

MARXMEN

12 . 35

BERLIN 2089

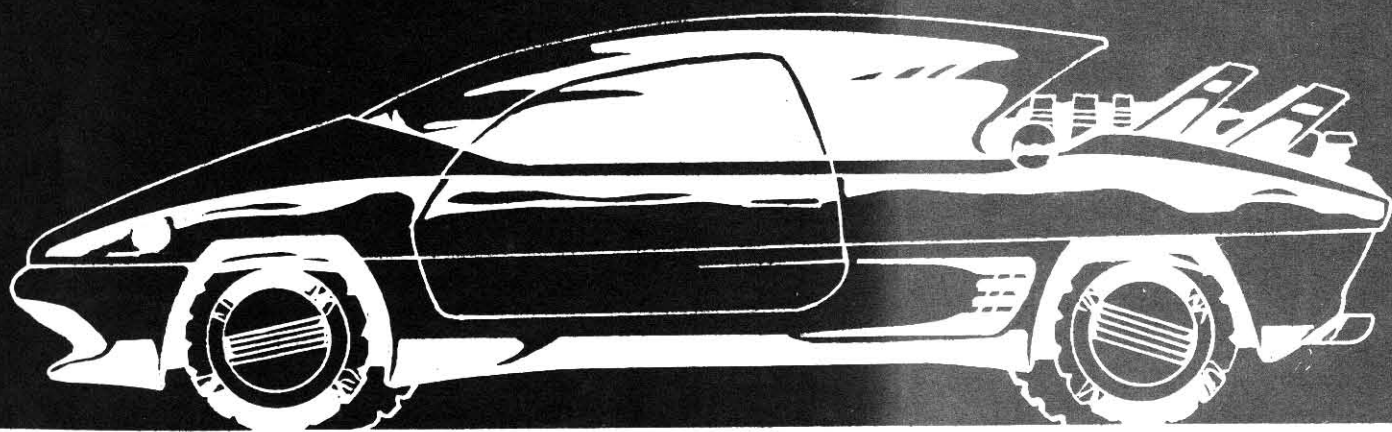


EXTENSION DE LUXE
POUR "BERLIN XVIII"

MARXNEN 12.35

BERLIN 2089

UNE EXTENSION DE LUXE POUR BERLIN XVIII



Copyright 1989 - Siroz Productions

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

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

IMPRIME EN MALAISIE

GENÉRIQUE

Co-REDACTEURS :

Laurent TREMEL, Stéphane GAUDEFROY
Ludovic TEXIER
&
Jean-Luc DALOUS

COUVERTURE :

Philippe BEAU

ART :

Jean MEUNIER, Ludo (mon tit frerot)
Stéphane & Philippe BEAU, José DAS NEVES
Jean-François MASSE, Bruno BELLAMY
Yann LEPON, Marc GAUDEFROY
&
Syd MEAD

Co-MAQUETTISTES :

Sandrine & Stéphane GAUDEFROY
Laurent TREMEL, Jean-Luc
&
Ludo

INTENDANCE POSTALE :

Claude TEXIER (ma Môman)

INTENDANCE INFORMATIQUE :

Bernard TEXIER (mon pôpa) & Gerard REPERT

INTENDANCE MONÉTAIRE :

Eric BOUCHAUD & Nicolas THERY

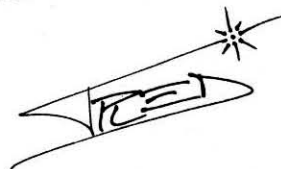
EDITION :

Thery-Bouchaud & Cie
SIROZ PRODUCTION

AIDES DIVERSES :

Michel THEVENIAULT, Marc NUNES,
Pierre ROSENTHAL, **CENSURE**
&
Christine...

"Cette grande aventure, la première du genre pour moi, n'aurait pu être menée à bien sans le concours de toutes les personnes citées ici. Ce livre est le résultat d'une entente aussi bien familiale qu'amicale. Quel que soit ce résultat, présent ou futur, et quoi qu'en pense qui que soit, je tiens à vous remercier de tout mon cœur, ce livre n'est pas le mien mais le notre..."



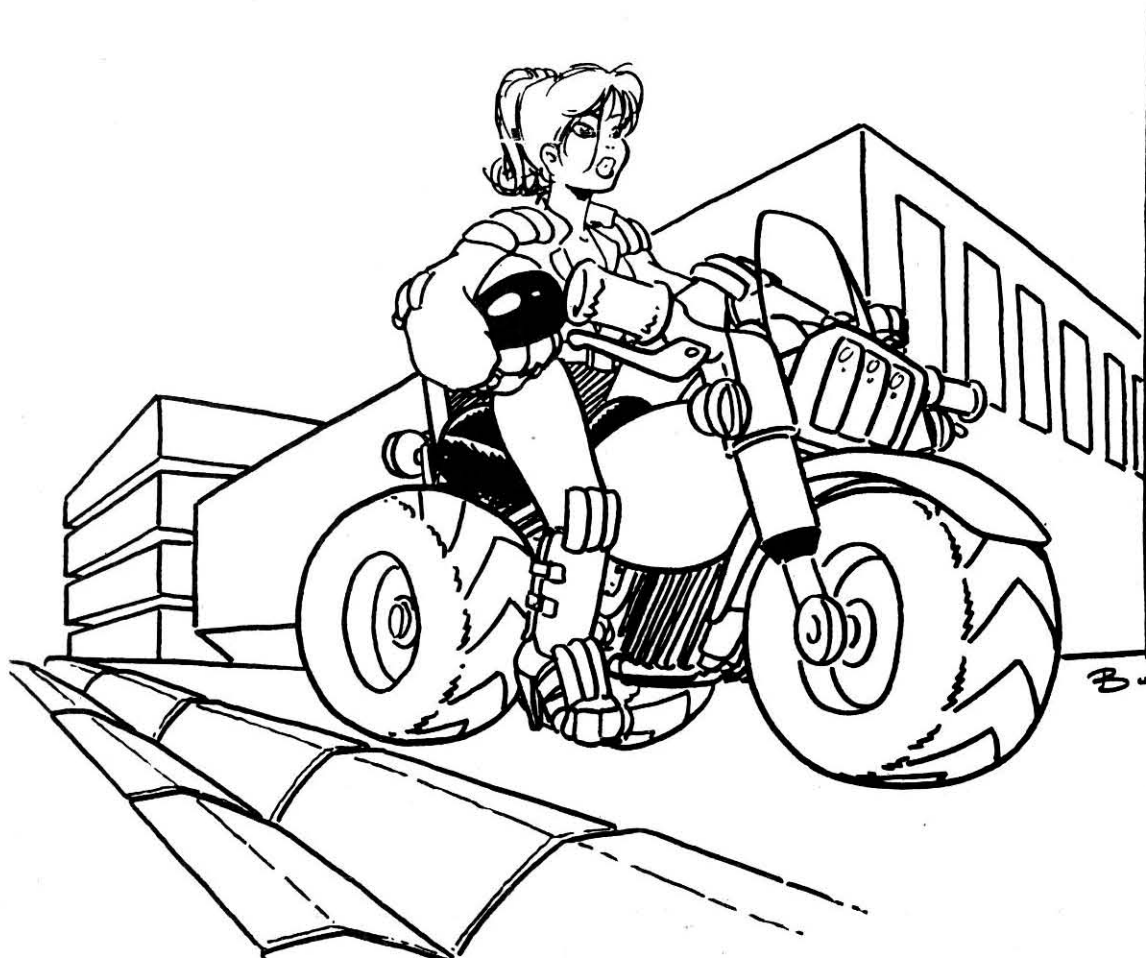
AVANT-PROPOS

".... Le succès de *BERLIN XVIII* nous a incité à produire ce "séquel". Ce que vous tenez entre les mains est une nouvelle vitrine ouverte sur le futur d'Europa et de la terre, et, comme vous l'avez constaté en lisant le titre en couverture, le futur même de Berlin XVIII tel que vous le connaissiez. Avec près d'un quart de siècle en plus, la mégalopole tentaculaire connaît de nouveaux délits, de nouveaux crimes, ainsi que de nouveaux Volkraubers. Mais elle est aussi prête à se défendre, grâce à de nouvelles techniques, grâce à du nouveau matériel, et surtout grâce à une nouvelle génération de Falkampfts qui devront s'armer de plus en plus de ténacité pour faire triompher l'ordre et la justice.

La vision de cet avenir s'étend même jusque dans l'espace où l'Australie, havre de technicité, vient de s'élancer. Des enquêtes dans Berlin à celles menées sur la station minière Australienne, il n'y a qu'un pas que pourront franchir vos Falkampfts.

Vitrine technique mais aussi tableau historique, ce supplément contient deux scénarios, un descriptif d'Australis, 10ème satellite de Jupiter, des règles simples pour le combat motorisé, de nouveaux véhicules, de nouvelles armes, et quelques scènes de la vie berlinoise, terrestre ou spaciale, jusqu'en 2089 (tricentenaire de la révolution Francienne). Tout ceci est conçu pour que les joueurs puissent choisir et visualiser les équipements qui les aideront dans leur dure tâche, et pour que les meneurs de jeu soient à même de créer scénarios et campagnes, aventures et intrigues, en s'inspirant de chaque lignes du texte, de chaque idée sous-jacente et des nombreuses illustrations qui parsèment et agrémentent cet ouvrage.

CRITCH.. FALKHOUSE 18 A GROBRA 3... CRITCH.. ALERTE CODE
4... SEKTEUR EST... ANGLE 32EME ET 147EME STRABE... DEMANDER
RENFORT SI BESOIN.. CRITCH.. TERMINE.."



ET L'HISTOIRE

CONTINUE...

2066 : Dans Berlin, l'évolution de la police et 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 (12C) sur Berlin et Europa depuis 30 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 Swedish.

2069 : Devant la menace Ursienne, la réunification est rapide entre l'état et le peuple. L'engagement est massif et l'enfer ursien repoussé. Pendant ce temps, l'Australie s'élance dans l'espace en méprisant la barbarie du reste du monde.

2071 : Europa retrouve une certaine stabilité, c'est le début du "Buum" technologique à l'ouest du continent. Les réformes continuent bon train, n'ayant pu être empêchées et l'état se félicite de la réaction "populaire" lors de l'offensive ursienne. L'interdiction sur les contraceptifs est reconduite pour 10 ans.

2072 : Berlin et Europa maintenant réunifiées, l'essor technologique atteint sa vitesse de croisière. Le chômage régresse et la décentralisation s'intensifie. La Francie, le Ned et le Médi Oriental voient leurs zones se repeupler et s'industrialiser petit à petit. C'est l'exode urbain.

2075 : Les pays Muslims relancent la guerre sainte contre la Chine. A Berlin, les manifestations Turkish se heurtent aux petites communautés Asiates, avec l'aide, bien sûr, de la mosquée Muslim. regain spectaculaire du FE et du MI dont la coalition marque le lancement d'un "apartheid" restreint visant à séparer les Asiates des Orient-Africains.

2078 : L'Ursia envahit l'Alaska et la sépare du reste de l'Amérique du nord par un No Man's Land similaire à celui d'Europa.

2079 : Les relations entre Europa et les USA reprennent. En fin d'année, les produits australiens arrivent à Berlin par le biais de New

Washington. Le Japon passe sous protectorat chinois par manque de nourriture et surpopulation. Tokyo est emmurée, devenant ainsi le premier pénitencier-poubelle.

2081 : A Berlin, New Washington et Sydney se fait sentir le besoin de recréer Interpol. Le projet est toutefois repoussé faute d'entente entre les trois puissances.

2082 : Remous au MI berlinois ! Le Mouvement Impérialiste d'Europa se voit mêlé à un scandale sans précédent. En effet, la filière maritime qui transfère les troubles-fêtes du parti vers Tokyo-Jail est mise à jour. Les disparitions de la moitié des dirigeants du parti et son regain de popularité en Europa s'expliquent. Le FE récupèrent les miettes et se voit gonfler en importance (19%). Grandes manifestations dans Berlin.

