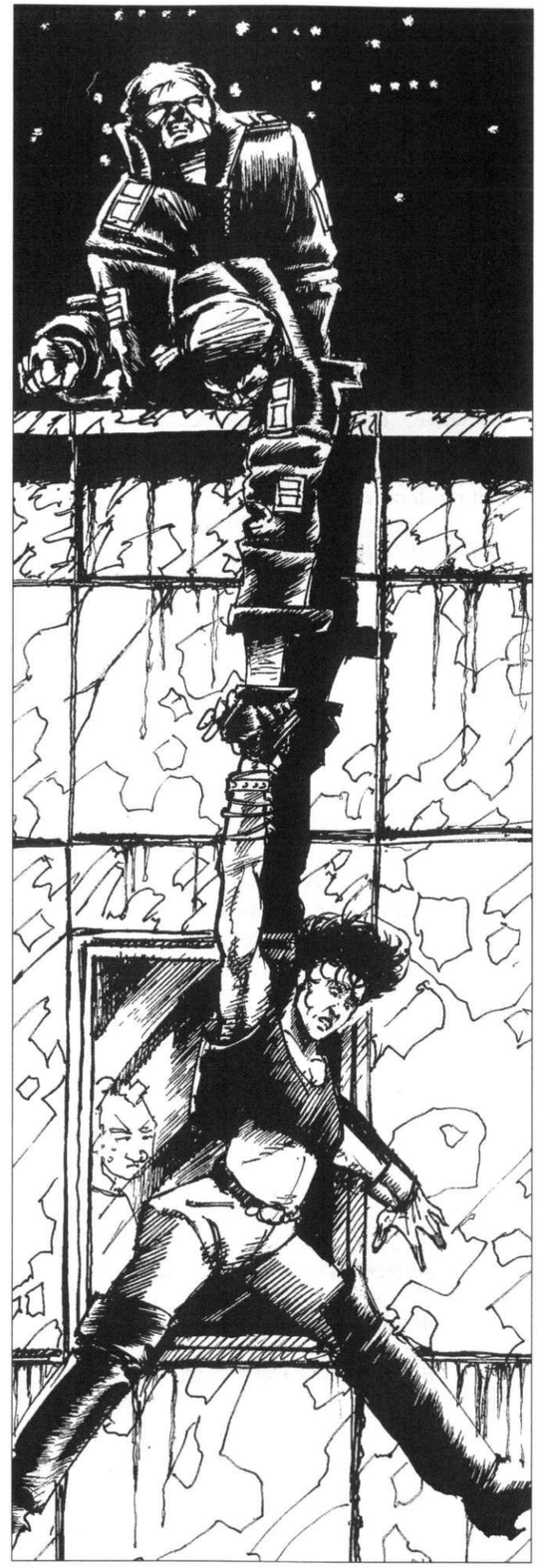
Un homme tiré à quatre épingles fait son apparition. Ses lunettes soulignent encore son air sévère.

- "Je me présente : Kriegel, je suis votre nouveau Capitaine. Croyez-moi, il va y avoir du changement ! Je vous annonce à présent le programme de ce matin : la moitié d'entre vous va nettoyer cette Falkhouse qui ressemble à une porcherie. Demain, l'autre moitié fera de même, et ainsi de suite, jusqu'à ce que les bonnes habitudes reviennent au sein de ce foutoir...

Ah ! J'oubliais : le premier qui l'ouvre prendra un mois de garde de nuit ! ...

Bienvenue dans votre nouvelle Falkhouse ! "

L'avenir s'annonce mal ...



[1] *Trois fois rien, quoi... NDC.*

[2] *Hitler n'est déjà pas identifié par tous les jeunes aujourd'hui, alors, en 2066 et quelques... Plus personne ne saura qui est l'hystéro à moustache de comique. Par contre, une chose est sûre : il se trouvera forcément un ou deux cinglés pour prendre la relève...*

Huitième partie
ANNEXES

I - Tables d'interventions aléatoires :

Un Falk ne mène *jamais* une mission tranquillement...
Voici donc plusieurs "tables d'événements" susceptibles d'ajouter du piment dans les enquêtes des Falks. Elles devraient aider le MJ à étoffer une enquête, mais aussi à rendre la ville plus vivante, le crime plus présent, le travail plus harassant et diversifié. Peut-être aussi le jeu plus ***réaliste***...
Ses tables sont toutefois à utiliser avec une relative parcimonie : sachez en user avec doigté et modération!

Mode d'emploi : Jetez un d10 pour déterminer la table que vous utiliserez, puis jetez 1D100 et consultez le tableau. Déterminez enfin la difficulté avec 1D10 et consultez le tableau A.

Tableau A :

1-3 Gravité 1 : Situation se réglant avec un peu de psychologie ou d'autorité.
4-7 Gravité 2 : Situation réclamant un peu plus de finesse ou d'autorité, quelques contacts violents éventuels, d'ordre psychologique ou physique.
8-9 Gravité 3 : Situation explosive. Il y aura du sang et des larmes. Les Falks devront jouer très fin pour tirer la situation au clair.
10 Gravité 4 : Il ne reste pas ou peu de solutions pour arranger cette situation sans l'usage des armes...

Quand une intervention est nécessaire, c'est l'opératrice qui prévient les Falks, ou encore l'Officier de jour qui leur demande un travail. Il peut s'agir enfin d'un flagrant délit se produisant sous leurs yeux.