2083 : Le continent sud-américain est ravagé par la famine et les épidémies. Stoppés aux frontières de l'ancien Mexique par les USA, les réfugiés Latino-américains se jettent à l'eau et deviennent les nouveaux Boat-people. En trois mois, l'épidémie dévaste et décime 99% de la population de l'Amérique Latine. Seuls les hauts-plateaux mystiques et les profondeurs de l'Amazonie résistent. La forêt reprend ses droits.

2084 : L'Australie propose aux autorités "civilisées" du monde entier d'envoyer chacun un échantillon de leurs chomeurs sur leur base minière australienne de l'espace. Prosélytisme ?

2086 : Berlin est redevenue stable et tous les signes de bonne santé sont là : travail, loisirs et crimes... La contraception n'est toujours pas légalisée mais au moins tolérée. Mout de débats remuent l'opinion publique au fur et à mesure que, la technologie progressant, l'écart entre les riches et les pauvres se creuse. Ecart qui est la cause (dit-on au FRT) de l'accroissement de la criminalité et de la délinquance.

2087 : Interpol est finalement créé. Des Falkampfts émigrent alors que des Cops américains des fameuses Triades de l'Ordre viennent s'installer à Berlin. On parle d'installer un bureau dans l'espace sur Australis.

2088 : Tremblements de terre violents. Le sud de la Francie disparaît sous les eaux

("H.T. was right")

2089 : Les manifestations révolutionnaires franciennes sont matées dans le sang. La guillotine devient l'objet de nombreuses plaisanteries populaires. Intropol ouvre enfin un bureau sur Australis. Des Falkampfts partent dans l'espace.

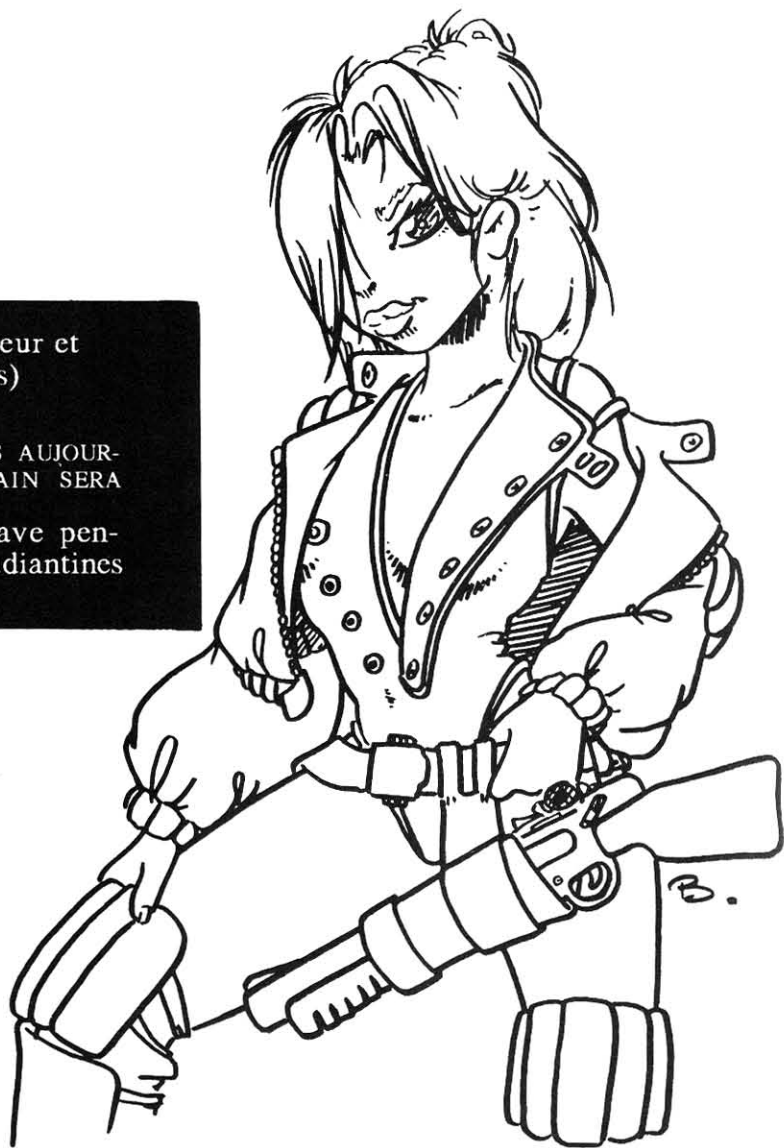
A quand "KosmoBerlin" ?

BONNES SAVURES & MODES NAVEURS

(Un scénario composé par son auteur et
interprété par vos Falkampfts)

"HIER, C'ETAIT PAS DU GATEAU, MAIS AUJOUR-
D'HUI C'EST DE LA TARTE ET DEMAIN SERA
SUREMENT PIRE ENCORE..."

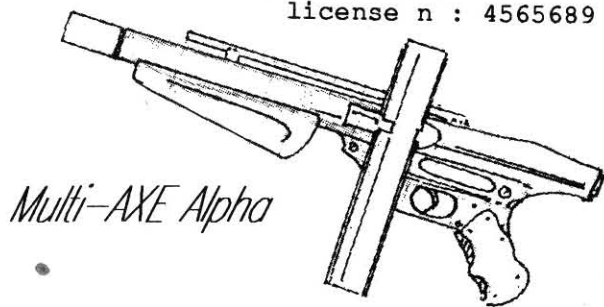
Slogan extrémiste oslave pen-
dant les révoltes estudiantines
de mai 2068



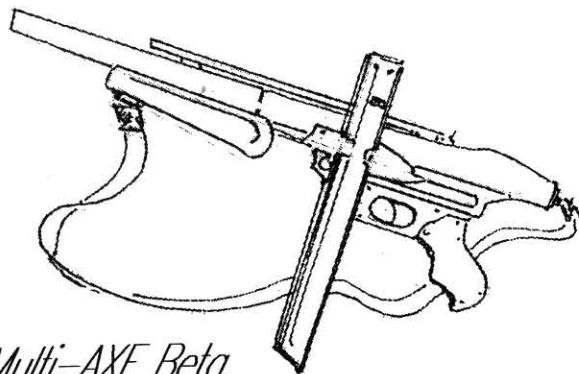
IONIEN

Docteur de son état, et médecin légiste à ses heures, Alph KURZWEIL n'avait pas vu ça depuis longtemps. Le corps atrocement déchiqueté par une rafale de balles perforantes. Le tout avec en prime des bouts de la porte métallique derrière laquelle le pauvre bougre avait cru pouvoir se cacher. Quel gachis. Un artiste en plus ! *"Le pauvre, il ressemble maintenant à ses toiles médiocres à l'aspirographe. Il aura au moins fini comme il a vécu, c'est déjà ça..."* se surprit à penser le vieil Alph en se frottant la barbichette parce qu'il ne savait pas par où commencer.

license n : 4565689



Multi-AXE Alpha



Multi-AXE Beta

license n : 5645432

Drame sanglant du 3 avril 2089

"Attaque à main armée dans un minimarket à la frontière entre Berlin 47 et Berlin 18. Pour 2300 EuroMarks, les Volkraubers massacrent 12 personnes. On déplore parmi les victimes le célèbre peintre Joachim ELKARFISA qui faisait habituellement ses courses dans le quartier qui l'a vu naître il y a 25 ans. Nous vous rappelons que sa dernière toile, "Envol sordide du moineau en état d'ébriété avancée", magnifique s'il en est, a été vendue la semaine dernière à Franck CAZIO, gérant du groupe MULTI-AXE pour la somme de 350.000 EM."

Berlinish Gazetten du 4 Avril 89 en page 12



La fusillade de la 7ème StraBe est confiée aussi bien aux Falkampfts du 18ème qu'à ceux du 47ème, pour tester le travail en équipe. Cette affaire est donc un test crucial pour le SAD qui surveillera de près la coopération entre vos joueurs et le Falkhouse 47. A chacun son secteur ! Et pas de bavures intempestives ! Halte aux tirs de Marxmen à balles explosives dans tous les sens (les tirs, pas les balles... Crèmes d'andouille !!!).



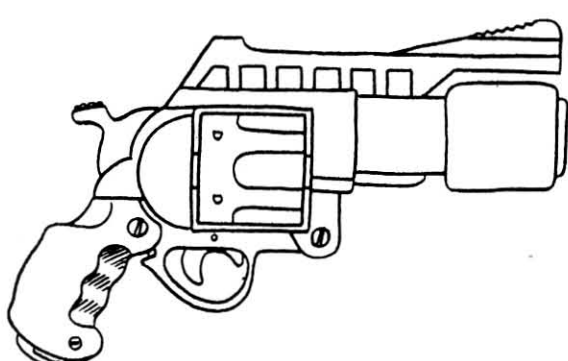
license n : 4567894

GUELTER PM50

DORIEN

Rêvant plus de prendre un bain que d'aller au casse-pipe, vos courageux Falkampfts observent d'une terrasse voisine le pèlerinage énorme qui se déroule dans la rue. Encadrée et escortée par de jeunes rasés en gabardine portant le brassard FAJ (Fédération Europa Jeunesse), la foule avance et déverse au fur et à mesure force gerbes de fleurs au pied d'un triste lampadaire à moitié tordu. Sous les huées des grandes familles Muslimes et Turkishs à leurs fenêtres, le cortège avance inexorablement pour célébrer la mémoire de Hanz FNAZ, décédé la semaine dernière au volant de sa Von Strohem alors qu'il manquait le virage pour aller s'aplatir mollement contre le lampadaire en question. La photo du second membre du FEJ, éminence noire du parti extrémiste, orne maintenant le lampadaire, tordu mais déjà historique.

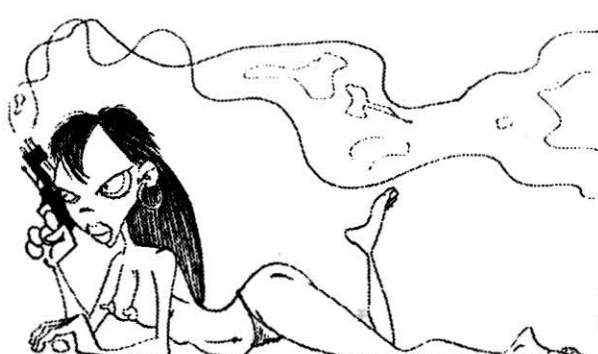
Choix vous est donné, cher MJ, de faire s'envenimer la scène par une échafourré entre la foule et les habitants du quartier, ceci pour échauffer vos Falkampfts avant l'enquête principale, ou bien, choix plus vicieux, laissez le calme de l'oeil du cyclone parfaire l'angoisse qui grimpe chez vos joueurs et rappelez leur tout du long du scénario que s'ils ne donnent pas de bons résultats, on leur confiera la surveillance de ce lieu de pèlerinage à risque 4 jours par semaine pendant quelques années.



K&NOUITCH Derringer

license n : +565699

Quoiqu'il arrive, la convocation au poste le lendemain chez CARTIBALDI sera transmise d'une voix de soprano par la radio de bord. Quelle aubaine, le vieux se sentant proche de la retraite est de plus en plus irascible et ses coups de colère violents aident au chiffre d'affaire des ventes d'aspirines effervescentes. Vivement les prochaines vacances ! Et dire que vos joueurs ne reverront pas le soleil avant neuf mois, au plus tôt, s'ils sont envoyés visiter les glaces dans le No Man's Land. La vie d'un Falkampft : défendre la Justice, les opprimés, l'entreprise du courage, l'école de l'honnêteté... Et aussi le risque d'aller rejoindre ses ancêtres dans l'incinérateur au moindre faux mouvement. Exaltant ! Amincissant (songez-y Mesdames) ! Et surtout émulsifiant. Comme un yaourt aux fraises...



PHRYGIEN

"Minute papillon !!! C'est pas encore le moment d'aller courir la Gueuze avec ton alambic !!! Ho et puis file moi le camps !!! File au parquet et si j'ai pas de résultat dans 24 heures, j'te plante sur le lampadaire de la 43ème avec ordre de dire "Merci pour lui" à chaque fois qu'une gerbe atterrira à tes péniches, COMPRIS ???!!!"

C'est ça l'émulation chez CARTIBALDI, la galvanisation à la dure... Il veut des policiers d'acier, d'acier trempé. Trempés, vos joueurs le sont, mais par la pluie qui ne cesse de dévaler des excroissances de béton qui font de Berlin la cité la plus grande à l'ouest du continent. C'est maintenant à leur tour d'entrer dans le bureau pour le rapport sur la prochaine mission. Un haut-le-cœur, et ils frappent à la porte :

"ENTREZ !!!"

La voix est sépulcrale, séculaire bientôt.

"C'est pas trop tôt mes p'tites cailles !!!"

"J'attends toujours votre rapport sur le viol du prêtre oslave dans l'église de Shteiner straBe."

(Bien préciser aux joueurs qu'ils ne se sont jamais occupés de cette affaire et qu'ils ont le choix entre la fermer ou faire avouer au capitaine qu'il commence à dérailler...)

"La vie est un mensonge, orchestré même par celui qui vit..."

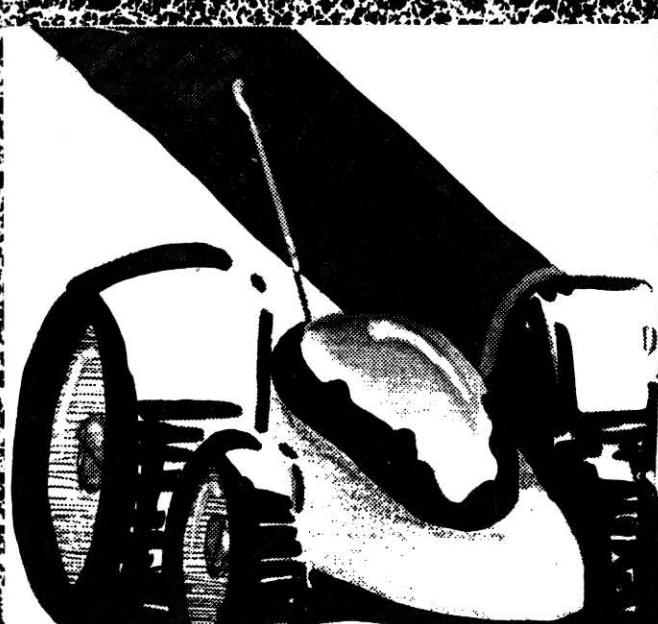
E. Bouchaud

In les pensées Infinies.



"Bon ! On a un très mauvais plan sur le dos, mes enfants ! L'affaire du minimarket nous retombe dessus avec en plus l'ordre de coopérer avec les tapettes du Falkhouse 47 et la pétasse qui est à leur tête... Je veux que vous les coiffiez au poteau, ceci dans les règles de l'art. Car bien entendu, la vermine SAD sera collée à vos derrières où que vous atterissiez, même à la morgue... Et maintenant dehors !!! Bandes de larves informes !!! Et passez par le bureau des graffitis où y'a un portrait robot d'une des charognes qu'ont fait le carton !"

La visite chez les Falkdoksors chargés du dessin et du fichier informatico-graphique leur fournira l'épreuve d'un visage correspondant à 95% à celui de l'un des deux Volkraubers : Marcon TANPIX, originaire du Médi Occidental, casier peu rempli ne relevant que quelques rixes dans les stades (Annlichtball) ainsi qu'une période de proxénétisme (à noter que ses "filles" devaient porter un tatouage sur la fesse droite représentant le ballon clouté du sport cité plus haut. La seule que l'on connaît se prénommerait Lydia). Engagé chez les Falkriecks pour purger sa peine, il est dit que d'un stupide proxénète bagarreur, Marcon est passé maître dans l'art du combat rapproché.



MODELES REDUITS BYBAN™
POUR LES PETITS ET LES GRANDS

LYDIEN

Facile de reconnaître une prostituée au milieu d'un cercle de femmes plus ou moins respectables, mais dans une avenue uniquement composée de ces gentes demoiselles sur 10 kilomètres de long, c'est une autre paire de prophylax (manches). Surtout quand le seul signe particulier est un tatouage sur la fesse droite. Les essayer une par une ? Elles sont plus de 5 000 à se partager les 10 km d'asphalte toujours embouteillés et noirs de monde. Il y a en pour tous les goûts. Comment trouver cette fameuse Lydia Van KORG ? Aux alentours du stade qui borde la fin de l'Avenue Est ! Si les Falkampfts n'y pensent pas, c'est près du lampadaire tordu qu'ils passeront leur temps à réfléchir à la question, et leur enquête, à ce moment là, ne se continuera qu'à la faveur d'un éventuel résultat d'une action entreprise en dehors du service et de manière illégale. De plus, (ô joie !), vous aurez le droit, cher M.J de les handicaper d'un malus dû au manque de sommeil. Et hop, un coup de technique de règles, et on en parle pendant deux pages, c'était vraiment pour vous faire plaisir...

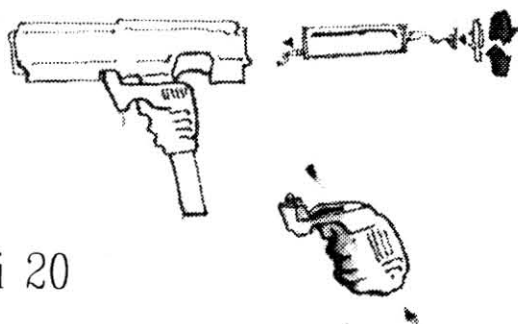


Lydia Van KORG, une fois trouvée, révélera tout de suite, en cachant son visage tuméfié, que Marcon passe généralement ses soirées à claquer son fric dans un luxueux club de la partie aisée du secteur 47 de Berlin, le DINASTY. Ce n'est pas la peine de frapper "parc'que ça fait mal" et elle dit vrai "parc'qu'elle sait qu'ils reviendront si c'est pas vrai et que là elle aura droit au vitriol et que là elle a de la chance parce qu'ils l'ont oubliée dans la voiture" alors que "même que s'il vous plait, laissez moi tranquille".



MIXOLYDIEN

"Solide, je veux du solide !!! C'est compris ? ! Que vous coffriez un suspect c'est très bien, mais de là à le faire dans un autre secteur, et en plus au Dynasty, là, vous y aller fort !!! Après tout, débrouillez-vous !!! Vous devriez connaître votre métier, c'est moi qui vous l'ai appris ! Allez, ouste, dehors, du vent, j'ai d'autres chats à fouetter". Aujourd'hui, CARTIBALDI est de bonne humeur, ça change de d'habitude. (en français dans le texte).



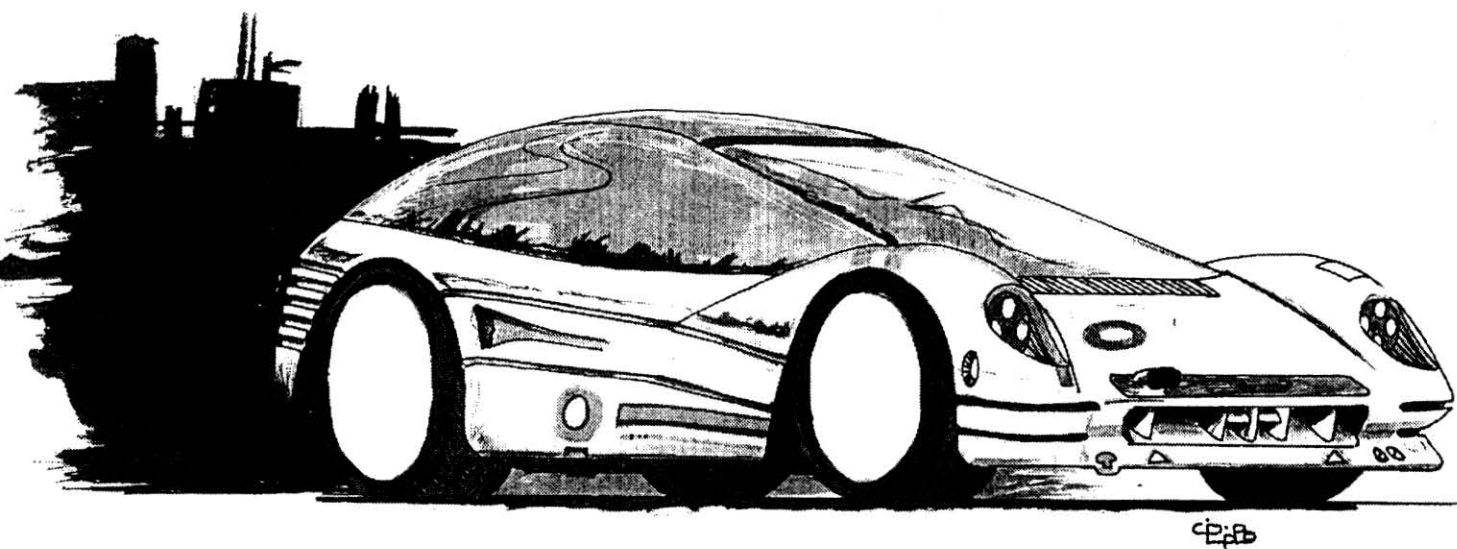
Orki 20

Pour entrer au Dynasty, il y a plusieurs possibilités ; acheter un costard-cravate, auquel cas ça rentre comme avec de la margarine, ou bien en force, et avec une bonne fusillade avec les gens cités plus bas (quelques mort chez les Falkampfts, dont un ou deux cliniquement et le reste promus Falkriecks). A partir de ce moment là, vous pouvez refermer votre livre et votre écran de jeu, traiter vos joueurs de ridicules imbéciles et tenter d'aller voir votre voisine pour faire un Trivial Pursuit déshabilleur et ensuite essayer de prendre une douche avec elle. Si vous y arrivez, abandonnez les jeux de rôles et faites beaucoup d'enfants en espérant qu'ils ne serviront pas de chair à radiations (faut vivre avec son temps). J'en vois là-bas qui sont choqués... La belle affaire... Pour ceux-là, reprenons l'option douce des choses. Le Dynasty est un club avec bar (Non ?), billards, salles privées (Si !), piano, le tout enrobé de velours et de chêne massif (laissez cuire à feu doux...). A l'entrée de vos joueurs, deux types bien habillés vont s'approcher rapidement en portant la main à l'intérieur de leur trois-pièces, direction l'holster huilé. C'est à ce moment que tout va se dérouler très vite, pour exemple la balle venant du fond de la salle transperçant deux clients plus le premier louche qui s'approchait de votre joueur de droite. Il existe un talent du nom de "Commando", très utile dans ce genre de situation à forte teneur en adrénaline.