Table 1 :

01	Des dingues jouent à Mad Max en voiture.
02	Des dingues jouent à Mad Max en moto.
03	Des dingues jouent à Mad Max en camion.
04	Le trio gagnant panache les événements précédents.
05 à 07	"Il faut aller nettoyer un squat dans le quartier industriel."
08 à 12	"Allez protéger un huissier lors d'une saisie."
13 à 16	"Dispersez des manifestants faisant un sit-in contre X..."
17 à 25	"Dispersez une manifestation non autorisée."
26 à 30	"Regarde! Des voisins qui se tapent sur la gueule!"
31 à 38	"Tiens : madame et monsieur n'ont pas l'air d'accord!"
39 à 45	"M'sieur l'agent, y a l'mari qui se bat avec l'amant, la femme qui pleure..."
46 à 50	Deux bandes rivales se disputent un bout de voie ferrée.
51 à 56	Deux bandes de militaires en équipement se battent lors d'une permission.
57 à 60	Deux patrons de bistrot se disputent un bout de trottoir.
61 à 62	Deux grands-mères s'affrontent sur des histoires de mari ou d'amants...
63 à 72	"On signale un suicide : allez constater le fait."
73 à 78	"Un forcené menace de se suicider : allez régler le problème."
79 à 84	"Un forcené menace de tuer ses enfants avant de se suicider..."
85 à 95	Vente d'articles prohibés sur le trottoir d'en face.
96 à 00	Un dealer vend sa dope à des gosses du quartier.

Table 2

01 à 05	Un patron a été pris en otage par ses employés.
06 à 10	Incendie : les hommes du feu ont besoin d'aide.
11 à 15	Inondation dans une cité : intervention immédiate.
16 à 35	"Une agression sexuelle (sur une femme) a été signalée à deux rues de votre position."
36 à 39	"Idem, mais sur un homme."
40	"Idem, mais sur un mineur."
41 à 45	Un chauffard éméché croise la route de nos courageux Falkampfts.
46 à 47	Rixe entre supporters de deux équipes de Ball Mörder.
48	Une personnalité vient d'être victime d'un assassinat dans votre secteur.
49 à 50	Cet après-midi, obsèques d'un parent de collègue sympathique.
51 à 55	Une femme semble sur le point d'accoucher, elle est allongée sur le trottoir.
56 à 57	Des personnes sont coincées dans un ascenseur vétuste. Elles étouffent...
58 à 59	Une personne est prise d'une violente crise de tétanie sur le trottoir.
60 à 67	Alerte à la bombe : évacuation immédiate.
68 à 85	"Accident de la circulation : désengorgez le bouchon et parez au plus pressé."
86 à 89	Une noyade à la piscine, les pompiers sont bloqués...
90 à 92	"Merde, le type là, : c'est Vasquez! Il y a trois mandats contre lui."
93 à 95	"Un homme affirme que son voisin séquestre un enfant, allez voir."
96 à 00	Inceste à constater suite à une dénonciation.

Table 3

01 à 05	Salle de jeux illégale à nettoyer.
06 à 10	Colleurs d'affiches subversives en action.
11 à 12	A deux pas de la voiture des Falks, une tentative d'enlèvement.
13 à 50	"Quelle pagaille : résorbez-moi cet embouteillage!"
51 à 80	Une boutique a été braquée. Constat à établir.
81 à 00	"Braquage de banque en cours : faites votre possible."

Table 4

01 à 05	"Allez prendre la déposition d'une victime de viol."
06 à 15	"Allez prendre la déposition d'une victime d'agression."
16 à 20	"Allo : les jeunes cassent tout, en bas dans la rue."
21 à 45	Une bande met à sac un supermarché.
46 à 55	"Homicide signalé : allez constater."
56 à 70	"On a tenté de l'assassiner : allez l'interroger."
71 à 90	Une mort par overdose à relever.
91 à 00	Constat d'homicide passionnel à remplir.

Table 5

01 à 05	Un piéton vient d'embrasser une voiture lancée à bonne vitesse.
06 à 07	Vente d'articles contrefaits signalée à trois blocs de votre position.
08 à 15	Deux boys tentent de forcer la serrure d'une voiture.
16 à 25	Pick-pockets en plein travail en vue.
26 à 50	Agression à main armée à vingt mètres.
51 à 70	Une bande de jeunes camés troublant l'ordre sur la voie publique.
71 à 72	Strip d'un exhibitionniste au centre du carrefour.
73 à 74	Un prêcheur fou s'amuse à effrayer la population.
75 à 76	Distribution de tracts subversifs signalée.
77 à 80	Des graffiteurs s'exercent sur un mur.
81 à 00	Infraction flagrante au code de la route.