Ne vous affolez pas cher M.J, la situation est simple (enfin presque). Marcon TANPIX cherche à prendre la fuite par le fond tandis que son complice vient d'abattre un flic du Falkhouse 47 qui tentait d'arrêter vos joueurs en pensant que c'étaient des renforts pour Marcon. Il reste donc, deux flics du Falkhouse 47 qui ne savent plus où ils en sont

(ce sont ceux qui ont interrogé Lydia en la menaçant du vitriol, ceci explique cela) et le complice de Marcon dont les balles perforantes sillonnent la salle sans qu'aucun obstacle ne les arrête. La seule façon d'échapper étant de ne pas être pris pour cible, donc d'être bien caché. Le jeu consiste aussi à ne pas être comme cible par les confrères du secteur 47 et à ne pas les prendre pour cible non plus, ce qui n'est pas évident. Une fois la situation éclaircie (à moins que vous ne décidiez que le patron est un ancien de la campagne d'Ursia et qu'il se jette dans la bagarre, ce qui peut être drôle), il reste à coffrer le fameux Marcon (qui ne se laissera pas avoir vivant, possédant de l'artillerie lourde et un solide passé dans les Falkriecks), qui se sauve par le toit. Certes, pourquoi ne pas rajouter des renforts héliportés et des tireurs d'élites planqués à chaque coin du champ de tir. Ceci pour laisser le soin aux Falkampfts de faire le tri entre les balles qui sifflent de toutes parts. Quand Marcon aura épuisé ses balles perforantes, il pourrait prendre en otage une jeune Falkampft avec son Orki 25... Et... (in "Le retour du vengeur masqué de la nuit noire..."). Résultat des courses : si vos joueurs sont encore un tant soit peu vivants, les deux Volkraubers du minimarket sont abattus après une terrible fusillade dans le club sélect du secteur 47, lequel secteur vient de perdre un, sinon plus, de ses Falkampfts. Et on ne parle même pas des quelques clients qui barbotent, canettons sordides, dans leur sang. De deux choses l'une, soit vos joueurs décident d'arrêter là, pensant avoir fini la mission (vu l'étendu des bavures, des têtes risquent de voler car le SAD est très en colère) soit l'article d'un journal leur met la puce à l'oreille et ils ont l'intelligence de penser que deux Volkraubers armés ainsi et riches à dépenser des fortunes au Dynasty ne vont pas braquer une petite épicerie pour 1 ou 2 milliers d'EuroMarks. Il y a donc anguille sous roche et vos Falkampfts sont maintenant contraints de finir la mission avant de se faire coffrer à leur tour par le SAD. Si c'est un gros coup comme le pense un de vos joueurs (celui qui a une tronche de premier de la classe), il est possible qu'on leur pardonne le tir aux pigeons à l'intérieur du DYNASTY CLUB.





AEOLIEN

La voiture qui vient de passer n'est pas la même que celle qui va passer. Venons en au faits. Vos flics sont bas dans l'échelle du moral qui en compte 12... Douze c'est ce ce qu'il faut pour diviser 24 et trouver deux heures de sommeil. Douze, c'est le calibre diamétral d'un certain compagnon de travail. Douze, c'est le nombre de touches de piano dans une gamme si l'on veut y entendre toutes les notes. Douze, c'est le tiers de 36 (chandelles) et c'est aussi le nombre de victimes de la fusillade du minimarket. Si vos joueurs ne l'ont pas encore lu, et pendant qu'ils sont au calme, offrez leur donc un coup de vent mou qui ouvrira mollement le "BERLINNISH GAZETTEN" du 4 avril en page 12...

LOCRIEN

"Si le temps est clair, l'affaire ne l'est toujours pas pour autant."

Maintenant que vos Falkampfts ont déduit qu'il y avait une partie immergée à l'iceberg (d'ailleurs il y en a toujours une) il est temps de clarifier l'énigme.

Joachim ELKARFISA n'est pas une victime anonyme. Il a été assassiné parce qu'il en savait trop (comme d'habitude, d'où la gentille maxime au combien appropriée : "Bien-heureux l'innocent"). On dit qu'il vivait de peu, et c'est vrai. Mais où allait donc tous les

gains de ces tableaux ? Une perquisition à son domicile révélera qu'il versait à une association de recherche médicale la quasi-totalité de ses profits. S'ils décident de rendre une petite visite à la dite association, nos Falkampfts se retrouvent face à un hangar vide. Une fouille plus poussée des lieux permettra de découvrir dans une benne à ordures située derrière le hangar les restes d'un laboratoire ayant sans doute été emprunté à des studios de cinéma (le décor détruit fait plus penser à un vieux film de Frankenstein qu'à un labo de recherches). La vérité est simple (tout étant relatif) : Le faux laboratoire n'était en fait qu'un prétexte à l'ouverture d'un compte en banque où Joachim pouvait verser ses dons, croyant de la sorte aider les chercheurs à lutter contre une maladie quelconque qui terrassa sa mère quelques années plus tôt. C'est quand le jeune homme découvrit par hasard que sa mère qui travaillait pour MOUCHTOK avait été assassinée à cause de son honnêteté qu'il s'aperçut de la supercherie (et cochonnerie). MULTI AXE achetait ses toiles dans le seul but de transférer des capitaux sous forme de remises illégales à son plus gros client, MOUCHTOK, qui n'avait comme dépenses que le seul fait de maintenir un faux laboratoire et ses acteurs pour récolter les dons de Joachim. Ce dernier en confiant sa découverte à son prétendu grand fan CASIO ne pouvait signer comme dernière toile absurde que son arrêt de mort. Il reste maintenant à prouver la culpabilité des deux mégacorporations.

OCTAVE

Dormir sur deux oreilles c'est bien mais... Pour que ce ne soit pas toujours les mêmes qui travaillent et pour que ce scénario connaisse des fins toujours différentes, il vous est laissé ici le choix de la fin du drame. Le choix aussi bien dans l'esprit que dans l'image, pour finalement aboutir à quelque chose de personnel, portant votre griffe, vous évitant de la sorte de subir les événements tel un ordinateur bête plus que méchant (et ils le sont tous ces damnés amalgames de cuivre, plastique et autres succédanés de la belle nature que l'homme détruit un peu tous les jours, comme ça, pour rire...).

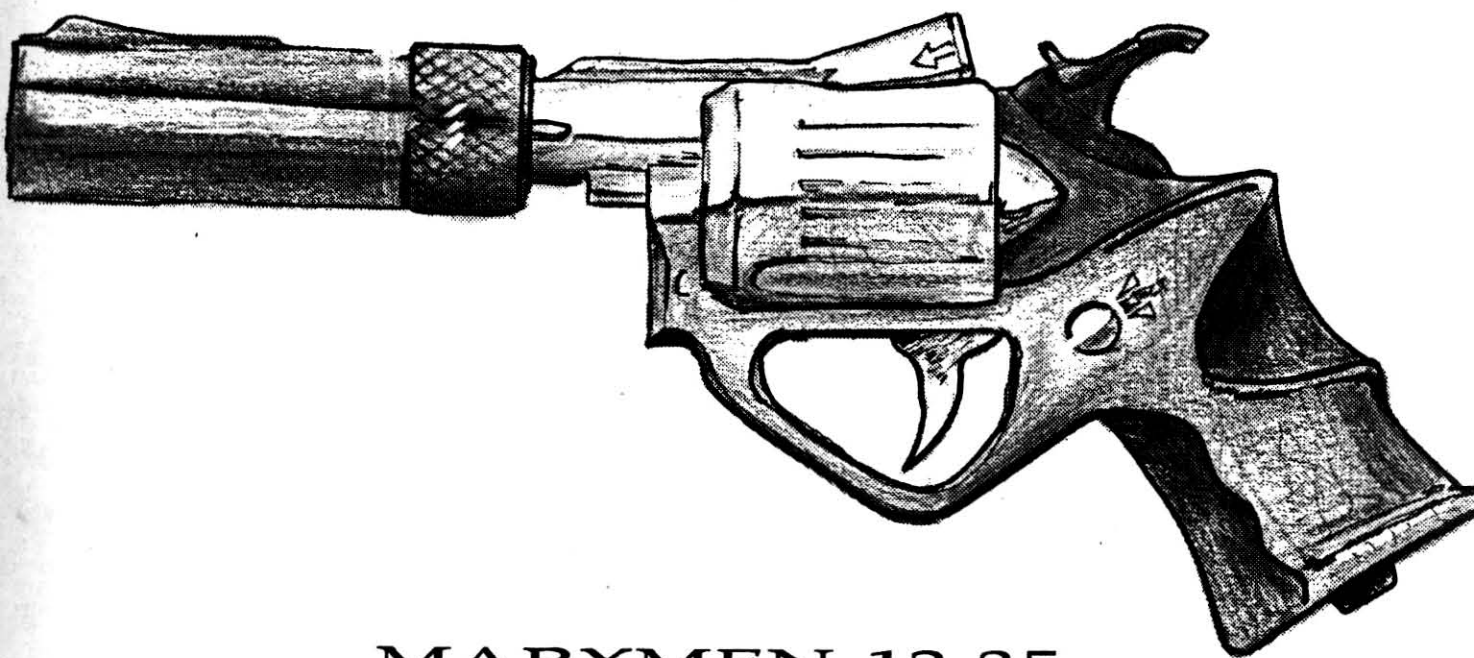
Pour les statistiques, elles sont laissées à votre appréciation en fonction de la force, la bêtise ou la tenacité de vos joueurs. A vous de faire l'ajustement parfait au millimètre près...

A vous aussi de créer les éléments d'action qui pimenteront le scénario mettant constamment vos joueurs sur la brèche.

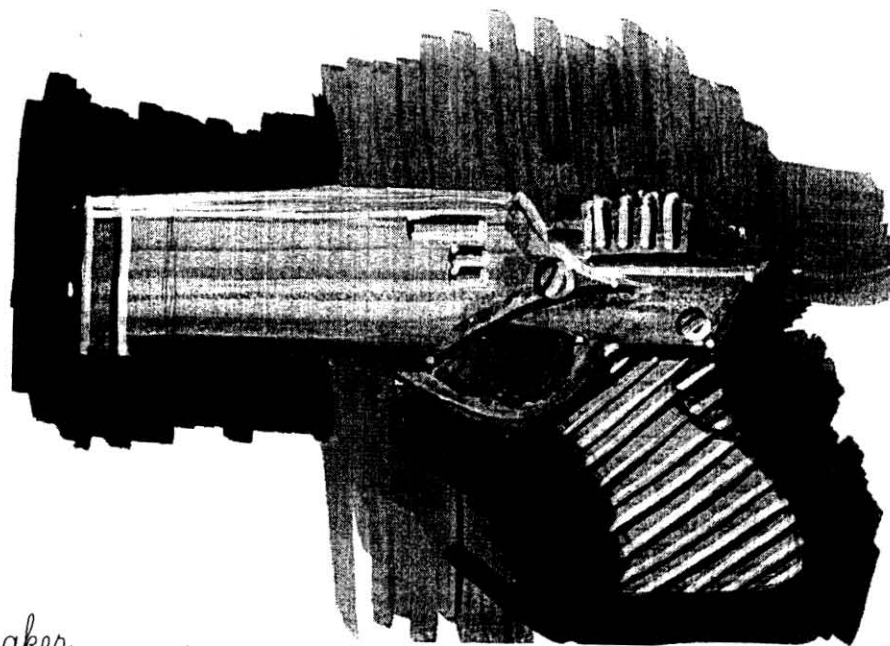
Pour vos descriptions de lieux et autres tableaux ou matte-painting, reportez-vous à tous les bons films, romans ou BD du genre cités à la fin de cet ouvrage. Pour les personnages, les bons et les méchants, même chose, faites vous au préalable une liste. Par exemple : Le SAD Lieutenant typique ressemble à Rody Mc DOWELL, les Volkraubers à Jack PALANCE ou Roger HANIN, Lydia pencherait peut-être du côté de Samantha FOX ou de Kim BASSINGER, c'est comme vous le sentez. Tous les moyens sont bons pour se faire le film de son choix dans sa tête avant de donner rendez-vous à ses joueurs. Laissez le phantasme se dévoiler et se dérouler dans votre petit cerveau et soyez le réalisateur de la prochaine production de Golan GLOBUS. Ou prenez-vous pour Ridley SCOTT, peu importe. Mais, par pitié, soyez quelqu'un et pas qu'un seul devant vos joueurs.