Table 6

01 à 02	Un journaliste prend les Falks en filature pour écrire un article à sensation.
03 à 04	Un journaliste est confié aux Falks, qui doivent lui expliquer le métier... sans l'abîmer.
05 à 07	Le SAD ressort un vieux dossier : il décide de prendre un des Falks en filature.
08 à 10	Vous devez trouver des sponsors pour le gala de fin d'année, alors sur votre chemin...
11 à 13	Pot offert par un vieux Falk qui part en retraite.
14 à 15	Cet après-midi ont lieu les obsèques d'un de vos camarades.
16 à 17	On vous confie un stagiaire, pas encore sorti de l'école, durant 3 jours. formation.
18	Un gamin décide de devenir Falk et suit ses héros... nos Falkampfts.
19	Inspection générale de tous les bureaux par le Capitaine : dépêchez-vous de faire le ménage.
20	Une douzaine d'escargots se sont fait la malle. Le lieutenant Marnier, pleurant, promet un coup à boire à qui les lui retrouvera.
21 à 22	On déplore la trace de rats dans les nouveaux locaux.
23 à 25	Le chauffage/l'air conditionné est en panne...
26 à 30	Cross des Falkhouses : deux hommes - au moins - par bureau doivent se présenter.
31 à 34	"Une école vient visiter la Falkhouse aujourd'hui... ne laissez rien traîner, soyez aimables."
35 à 36	Vague de froid/chaleur : aidez les SDF à aller vers les points d'accueil.
37 à 40	La Koffemachin est encore en panne (le gobelet vient après le café, la touche limonade est inversée avec celle du viandox, les pièces sont mangées et non rendues, il ne rend plus la monnaie etc...).
41 à 43	Les toilettes sont bouchées, et l'eau a été coupée. Il faut donc se rendre au café en face ("réservées aux consommateurs")...
44 à 46	Ce matin, la voiture de patrouille ne veut pas démarrer.
47	Le réveil d'un Falkampft ne sonne pas, il arrive avec deux heures de retard.
48 à 50	Invasion de moustiques/mouches (de l'été à l'automne) ou de blattes (hiver) à la Falkhouse.
50 à 60	Une manifestation contre les violences policières a lieu devant la Falkhouse.
61 à 62	Un Falk vient de craquer : il s'est tiré une balle dans la tête.
63 à 65	L'appartement d'un des Falks a été cambriolé dans la journée.
66 à 70	L'enfant ou le frère/soeur d'un collègue a été pris dealant de la came...
71 à 72	Les Falks reçoivent des lettres de menaces d'un tueur de flic.
73	Un suspect s'est jeté du troisième étage de la Falkhouse.
74	Bataille rangée dans la salle d'interrogatoire entre un suspect (boxeur) et l'inspecteur et ses adjoints chargés de le questionner.
75	Un ponte (Kommissar, Ministre) décide de venir visiter la Falkhouse ce midi. Il viendra avec une cohorte de députés, de journalistes, caméras, dames etc... La maison doit être impeccable...
76 à 79	Le FaltFur décide de tailler le bout de gras avec des Falks pris au hasard dans la Falkhouse. Nos personnages, et le Lieutenant Upshaw, seront donc invités à manger... à la cantine.
80 à 85	Les ascenseurs sont en panne.
86 à 87	Fuite dans les toitures... et il a plu cette nuit. Le bureau est totalement trempé.
88	Explosion de conduite d'eau, inondation dans la pièce (WC, Foyer etc...).
89 à 90	Début d'incendie à la Falkhouse.
91 à 92	Décès dans la famille d'un des Falks du groupe.
93 à 94	Mariage dans la famille d'un Falk du groupe.
95	Mariage d'un collègue du commissariat.
96	Naissance dans la famille d'un Falk du groupe.
97	Naissance d'un enfant pour un collègue de la Falkhouse.
98	Un Falk du groupe est sélectionné pour participer à un jeu télé.
99	Un collègue organise une petite soirée pour son anniversaire.
00	L'un des Falks rencontre une jeune femme qui pourrait être celle de sa vie.

Table 7

01 à 04	Un journaliste demande une interview à un Falkampft du groupe.
05	Un tueur fou fait du tir au passant en haut d'un immeuble.
06 à 10	Evasion d'un criminel que les Falks avaient arrêté.
11 à 25	L'armée est en manoeuvre dans le secteur, c'est le couvre-feu total. Seuls les Falks peuvent circuler, et encore : de nombreux barrages les ralentiront.
26 à 40	Nuit chimique : l'obscurité est quasi totale, même de jour. le ciel est noirci, la respiration est difficile. Durant une semaine, les masques à gaz devront être portés.
41 à 47	Les syndicats de police décrètent une grève du zèle.
48 à 50	De faux policiers/agents de l'électricité générale/facteurs profitent de leur déguisement pour détourner des fonds.
51	Nos Falks sont victimes d'un accident de la route.
52	Une hystérique se jette sur l'un des Falks en le frappant...
53	Vague de suicides par immolation : des boutiques risquent de prendre feu.
54	Une bombe explose dans un centre commercial.
55	De jeunes enfants demandent des autographes aux Falks.
56	De vieilles dames veulent embrasser les Falkampfts.
57	Un père de famille vient de tirer sur son fils, qu'il prenait pour un voleur.
58	Des gosses se battent à l'arme automatique dans un lycée.
59	Un père vient de tenter d'enlever son fils, dont il n'a pas eu la garde lors du divorce.
60 à 65	Vague de pillages près du quartier Turquish.
66 à 70	Règlement de compte entre Danishs et Turquishs.
71 à 72	Un pick-pocket subit la justice du peuple.
73 à 74	"Suicide dans le tube : faites dégager la foule."
75 à 80	"Grève des transports : évitez les émeutes et réglez la "circulation" des piétons."
81 à 85	"Marc Grani aurait été aperçu dans votre secteur : patrouillez large."
86 à 90	"L'un des pontes de l'URE donne un meeting cet après-midi : jetez un coup d'oeil et vérifiez s'il n'y a pas de spectateurs suspects."
91 à 95	Une prostituée opère à trente mètres droit devant. Est-elle déclarée ?
96 à 97	"On nous indique une planque où seraient tournés des films à caractère pédophile."
98 à 00	"On nous a donné la planque d'un groupuscule extrémiste : allez y jeter un coup d'oeil."

Table 8

01 à 10	Prise d'otage signalée dans votre secteur à ...
11 à 18	La presse se lance dans une nouvelle campagne dénonçant l'inefficacité notoire de la police. Cette semaine, la cote auprès du public sera très basse...
19 à 20	"Des locataires ont appelé : une odeur de pourriture émane de chez leur voisin, allez voir. Il ne répond ni au téléphone, ni à la sonnette de la porte."
21 à 25	Règlement de comptes au pistolet mitrailleur dans une Koffeshop non loin de votre position.
26 à 30	Le couvre-feu est décrété. Les sirènes hurlent. Peut-être une intrusion militaire extérieure... " Vérifiez que personne ne reste dans les rues. Evitez les pillages."
31	Un chasseur de l'armée s'écrase sur un immeuble. "Aidez les premiers secours."
32	Un immeuble vétuste explose, suite à une fuite de gaz. "Aidez les premiers secours."
33	Problème conjugal chez l'un des officiers, il est particulièrement irascible.
34 à 36	Pénurie d'essence, la moitié des voitures de la Falkhouse est bloquée. Dans la rue, c'est l'enfer : on note jusqu'à un km de queue aux stations essence. "Evitez les émeutes et accidents."
37 à 40	Le blizzard entre dans le XVIII. En une nuit, une couche de neige d'un mètre cinquante recouvre les rues. Il faudra du temps pour revenir à une situation normale. "Apportez aide et réconfort aux civils."
41 à 45	Un vent de sable venu des Pays Muslims s'abat sur le XVIII. En une nuit, le secteur est recouvert d'une fine pellicule de sable. Il devient difficile de respirer, et nombre de machines et véhicules ne veulent plus fonctionner.
46 à 55	Le système informatique de la Falkhouse plante : durant un certain temps, aucun dossier ne peut sortir, et les Criminalistes ne peuvent pas travailler (maximum : quatre jours).
56 à 60	Concert sauvage à interrompre.
61 à 65	Défilé devant le Kommissar, tous les Falks doivent se tenir en superbe tenue de parade, sans broncher durant 2 heures.
66 à 70	Jour de lavage : deux Falks par bureau doivent aller s'occuper des voitures.
71 à 75	Un fou sème la panique au rayon parfumerie des grandes galeries.
76 à 80	Forte vague de pollution de l'eau : "Empêchez tout baigneur d'approcher."
81 à 85	Tournée des écoles : les Falks devront passer au moins deux heures au lycée pour expliquer pédagogiquement ce qu'il faut faire et ne pas faire...
86 à 90	Une nouvelle drogue circule. "Contrôlez tous les dealers."
91 à 95	Pour cause de congés, la cantine est fermée...
96 à 00	Grève des secrétaires : les Falks devront taper eux-mêmes leurs rapports.

Table 9

01-05	Une plainte pour tapage diurne ou nocturne à enregistrer.
06-08	Urgence : "Transportez cette personne à l'hôpital!"
09-11	Un décès de junkie à constater dans un appartement.
12-14	Lors de votre patrouille, vous voyez un(e) jeune se shooter, assis sur le trottoir.
15-16	Une vieille femme a appelé : son voisin est encore en train de maltraiter son enfant.
17-25	On signale un cambriolage en cours : "Rendez-vous sur place."
26-28	"Vous avez le mandat, alors allez me le chercher."
29-30	Les "Agressiv'smatchers" donnent encore un concert sauvage dans les caves d'une cité HLM.
31-33	On accourt vers votre voiture : "Une femme vient de s'ébouillanter avec l'huile de sa friteuse" (ou autre accident ménager).
34-36	"Fouillez-moi cet appartement de fond en comble."
37-39	Ce meeting est très mal accueilli par la population locale, on craint des émeutes. "Protégez-moi ce foutu politicien."
40-45	Cet individu semble suspect : vous le prenez en filature.
46-51	Le suspect attend dans la salle d'interrogatoire, il n'y a aucun officier libre pour l'instant. Voyez ce que vous pouvez en tirer.
52-54	Avec sa déposition, les gros pontes vont tomber. Veillez à la sécurité de ce témoin, escortez-le jusqu'au tribunal.
55-59	Voila plus de 3 mois que X s'est évadé de prison. Y, votre indic, pense connaître sa planque...
60-62	Le supermarché vient d'appeler, il a attrapé un adolescent volant des bonbons dans le rayon, soyez diplomates...
63-65	Sur le trottoir, un homme fait une pub contre l'alcool... en montrant le mauvais exemple.
66-68	Un lieu de culte est profané par des éléments subversifs.
69-71	Une plainte à enregistrer, sur les lieux de travail : une femme affirme que son patron lui fait subir des sévices sexuels.
72-75	Une femme est victime d'un corbeau téléphonique. "Rassurez-la."
76-80	"Allez enregistrer le témoignage d'une vieille femme qui a été attaquée chez elle."
81-82	Témoignage à enregistrer d'une jeune femme agressée. (Il s'agit en fait d'une mythomane.)
83-85	"Soyez diplomates : des parents empêchent leur fils, tout juste majeur, de sortir."
86-90	Un de vos indics vous balance un receleur.
91-95	Un mouvement extrémiste met à sac les locaux politiques d'une faction adverse.
96-00	La voiture 318.B212 est en poursuite. Elle demande des renforts...