Faites les vibrer, trembler, rire...

Bonne chance...



MARXMEN 12.35



KANOVITCH Peacemaker

"MOTEUR !!!"



Si le meneur de jeu le désire, il pourra lancer des "appels prioritaires", coller des "contre-temps", insérer des "éléments d'action", placer des "imprévus" (voir "Tables d'Evénements" dans BERLIN XVIII) sur la route de ses Falkampfts afin qu'ils accomplissent quelques petites missions durant les temps morts du jeu par exemple :



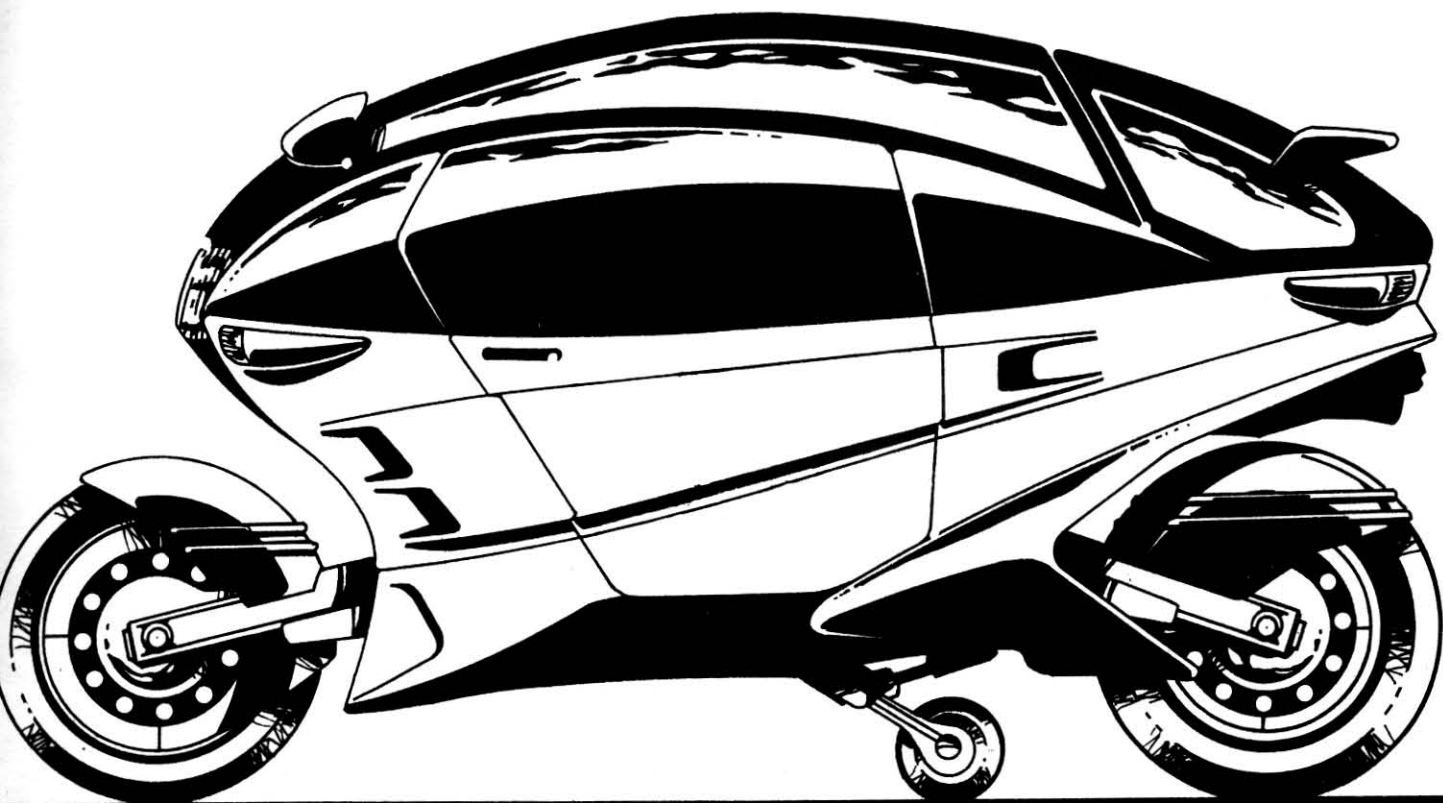
Le SAD intervient pendant l'investigation que mènent vos Falkampfts. Ces derniers sont braqués pour contrôle d'identité. Leurs armes sont confisquées pendant 48h pour examen balistique et remplacées par des Mauserbrauns usagés...

Variante : Les SAD-Men n'en sont pas, seulement d'ignobles Volkraubers déguisés pour voler des armes avec facilité... Hin Hin ! Ruse, ruse...

Une fusillade a lieu en ce moment dans le quartier Turkish du secteur 47. Ils doivent aller prêter main-forte aux Falkampfts de ce secteur pour évacuer la population environnante.

Le bâtiment MOTELL où avait lieu l'assemblée générale de l'URE vient d'être l'objet d'un attentat et se trouve être en ce moment la proie des flammes. Demandons renfort de toute urgence pour contenir la foule.

Désordre sur la voie publique : un individu d'une trentaine d'années, cheveux mi-courts noirs, environ 1m80, poids moyen, est en train d'invectiver la foule sur la WURCHPLATZ. Il prétend avoir rencontré la vierge Marie. calmez moi cet excité et qu'on n'en parle plus !!!



ZOG PHOENIX

ler modèle avec carénage/cockpit total. Sa maniabilité ainsi que sa puissance en font un des véhicules les plus rapides d'Europa. D'une conception axée sur l'avenir, ce motocycle a suscité un engouement tel, aussi bien chez les jeunes que chez les moins jeunes, que le constructeur, enfin sorti de l'anonymat, a vu son carnet de commande bouclé pour un an dès le premier mois. La passion du Phoenix, symbole de force et de puissance, était née. Un problème se posa de suite sur les autoroutes multi-voies de la capitale, quand les Motarradfahrrers se virent dépassés et, en fin de compte, impuissants face à la multiplication des excès de vitesse et des courses illégales auxquelles se livraient les propriétaires de ces puissantes machines. Mais ceci n'était que le début du commencement. Bientôt apparurent des bandes uniquement munies de ces engins, marquant ainsi la fin de l'ère Harley-Davidson, et ceci n'était rien comparé à l'usage qu'en faisaient

VITESSE : 315. km/h ---> 350m/4s.

STABILITE : 7.

LOCALISATION :

PDP : 01.-30 %

LOC : 31.-40 %

PRO : 41.-50 %

OUF : 51.-90 %

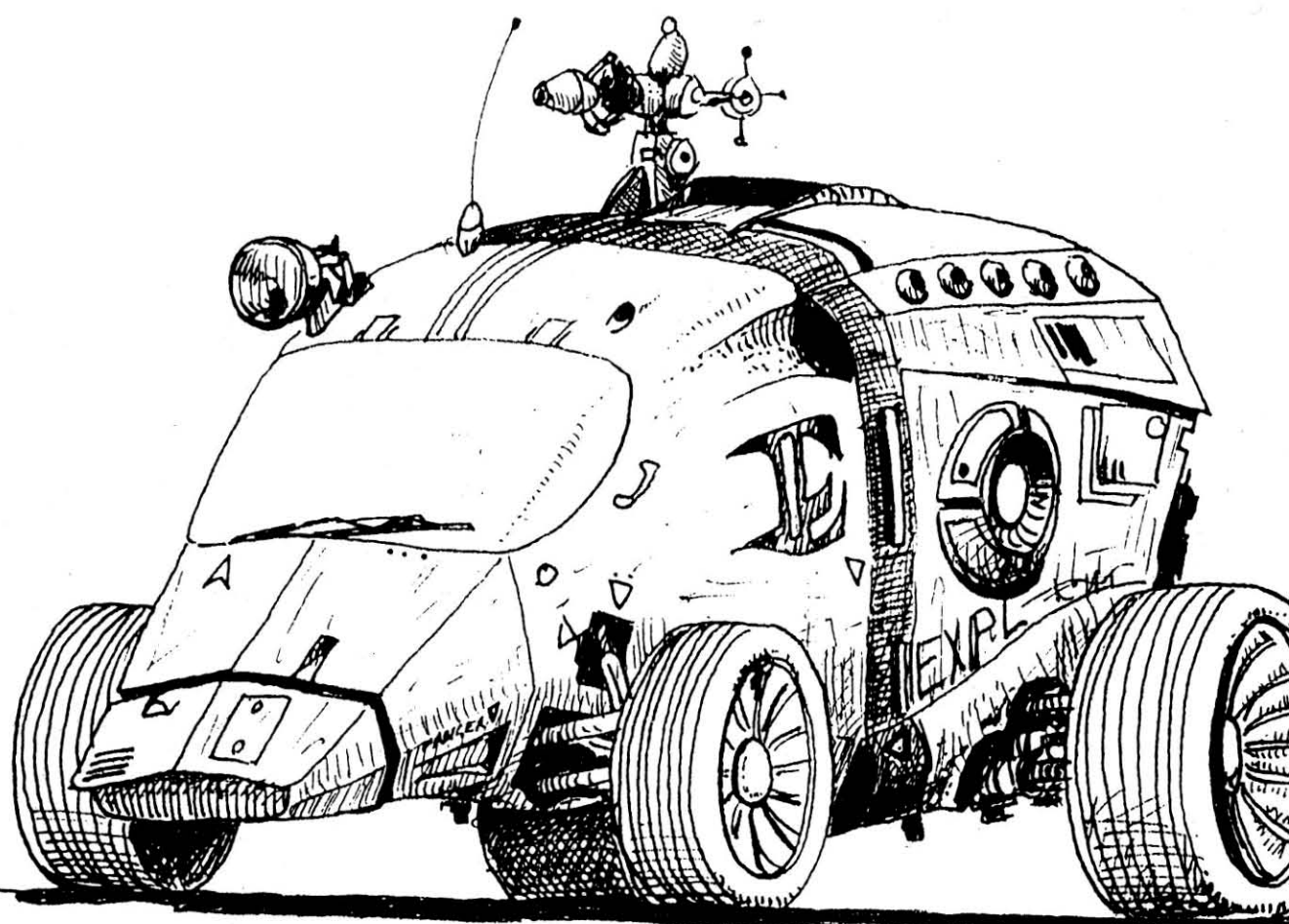
DIG : 91.-100 % BLJ : 3...

CARGO : ... 110. ... Kg

PASSAGERS : +1.

certaines Volkraubers à qui il ne manquait que ce "détail" pour devenir les maîtres du crime motorisé, que ce soit pour les hold-ups, les assassinats ou les kidnappings...

Phoenix fut sans conteste l'un des plus importants événements technologiques de sa décennie.



KORN STURM

KORCHER

"La vitesse, le style, la classe ne remplacent pas l'utilité d'un véhicule destiné aux professionnels. Van multi-usages, le KORCHER a été conçu pour faciliter votre tâche dans toutes les configurations possibles. Pouvant transporter plus ou moins de charge selon les différents châssis en option, le KORCHER est l'outil qu'il vous faut ! Equipé d'un cargo blindé pour les transports de fonds ou d'une simple benne pour l'acheminement de vos matériaux en tout genres, le Korcher vous accompagnera jusqu'au bout de la route..."

(Extrait de la brochure commerciale)

Une gamme de couleurs infinie, de toutes les formes (pour la partie arrière), cet engin se rencontre fréquemment, quelque soit l'endroit. Représenté ici sous la version technique de communications à distance, ce van aux couleurs d'ELSCHTADT TV7 (Logo sur la face gauche du cockpit) exhibe toutes ses qualités de polyvalence. On remarquera l'option EXPL (Explora) pour la cabine arrière équipée du hublot spécial caméra et l'adjonction de l'antenne pour transmettre les images en direct.