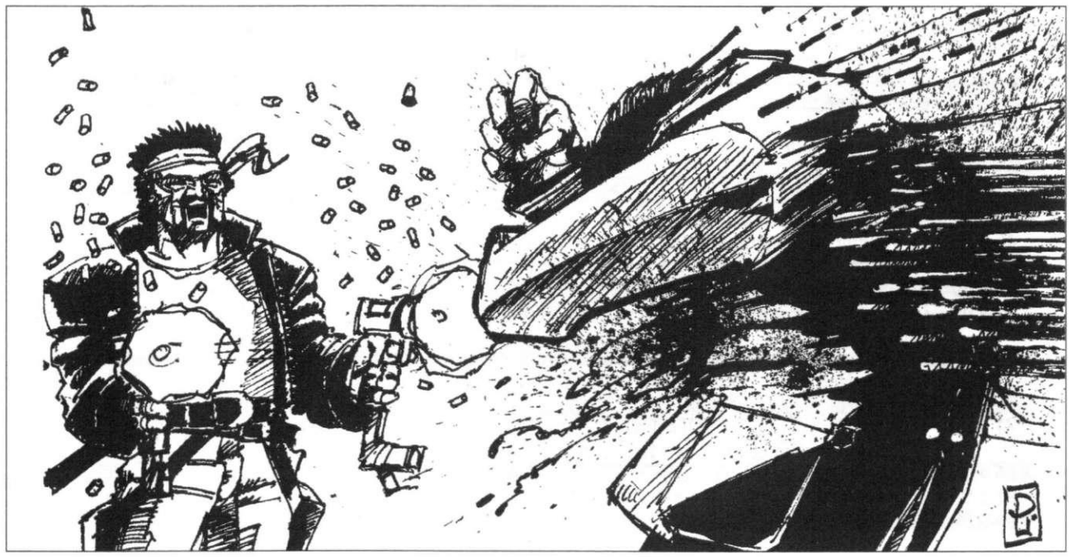


Table 10

01-02	Une de vos relations de la Falkhouse est coupable d'un délit. Retirez pour en connaître la nature.
03-05	La famille d'un de vos amis flics est impliquée (victime ou complice). Retirez pour connaître la nature du délit.
06-10	Une autre voiture appelle à l'aide. Retirez pour connaître la nature du délit. Gravité 4.
11-13	Appelle à l'aide d'un autre secteur. Retirez. Gravité 10.
14-17	Un(e) mineur(e) a fugué. Ses parents sont inquiets.
18-21	Suite à un divorce, le père (la mère) a perdu la garde de l'enfant. Retrouvez-le et arrangez l'affaire avec l'ex-conjoint.
22-26	Les Falks rencontre un(e) désespéré(e) : fille-mère/adolescent sans logis/chômeur en fins de droits etc... A vot' bon cœur.
27-28	Vous croisez un enfant en pleurs. Il s'est perdu, ne connaît pas son nom, ni son adresse.
29-32	Un fou se fait passer pour un : Falk/Falkfirer/Médecin...
33-34	Constat de vol commis par : le conjoint, l'employé, le patron...
35-36	Un fou, posté sur un toit et équipé d'un fusil à lunette, joue au casse-pipes sur les passants.
37-38	Un animal (échappé d'un zoo/chien enragé/animal exotique domestique) sème la panique dans les rues.
39-43	Vol de médicaments dans une pharmacie à constater.
44-45	Appel à l'aide de l'hôpital où un malade s'est barricadé dans sa chambre, refusant sa piqûre.
46-50	Un imbécile a perdu les clés de son appartement. Pendant ce temps, sa friteuse continue de fonctionner. Les Falkfirers ne seront là que dans vingt minutes...
51-53	Un homme s'est suicidé en se pendant à un poteau électrique. Il faut le décrocher.
54-60	Un indic vous fait part d'un plan de braquage ou de cambriolage pour cette nuit. Le tuyau est percé : le vol n'aura pas lieu ou ne se passera pas du tout comme prévu.
61-65	"Bronson récidive... Il s'en prend à un immeuble Turquish, un TY mygale dans chaque main et une grenade entre les dents. Intervenez au plus vite : on risque l'émeute."
66-67	Un quadragénaire, au beau milieu d'un carrefour, porte une pancarte réclamant qu'on double sa pension d'ancien combattant. Petit détail : il a une grenade dégoupillée entre les dents, et menace d'ouvrir la bouche...
68-70	Plainte à enregistrer d'une victime d'escroc/voyant/charlatan...
71-75	Des escrocs se font passer pour des percepteurs d'une compagnie d'électricité. Ils prélèvent illégalement des fonds. "Patrouillez leur secteur de prédilection."
76-78	De votre voiture, vous apercevez un(e) prostitué(e) se faisant frapper par son proxénète : les droits du travail sont bafoués...
79-81	Un petit dealer est en train de se faire massacrer par trois hommes de main de son patron.
82-88	L'un de vos indics a de gros soucis : il aurait besoin d'un "coup de pouce".
89-90	Votre indic vous balance un studio de films pornos exécutés avec des mineurs.
91	Appel à toutes les unités de tous secteurs : un bâtiment vient de s'écrouler/un attentat dans le tube etc...
92	Un imbécile décide d'en finir avec la vie. Décidément très con, il choisit les roues de votre voiture...
93	Une jeune femme tombe amoureuse de l'un des Falks. Elle le suivra, et l'abordera sans cesse. La gravité indiquera la profondeur de ses sentiments.
94-95	Un fou du volant déboule de la gauche et percute votre voiture.
96	Dramatique : un chien se laisse mourir sur la tombe de son maître... Le gardien du cimetière a porté plainte.
97-98	Triste : un vieillard refuse de quitter la petite chambre de l'appartement qu'il partage avec la famille de son fils, pour aller à l'hospice. Sa belle-fille a porté plainte. "Réglez le problème en douceur."
99-00	Transaction de drogue en vue, vous affirme votre indic. Muni du lieu et de l'heure, vous préparez cette intervention.

II - Tableau des peines :

AVERTISSEMENT: Le tableau qui suit n'a pas pour ambition de remplacer le code pénal d'Europa (et pour cause...), mais bien plutôt de vous donner une idée des peines que celui-ci prévoit pour les infractions les plus "communes" dans l'univers de BERLIN XVIII .

Ce tableau étant livré à l'état brut, il convient de l'utiliser dans le prolongement des troisième et quatrième parties de cette 3ème édition et en se souvenant que:

1) une infraction punie de 1 jour à 2 mois de prison et/ou de 1 à 2 000 EM est une contravention; de 2 mois à 2 ans et/ou de 2 000 à 20 000 EM, un délit et au-delà de 2 ans et/ou 20 000 EM, un crime (les plus malins d'entre vous - et nous les saluons d'un joyeux "Hello!" - noteront que certaines fourchettes de peine sont à cheval sur deux catégories d'infractions: nous leur répondons dès maintenant que **seul le maximum** des peines encourues est à prendre en considération - ex: la provocation au suicide, punie de 6 mois à 5 ans de prison et d'une amende de 10 000 à 250 000 EM est un crime);

2) par le biais des circonstances atténuantes, qui existent en matières délictuelle et criminelle, le magistrat et/ou le jury peuvent descendre **sous le minimum** des peines initialement prévues (ex: un jury, ému aux larmes par la détresse de l'auteur d'un crime passionnel, décide de ne le condamner qu'à 6 ans de prison, sous le minimum prévu de 20 ans. C'est vu?).

I. - INFRACTIONS CONTRE LES PERSONNES

- Meurtre (homicide volontaire): 20 ans à vie.
- Empoisonnement: 15 ans à vie.
- Provocation au suicide: 6 mois à 5 ans **et** 10 000 à 250 000 EM d'amende.
- Avortement
  1) sur soi-même: 3 à 18 mois et/ou 500 à 10 000 EM d'amende.
  2) sur autrui: 6 mois à 5 ans **et** 2 500 à 50 000 EM d'amende.
  3) provocation: 1 mois à 1 an et/ou 1 000 à 25 000 EM d'amende.
- Homicide involontaire: 6 mois à 3 ans et/ou 5 000 à 250 000 EM d'amende.

II. - INFRACTIONS CONTRE LES BIENS

- Vol
  1) simple: 6 mois à 5 ans et/ou 1 500 à 50 000 EM d'amende.
  2) avec escalade/effraction/violence: 2 à 10 ans **et** 5 000 à 200 000 EM d'amende.
  3) de nuit/en réunion: 2 à 15 ans **et** 7 500 à 500 000 EM d'amende.
  4) avec au moins deux des circonstances ci-dessus: 5 à 20 ans.
- Escroquerie: 1 à 5 ans et/ou 10 000 à 2 000 000 EM d'amende.
- Piratage informatique
  1) simple: 2 à 10 ans et/ou 10 000 à 50 000 EM d'amende.
  2) en réunion: 5 à 30 ans **et** 5 000 à 1 000 000 EM d'amende avec possibilité d'ordonner la saisie du matériel.

III. - INFRACTIONS CONTRE LES MOEURS

- Viol: 5 à 20 ans.
  1) sur mineur de 15 ans: 15 à 30 ans.
  2) par personne ayant autorité sur la victime: 10 à 30 ans.
  3) en réunion ou avec arme: 10 ans à vie.
  4) avec au moins deux des circonstances ci-dessus: 20 ans à vie.
- Proxénétisme non déclaré: 2 à 10 ans et/ou 100 000 à 2 500 000 EM d'amende.

IV. - INFRACTIONS CONTRE LA SANTE PUBLIQUE

- Contraceptifs
  1) propagande: 1 à 6 mois et/ou 1 000 à 50 000 EM d'amende avec possibilité d'interdiction du média ayant servi à commettre l'infraction.
  2) usage: 1 à 18 mois et/ou 250 à 5 000 EM d'amende.
  3) trafic: 2 à 10 ans **et** 10 000 à 250 000 EM d'amende.
- Stupéfiants
  1) usage: 1 mois à 2 ans ou cure.
  2) vente: 5 à 20 ans et/ou 10 000 à 500 000 EM d'amende.
  3) trafic: 10 à 30 ans **et** 25 000 à 2 000 000 EM d'amende.

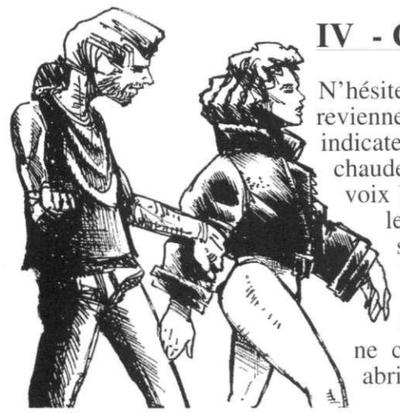
V. - INFRACTIONS CONTRE LA PAIX PUBLIQUE

- Corruption
  1) active (proposition): 2 à 10 ans et/ou 5 000 à 250 000 EM d'amende.
  2) passive (acceptation): 5 à 30 ans **et** 25 000 à 1 000 000 EM d'amende.
     a) d'un élu: 20 ans à vie
     b) d'un Falk: 2 à 5 ans de relégation dans le "No Man's Land".
- Faux témoignage: 2 à 10 ans.
- Obstruction au cours de l'enquête ou de la justice: 3 mois à 5 ans.
- Violation de la présomption d'innocence
  1) par un particulier: 1 à 30 jours et/ou 250 à 1 000 EM d'amende.
  2) par un Falk: 1 mois à 2 ans et 3 mois de suspension.
  3) par un magistrat: 6 mois à 5 ans et mise à la retraite anticipée.
- Usurpation ou usage irrégulier du titre ou de la fonction de Falk: 5 à 20 ans.
- Trahison et espionnage: 20 ans à vie en forteresse militaire.
- Obstruction aux manoeuvres militaires obligatoires: 3 mois à 2 ans de service "volontaire".
- Organisation illégale de "Ball Mörder"
  1) pour l'organisateur: 1 à 5 ans **et** 25 000 à 500 000 EM d'amende.
  2) pour les joueurs: 3 mois à 2 ans et/ou 5 000 à 100 000 EM d'amende.
  3) pour les spectateurs: 1 à 60 jours et/ou 500 à 2 500 EM d'amende.
- Vitesse inférieure à 90kmh ou supérieure à 260 kmh sur autoroute urbaine: 100 à 500 EM d'amende (suspension du permis à la 1ère récidive, retrait à la 2nde).
- Port d'arme prohibé: 6 mois à 10 ans selon la catégorie de l'arme.
- Association de malfaiteurs autre que celles prévues spécialement: 20 ans à vie.