VITESSE : 125 . km/h ---> 114.m/4s.

STABILITE : 10

LOCALISATION :

PDP : 01.-20 %

LOC : 21.-50 %

PRO : 51.-80 . %

OUP : 81.-90 %

DIG : 91.-100 % BLJ : 3 . .

CARGO : 2850 . Kg

PASSAGERS : +9



NEPHERITYTY KUNTASH

"Parce qu'une livraison de médicaments ne peut souffrir aucun retard, la Kuntash de chez Nephertyty se déplace à plus de 210 km/h en vitesse de croisière et à plus de 280 km/h en vitesse de pointe. Et parce que nombreux sont ceux qui en veulent à votre précieuse cargaison, la Kuntash, outre son blindage, est équipée de deux canons de 130mm couplés en tourelle. La dernière Nephertyty acheminera votre cargaison avec un maximum de sécurité et dans les plus brefs délais."

Tels sont les arguments de vente de la Nephertyty Kuntash en 2080. A l'avant-garde de la technologie, ce véhicule se situe encore aujourd'hui parmi les modèles les plus performants. Bien qu'étant à l'origine destinée à un créneau très particulier, elle a été et est toujours largement utilisée à d'autres fins telles que le transport de fonds, de blessés ou de documents. La plus célèbres de ces utilisations fut le transfert du fameux mafioso Robaldo LEONE en 2082. Aux dires de certains, elle aurait aussi été récemment utilisée à des fins militaires. Pure propagande commerciale ? L'armée ne nous le dira sûrement jamais...

VITESSE : 280 km/h ---> 311 m/4s.

STABILITE : ... 8 ...

LOCALISATION :

PDP : 01-20 %

LOC : 21-25 %

PRO : 26-35 %

OUF : 36-55 %

DIG : 56-100 %

BLJ : ... 4

CARGO : 480 ... Kg

PASSAGERS : +3 ...

ARME :

2 x A (TOURELLE 360°)



VITESSE : 270. km/h ---> 300m/4s.

STABILITE : . 7

LOCALISATION :

PDP : 01-25 %

LOC : 26-40 %

PRO : 41-55 %

OUF : 56-90 %

DIG : 91-100 % BLJ : . 4 . .

CARGO : . 250 . . Kg

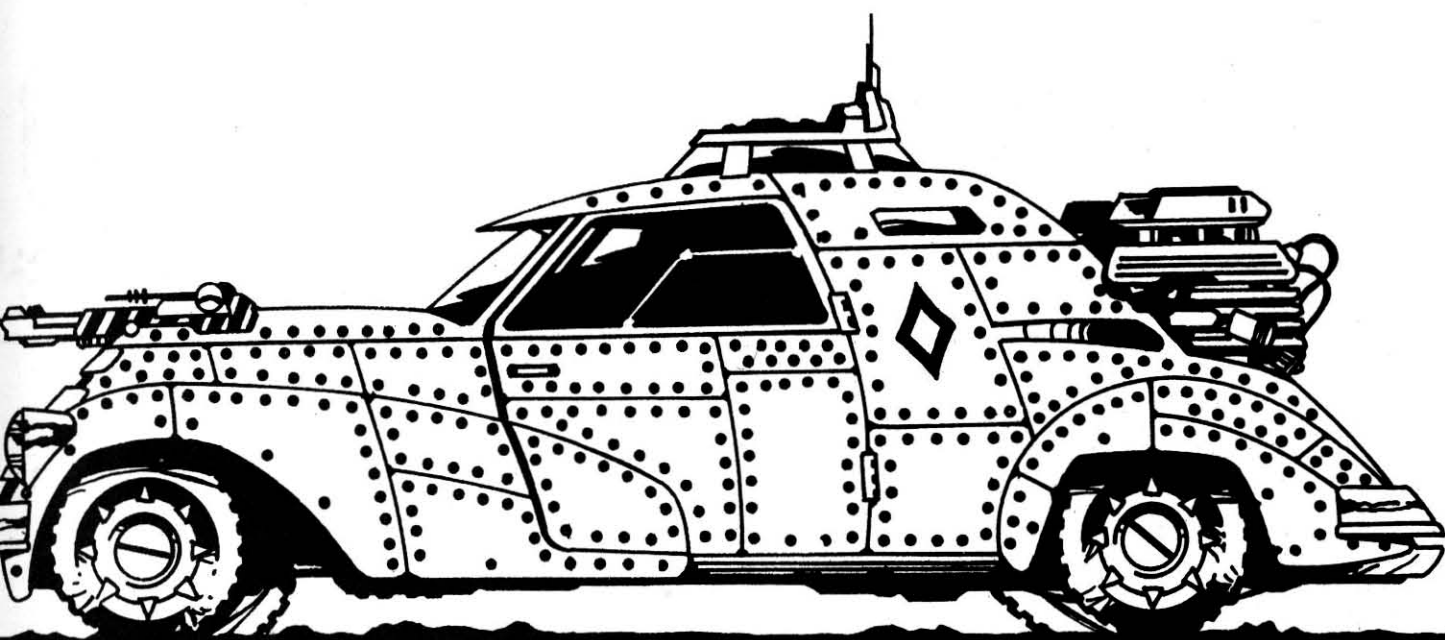
PASSAGERS : . +4

ARME :

1 x A (TOURELLE 360°)

GERMYND ★
PATROL

C'est au début de l'année 2068 que la firme GERMYND a décroché son premier contrat avec la police grâce au projet "Patrol". La police se faisant de plus en plus agresser par les bandes motorisées, il était urgent de mettre à la disposition des forces de l'ordre un véhicule les mettant à l'abri des tirs intempestifs tout en leur permettant d'y répondre. Cet engin fut en effet l'un des premiers véhicules blindés de patrouille. Il dispose de plus d'une tourelle munie d'un fier canon de 110mm.



VITESSE : 205 km/h ---> 228 .m/4s.

STABILITE : . . . 6 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01 - 40 %

LOC : 41 - 55 %

PRO : 56 - 70 %

OUF : 71 - 80 . %

DIG : 81 - 100 % BLI : 5 . . .

CARGO : . 420 . . Kg

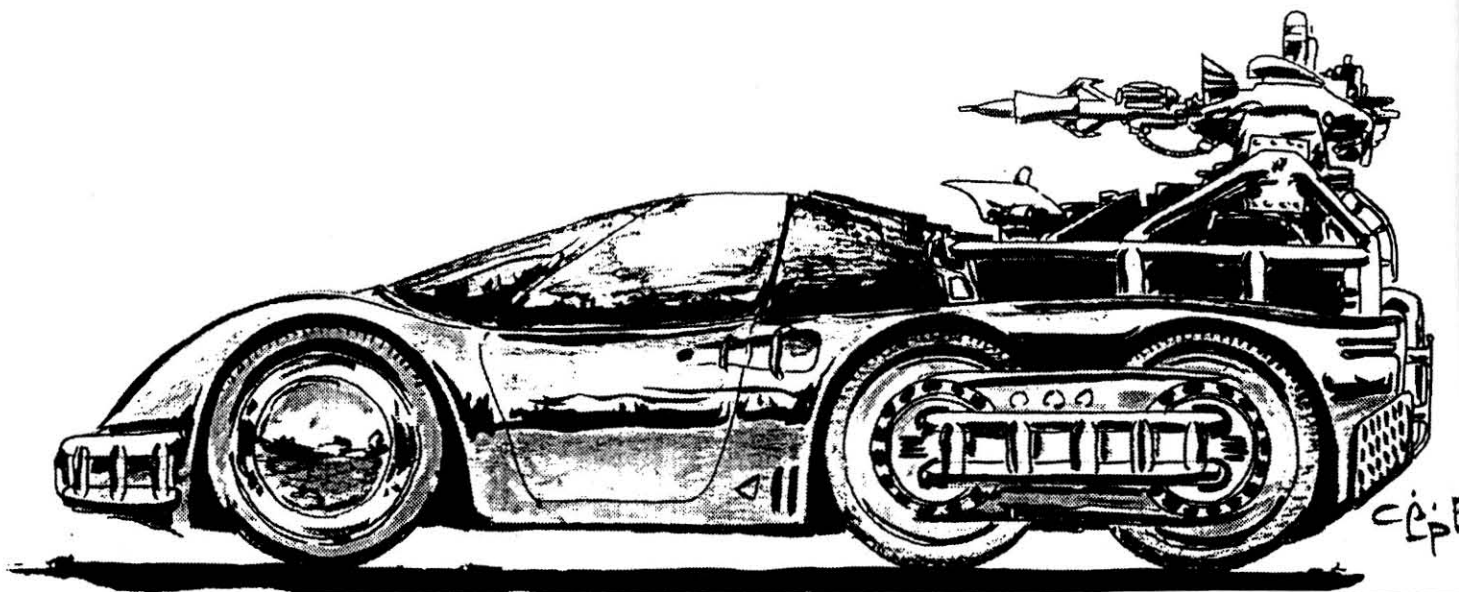
PASSAGERS : . +4 . . .

ARME :

2x A

BEARDTOP

Une dénomination à l'anglo-saxonne pour le véhicule mode du moment. Un moteur proéminent pour le look et puissant pour la frime. Deux canons couplés pour les casse-pieds et un volant pour le jeune berlinois qui ne veut plus de sa vieille Fugazi. Tout est de nouveau réuni par la firme De Mauer pour répondre aux désirs de la jeunesse. Besoin de s'éclater, d'être quelqu'un d'autre, et vice-versa. Avec en option les pneus cloutés métal, le hublot supérieur ou la casquette de rigueur, le marketing triomphe et la déraison emballe finalement tout Europa, que ce soit pour les courses "BeardTop", les réunions de collectionneurs, d'autres motifs, valables ou non, il fait bon se retrouver entre "Beard-Toppers", une bière à la main le soir venu.



ΣΙ ΛΕ ΤΡΟΥ ΝΟΙΡ ΕΣΤ ΥΝ ΑΝΥΣ, ΛΕ ΧΟΣΜΟΣ ΕΝ ΕΣΤ ΛΕ ΣΠΗΙΝΧΤΕΡ
ΧΥΡΙΟΣΙΤΕ

ΛΑ ΡΕΛΙΓΙΟΝ ΕΣΤ ΛΕΟΠΥΜ ΔΥ ΠΕΥΤΙΑΕ

Notre correspondant en France, Marcel FONRIN, nous a signalé une utilisation peu commune de la Z6D. En effet, un fonctionnaire, bricoleur à ses heures et amoureux des voitures a "customisé" son véhicule. Seul l'arrière a été allongé et ce modèle d'un genre particulier se voit pourvu d'un essieu supplémentaire et d'un renfort extérieur latéral reliant la roue arrière à la roue supplémentaire. Tout ceci dans le but de supporter un matériel somme toute assez lourd puisqu'il s'agit d'un projecteur de films munis de baffles, amplis, égaliseurs, en un mot tout un attirail audio et vidéophonique.

Cela procure, aux dires du propriétaire, le même plaisir que le cinéma de plein air des années 1960. Difficile de comparer, nous n'y étions pas. En tout cas, saluons cette belle idée ainsi que la prouesse technique.

Rendez-vous compte ! Il lui suffit de pointer le nez en direction d'un mur, à 60 mètres environ, pour transformer la rue en salle de cinéma en 2D. Le son, quand à lui, est "propulsé" par un astucieux système de concentration sonique contre le mur et revient en direction de la scène avec toutes les qualités du Dolby stéréo d'antan.

VITESSE : 140 km/h ---> 156m/4s.

STABILITE : ... 7 ...