III - Quelques chiffres indicatifs :

Budgets mensuels (en pourcentages / salaires)

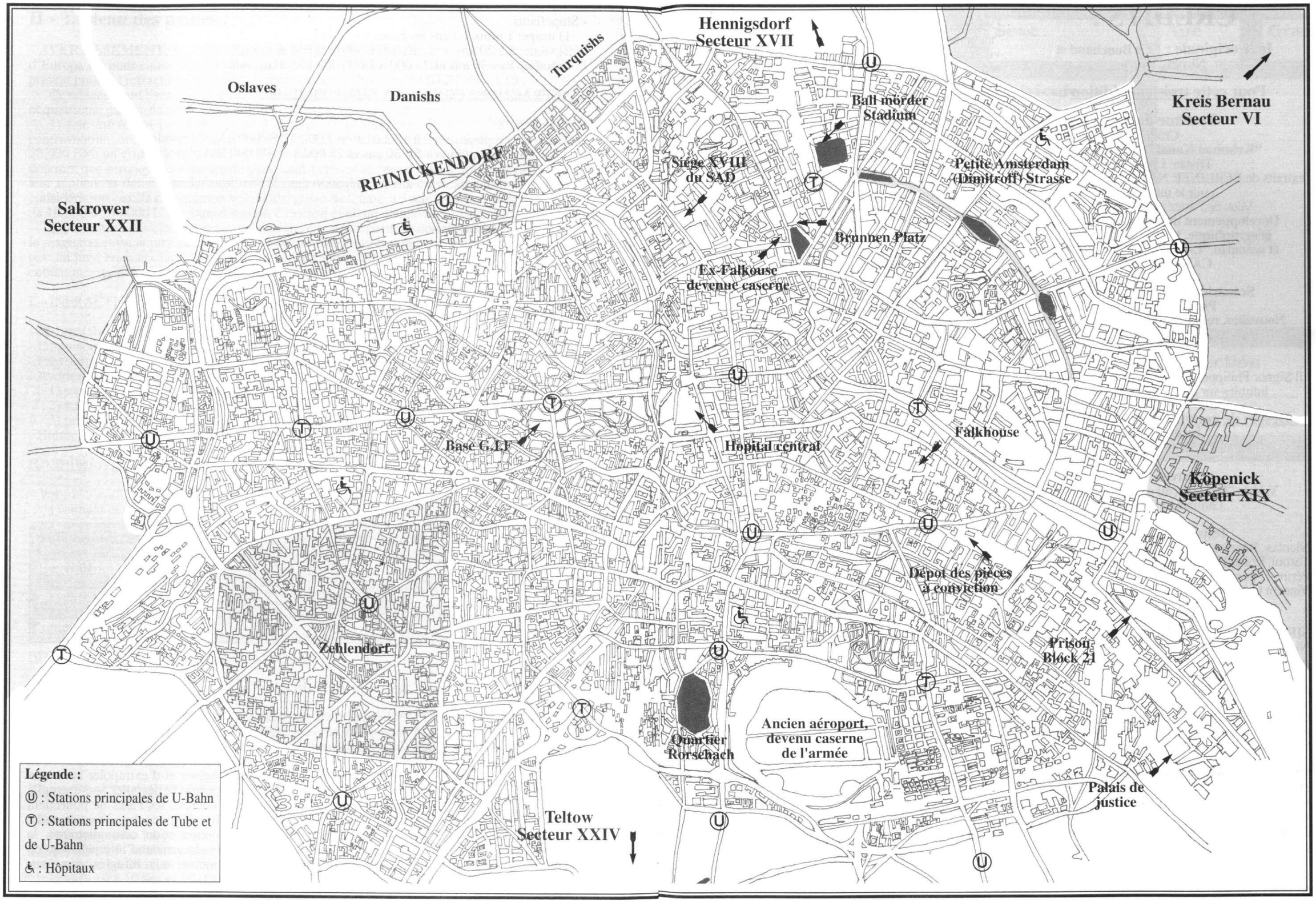
	Loyer	Nourriture	Charges	Autres dépenses	Budget libre
Célibataire :	40 %	25 %	10 %	15 %	10 %
Couple sans enfants :	25 %	25 %	15 %	15 %	20 %
Couple avec enfants :	25 %	25 %	15 %	15 %	20 %



IV - Conseils au MJ :

N'hésitez pas à parsemer la ville de personnages "typiques" qui reviennent souvent (médecin alcoolique, pute au grand coeur, indicateur loufoque, etc...). Mettez au standard une fille à la voix chaude et sensuelle, que remplace parfois un Koss-Chef à la voix bourrue... Essayez d'imaginer et d'extrapoler au mieux les événements et ce qui pourrait en découler : par exemple, si l'état d'urgence était décrété, les Falks ne pourraient plus faire face à tous les délits commis, tant la radio lancerait d'appels différents et/ou contradictoires, la Falkhouse déborderait soudainement d'interpellés qu'on ne cesserait d'amener, se mêlant aux réfugiés, aux sans abris, etc...

Carte Secteur XVIII



CREDITS :

Idée originale : Eric Bouchaud et Nicolas Thery

Pour cette troisième édition :

Système de jeu
Croc.
"Kriminal Kanal" et "Das Rad"
Tristan Lhomme
(extraits de BERLINER NACHT, du même auteur, pour le même jeu.
Vous ne l'avez pas? Foncez!!!).
Développement mondial, historique et géographique, techniques policières et scénario "LA FIN DU CAPITAINE CARTIBALDI"
Olivier Noël.
Scénario : " Première affaire"
Pierre-Henri Pevel
Nouvelles, remaniement, habillage, etc...
Jean-Luc Bizien.

Maquette
Il Signor Philippe "Quand je veux, je rallonge les intitulés sur les enveloppes!" Mouret

Dessin de couverture et illustrations intérieures
Pierre "Shotgun" Le Pivain

CorrectionssS
Valérie "Did you call my name?" Bizien
Guillaume Delafosse

Tests et aides diverses
Nicolas Benoist, Jean-François Micard, Nathalie Tosoni, Roland Chittier, Philippe Margeot, Sébastien Périnet, Jean-François Faye, Rodolphe Bayou, Vincent Quelain, Philippe Plual et Marca Thésé.