LOCALISATION :

PDP : 01-20 %

LOC : 21-50 %

PRO : 51-80 %

OUF : 81-90 %

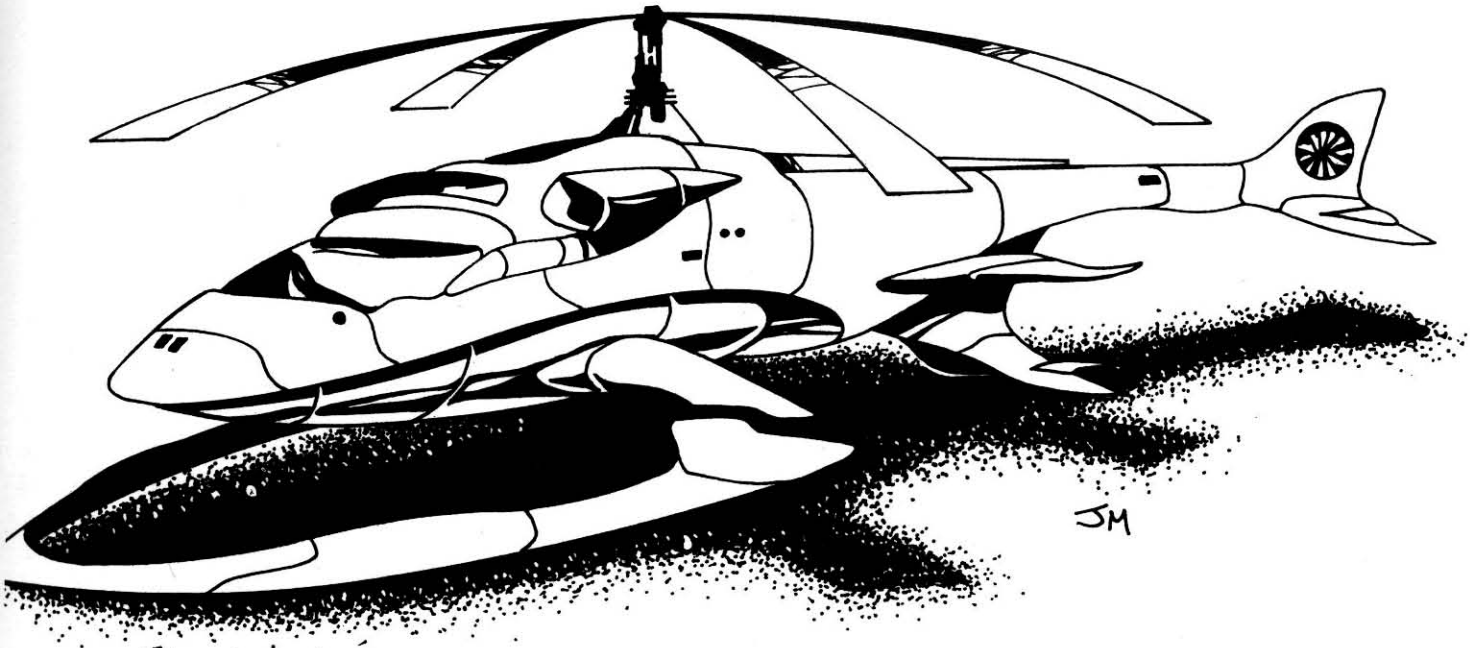
DIG : 91-100 %

BLI : 2

CARGO : ... 0 ... Kg

PASSAGERS : ... + 1 ...

Signalons pour finir que les rues dans lesquelles s'arrête cet original engin affichent à chaque fois complet. Alors, messieurs du gouvernement, ne nous dites plus qu'il n'y a pas de moyens d'occuper les futurs jeunes délinquants.



BLAU ZUNDER

Hélicoptère de combat spécialement étudié pour lutter contre le crime, le BZ est cependant encore trop rare. On en compte seulement une cinquantaine sur Berlin et ceux-ci servent plus d'éléments de contrôle aérien que de véritables engins de combat. On l'a malgré tout souvent remarqué dans des situations où le transport de Falkrieks ou de tireurs d'élite était nécessaire, que ce soit sur le site d'une manifestation ou lors d'une prise d'otages...

VITESSE : ~~525~~ km/h ---> 583.m/4s.

STABILITE : . . 3 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01-15. %

LOC : 16-30. %

PRO : 31-50. %

OUP : 51-80. %

DIG : 81-100. %

BLI : 6. . .

CARGO : . 2830. . Kg

PASSAGERS : +2 (+8)

ARME :

1 x B

RECIT D'UNE HISTOIRE DE FOUS



PROLOGUE

Les projecteurs s'allument, 3, 2, 1, 0....

tout est prêt. La caméra cadre le visage d'Alban Vorn, présentateur vedette de Chanel 48, la station qui "monte".

"Mesdames, Messieurs, et surtout vous Mesdemoiselles (rires), bienvenue pour cette nouvelle émission de la Loterie Magique" (applaudissements). La caméra 2 centre le premier candidat. "Sophia nous vient de Frankfurt où elle exerce la belle profession de ..."

"Coiffeuse..."

lache la charmante jeune fille en passant la main dans ses cheveux, longs et blonds.

"et bien, bonne chance Sophia !" (applaudissements).

"Max, alors Max, ça va ?"

"Max est chauffeur de taxi, à Berlin, vos collègues vous regardent, hein Max !"

"Et oui, pour sur hein !" (rires)

"Et Martha, Martha qui est retraitée, vous en avez de la chance (rires) et, saviez vous que Martha va fêter ses 75 ans sur notre plateau !" (applaudissements)

"Ce n'est pas tout à fait exact, je..."

La caméra 1 recentre le visage d'Alban.

"Nous allons pouvoir COMMENCER !!!"

(applaudissements)

Ca y'est, martha est dans l'arène, celle du jeu le plus populaire d'Europa. Comme tous les candidats, elle avait signé le contrat :

"Vous devrez, en outre, être toujours souriante et aimable envers les autres candidats (...) Tout manquement aux présents engagements vous ferait perdre vos gains acquis et vous exposerait aux poursuites judiciaires prévues par l'article 18, alinéa 3 du code Média rubrique image de marque"

Sa fille avait également participé au jeu, cela faisait deux ans maintenant. Elle avait eu le malheur d'insulter le présentateur. Depuis elle passe ses jours dans un asile, lobotomisée... Tout cela, le grand public l'ignore, veut-il même le savoir, et le croirait-il ? Martha s'en moque, ce soir en direct, elle revelera tout...

"Alors Max, la question est facile, citez trois hommes célèbres"

"hein ?! Heuuu, oui, ben, chui pas, Vilfil, Buüba, Elginger..."

"le grand jury me fait signe, OUIII, ...BONNE REPONSE !!!" (applaudissements)

"En me citant les noms de ces célèbres sportifs, vous avez gagné, et demain ce sera peut être vous !" (Publicité)

La caméra 3 fait un gros plan sur Alban.

"Alors Max, vous êtes heureux, n'est ce pas ? Vous auriez pu citer Einstein, Lorenzt, Schmelling, mais Buüba, pourquoi pas ? (rires)."

"Ha ben, vous savez M'sieur, MOA, j'connais pas eül' nom des remplaçants !" (rires)

"D'accords, oui, je vois... Et le jeu continue..."

A la régie Erlicht, concepteur du jeu et techno-psychologue de première force ne bronchait pas, se contentant de regarder les sondages "instantanés" que lui apportaient les opératrices, Max plaisait, il fallait qu'il gagne.

"Martha emportera le lot de consolation, avec son air de vieille jument proche de l'abattoir, il ne faut pas la martyriser"

pensait Erlicht...

"La jeune ira se faire foutre ! Tout le monde ne peut pas gagner, hein !"

"Dernier tour de la roue, Martha contre Max, vous avez quelque chose à dire ?"

"Oui, Martha ..."

"je suis contente d'être ici, ma fille me regarde peut être, elle est à la clinique Bräun depuis son "accident", elle aussi avait joué à ce jeu, il y'a deux ans..."

"Et bien, espérons que votre fille guérira vite. tous nos vœux l'accompagnent. (applaudissements). Et maintenant, nous allons savoir qui va gagner de nos deux sympathiques candidats, Max ou Martha ?"

Erlicht est debout, soutenant le regard de la vieille femme. *"Cette folle va tout gacher, elle prépare un mauvais coup, cette histoire de fille à l'hôpital ne me dit rien qui vaille... Le sujet 264 ! Bien sur ! La faille, on est foutu, le public veut qu'elle gagne, à moins que..."*

"Le gagnant, est, est... MARTHA !!!"

(applaudissements).

Martha venait de gagner.

"Comment cela est il possible ? Max devait l'emporter !" pensait elle... 1.000.000 d'E.M., de quoi mettre toute sa famille à l'abri du besoin, à condition qu'elle ne dise rien, sinon...

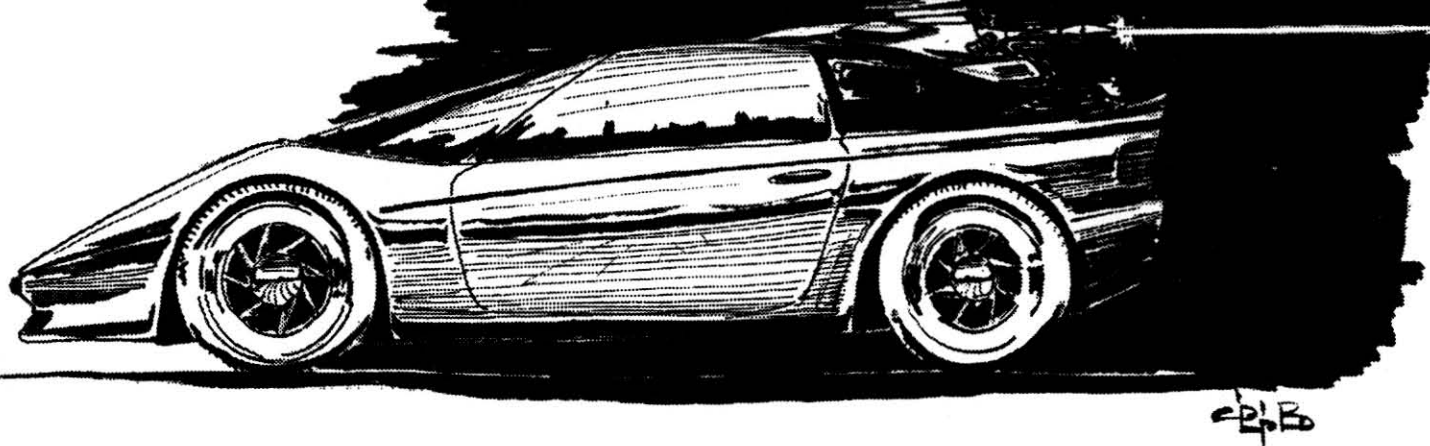
Cruel dilemme !

"Alors Martha, heureuse, vous avez quelque chose à dire ?"

"Oui, je remercie toute l'équipe de la Loterie Magique..."

Erlicht était assis, s'épongeant le front. Comme tout les soirs, l'émission avait été un triomphe...

à suivre...



COMBATS MOTORISES

"... L'homme se reconnaît dans certaines de ses réalisations techniques. Mais, si rares sont les moyens de locomotion artificiels sur deux pieds et deux jambes, il n'en est aucun qui ne lui ressemble pas..."

Jean-Jacques JOUANS, philosophe du 20ème siècle.

La place manquant dans la première version de BERLIN XVIII, il fut jugé fastidieux et ardu de donner une liste exhaustive des véhicules existants. Sans vouloir être gateux, il est bon de rappeler que le succès de BERLIN XVIII permet cette extension. Il est donc maintenant possible d'affiner (un peu) les règles portant sur les situations conflictuelles qui peuvent se dérouler entre ces joyeuses masses de métal vrombissantes.