Remerciements :

SIROZ remercie vivement : Eric Bouchaud, Nicolas Théry, Laurent Tremel, Frédéric Texier pour avoir eu la géniale idée de ce **Berlin XVIII** et fait le formidable travail de création originelle du produit, et Guillaume "mais oui tu peux la manger ta barre glacée !!!" Delafosse.
Olivier Noël remercie : Sylvie, Elric et Frédéric Noël, Philippe Mouret, Marc Nunes, Croc, Serge Brussolo, Nicole et Michel Oczkowski, Denis et Shantara des Barabans, Mme Suzanne, mes parents, Stéphane "Brosse" Mayor, Alexis "Kim Cone" Derlon, Olivier Saltareli, Edouard Rosset-Lanchet, Fabrice et Marilina Sarreli, Régis Pannier et Cyrille Brisset.
Jean-Luc Bizien remercie : Valérie et Elric Bizien pour leur infinie patience en ces périodes troublées d'acharnement thérapeutique, Mister "C" Croc pour ses conseils et ses encouragements, Philippe "Tiens, revoilà Poulpito!" Mouret, Marc "Tu veux pas une médaille, en plus?" Nunes, Guillaume "Dredd" Delafosse pour les jugements et avis critiques "technico-légaux", et, par-dessus tout et avec le plus vif émoi, tient à témoigner de son éternelle reconnaissance à messieurs Bled, Larousse et Robert, pour leur indéfectible soutien face à une adversité toujours plus sournoise.
Tristan Lhomme remercie sûrement quelqu'un, mais qui?

Olivier Noël tient à citer ses sources :

Livres :
Tout James Ellroy aux éditions Rivages
Tout Ed Mac Bain aux éditions Presses de la cité et Gallimard en vieille collection Carré Noir.
Médecine légale à usage judiciaire de Ceccaldi et Durignon aux éditions Cujas
L'état des sciences et des techniques aux éditions La découverte
Morts suspectes de Raymond Martin et Patrice Trapier aux éditions Calmann-Lévy
Souvenirs d'un médecin légiste de Raymond Martin aux éditions Calmann-Lévy
Criminologie de Raymond Gassin aux éditions Dalloz
L'état du monde édition 1992 et 1993, éditions La Découverte
Dragon Rouge de Thomas Harris
Chasseur de tueurs de Kessler éditions Presses de la cité.

Musiques :
Tangerine Dream, Klaus Shultz, AC/DC, J.Jett, Thin Lizzy, Blue Oyster Cult et les BO de Live and Let Die in Los Angeles, Blade Runner, des films de Carpenter, the Hitcher, 1492, The Quiet Earth.

Films :
Les films de Carpenter, les grands prix du festival de Cognac, The Quiet Earth, Brazil, Traquée, Coupable ressemblance, Cop, Engrenage, L'année du dragon, Mississipi Burning, Mort ou vif, Twelve Angry Men, Mesrine, Il était une fois en Amérique, Le chasseur, Body Double, The Bedroom Window, Stake Out, Pacte avec un tueur, The Untouchables, At Close range, L'homme qui voulait savoir, West Side Story, Lolita, Deer Hunter, Josey Wales, Pale Rider, Pat Garett et Billy the Kid (Peckinpah), Dr M, The King of New York, Desperate Hours, Homeboy (pour Walken), Mr Hire, La main droite du diable, La porte du Paradis, Blade Runner, Hidden, Midnight Run, DOA, Runaway, Robocop, Les Inspecteurs Harry, Soleil vert, Le boucher, Zombie, De bruit et de Fureur et bien sûr la série "Hill Street Blues". J'en oublie sans doute bien d'autres[1]...

[1] Sûrement, mais bon : on ne va coucher là, hein ? J'ai une partie qui chauffe... Allez : ciao !

Imprimé en Slovénie par Polex France (1- 43 37 55 70)

BERLIN XVIII

FALKAMPFT
BERLIN XVIII

Nom

Sexe | **Age** | **Grade**

Matricule

Agilité: ____
Charisme: ____
Connaissance: ____
Dextérité: ____
Force: ____
Perception: ____

Dommages

○○○○○ ○○○○○
○○○○○ ○○○○○
○○○○○ ○○○○○
○○○○○ ○○○○○
○○○○○ ○○○○○
○○○○○ ○○○○○
○○○○○ ○○○○○

Dom.< Force ➡ 10% Malus
Dom.> Force ➡ 25% Malus
Dom. *2 > Force ➡ Coma

Protection

____ ____
____ ____

Compétences

Nom:	%	Expérience		%	Expérience
- Corps à corps:	____	❑	- Médecine:	____	❑
- Intimidation:	____	❑	- Conduite:	____	❑
- Interrogatoire:	____	❑	- Pistage:	____	❑
- Armes de contact:	____	❑	- Baratin:	____	❑
- Commando:	____	❑	- Séduction:	____	❑
- Arts martiaux:	____	❑	- Discussion:	____	❑
- Discrétion:	____	❑	- Commandement:	____	❑
- Armes de poing:	____	❑	- Médecine légale:	____	❑
- Armes d'épaule:	____	❑	- Criminalistique:	____	❑
- Armes lourdes:	____	❑	- Criminologie:	____	❑
- Bricolage:	____	❑	- Mécanique:	____	❑
			- Electronique:	____	❑
			- Informatique:	____	❑
			-	____	❑
			-	____	❑

Armes

Nom:	Pénét.	Puis.	Courte	Moyenne	longue	Trés Longue	Chargeur	Tirs/phase
____	____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____	____
____	____	____	____	____	____	____	____	____

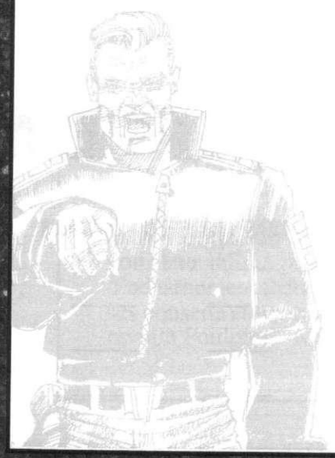
Equipement

Contacts,Indics

Véhicule

Nom	*Vit. moyenne*	*Manoeu.*	*Blin.*	*Sol.*

Notes



"Une police forte, pour la Justice
et la Liberté"
Ne l'oubliez jamais...