L'escalade de la violence a poussé certains constructeurs à concevoir des véhicules armés. L'enchevêtrement des lois, de la jurisprudence ainsi que l'aisance à contourner les textes juridiques facilitèrent la surenchère de l'armement motorisé.

les règles qui suivent remplacent et annulent donc le paragraphe sur les tirs en page 26 du Falkmanuel de la première édition de BERLIN XVIII ou en page 18 des règles de la seconde édition. Il y a là tout juste six lignes qui sautent, pas de quoi en faire un drame.

La phase étant de 4 secondes, il est bon de savoir combien de mètres un véhicule parcourt durant ce laps de temps. Cette distance est de 1.11 mètres par km/h de vitesse du véhicule pendant les 4 secondes (le chiffre exact avec 7 chiffres derrière la virgule est de 1,111108. Nous avons jugé l'erreur faible pour des véhicules n'allant pas à la vitesse de la lumière...). Un véhicule allant à 150 km/h parcourra entre 166 et 167 mètres selon l'angle d'incidence de la route par rapport à "l'attraction de la gravité". Les JDR étant ce qu'ils sont, ceci n'a aucune importance pour 99,99% des joueurs. Mais il en est qui aiment la précision. Aussi, pour eux, il est prévu une extension de 3000 pages, couverture métallique, dorée sur tranche au Silicium, qui sortira fin 96 si l'auteur, Olivier Z., tient ses promesses (désolé Olivier, tu es une légende chez nous, et je ne pouvais m'empêcher de révéler l'affaire. Pardonne moi, par pitié...)

A part parcourir une distance $x+y$ en 4 sec., qu'a t'on le temps de faire ?

- Accélérer, virer (à droite, à gauche, ou de bord), manoeuvrer, freiner, se planter et, même, rouler, tout ceci comme décrit dans BERLIN XVIII. Et en plus, à partir de maintenant, on peut tirer sur un adversaire ou se faire tirer dessus (bilatérales sont les balles...). Comment se passe l'affaire ?

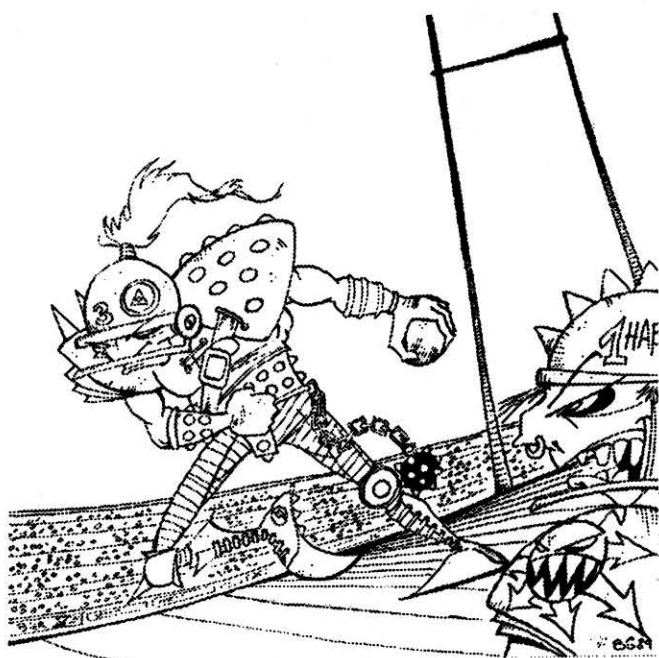
- Pour éviter d'alourdir les règles, la similitude est faite entre les combats de personnages et les combats de véhicules (ce qui permet de mixer les deux, hé hé hé...). On aura donc l'initiative, la détermination du toucher, la localisation, et, enfin, les dégâts (Haaa les dégaaats... Hmmm...) et leurs effets.

CIVILISATION : L'ANILICHTBÄLL

Certes, rien que le nom stupide donné à ce sport, d'une violence inouïe à ce qu'on disait, ne me donnait pas envie d'aller voir le match qui opposait les NICHTSLAVES aux BERLINFALKS, surtout en compagnie de Hans. Mais le fait que sa soeur Petra était elle aussi de la fête me décida quand même à manquer la Loterie Magique de cette fraîche soirée d'été.

Qu'elle était belle Petra ! Ses petites boucles cendrées et son regard cristalin auraient pu me convaincre pour que je signe chez les Falkampfts, et même, je me serais bien vu pilotant une motarrad II à la poursuite de son kidnapeur pour la délivrer et qu'enfin elle s'abandonne à moi telle Ibis dans les bras d'Ophion dans le dernier épisode de "Frankfurt sektor West". Halalaaa, quel feuilleton ! "Frank-fuuuurt, ton univers impitoyableuuu..."

Enfin, si je n'arrivais pas à suivre le match, je pourrais toujours m'accrocher à ses yeux et la regarder vibrer devant ces brutes que les autres appellent "sportifs". Des boeufs oui ! Douce Petra, que je t'aime...



L'INITIATIVE

Réflexe - (Vitesse / 20) + 1D6

Ceci n'est valable que pour le pilote du véhicule et signifie qu'il est plus difficile de réagir rapidement, sans prendre de risques, quand on tient le volant. Pour ceux qui ne conduisent pas, reprendre l'initiative normale.

Une fois les billets achetés, Hans nous entraîna vers les gradins du centre avec frénésie :

*"dépechez vous, on va se faire rauber les bonnes places !!!
J'tiens pas à voir le match d'en haut, on y vois Kuik d'la haut"*

Ce fut ensuite une interminable attente au son infame du lassant speaker qui ne cessait de répéter les mêmes absurdités, que la balle de métal n'était pas cloutée car c'était un match de qualification, qu'il était rappelé que c'était interdit de donner des coups en dessous de la ceinture, sauf au porteur de la balle, que le dopage réglementaire avait été fixé à seulement 2300 DPG en raison de la chaleur (relative !) de la saison, et encore deux douzaines d'idioties qui commençaient à me faire regretter la Loterie Magique.

Jamais je n'ai vu une foule aussi déchainée que quand la partie commença. Sauf peut être dans "Le Retour du Ninja" dans la scène où Kluk le héros, magnifiquement interprété par Ernest Von Fon, crémate la horde de Volkraubers avec son napalm de poing. Quel film ! J'en aurais pleuré !

Enfin, je peux avouer que durant la première moitié du match je ne compris rien, mais alors rien, mis à part les arrêts de jeu toutes les trentes secondes pour laisser les brancards évacuer les blessés ou les cadavres. Je ne savais pas où était la balle et en plus je ne savais pas ce que les joueurs, ou devrais-je dire les tueurs, devaient en faire... C'est deux minutes après le début du deuxième tiers temps, alors que mon attention était rivée sur le profil angelique de Petra, que cette dernière se retourna pour capter mon regard. Comme dans... Mais comment donc s'appelle ce film ? Bref, je me sentit vaciller en la voyant se lever puis l'entendre dire à son frère :

"-Hans, je vais chercher un ou deux paquets d'Emmfür, Polö va m'accompagner, tu les veux au chocolat ou à la fraise ?

-M'en fouts."

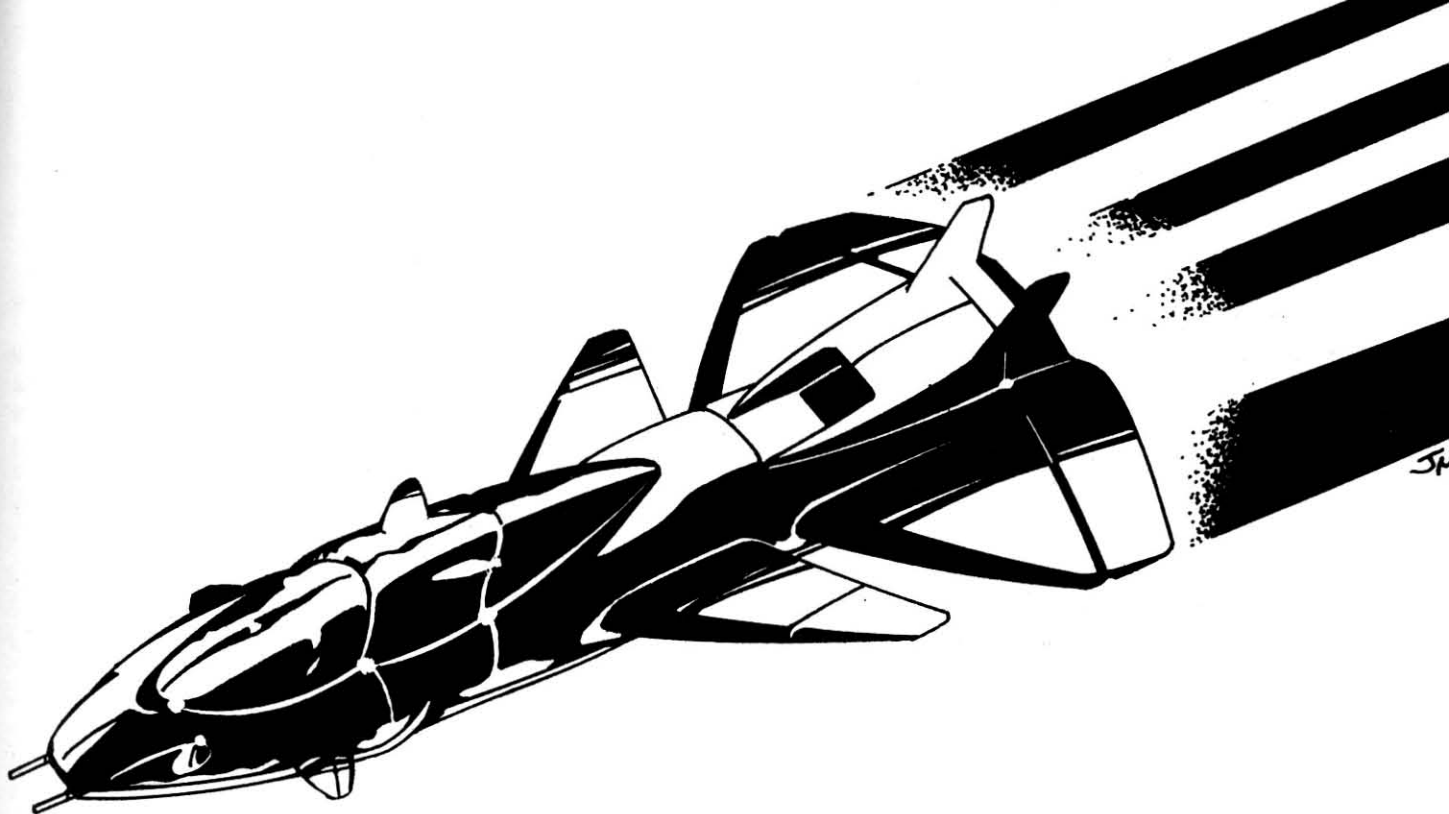
grommela Hans, tellement intéressé par son match qu'il n'avait pas réalisé la situation.

Une fois dans les allées transversales sous les gradins, la main de Petra prit la mienne et m'entraîna ailleurs qu'au distributeur d'Emmfürs et autres confiseries pour gamins... Jamais, jamais je n'oublierai cette soirée au DA-VOSCHSTADIUM. Jamais...

LE TOUCHER

[(Conduite + Pilotage + Artillerie) / 3] - 2(X Km/h)

La détermination du Toucher utilisera la moyenne des compétences de Conduite/-Pilotage/Artillerie minorée par le double du facteur kilométrique. Ceci n'est valable que si c'est le conducteur qui fait feu. Pour les autres, la situation reste "normale" (- 1% par



LOC : Le moyen de locomotion, fut-il roue, aile, rotor, réacteur ou chewingumétrique. En général, la partie la plus difficile à atteindre, mais aussi la plus fragile.

PRO : Le moyen de propulsion, autrement dit le moteur.

OUF : Une partie très drôle qu'est le OUF... Tout simplement la représentation (ou vue de l'esprit) du fait qu'un coup peut atteindre son but sans vraiment endommager quoi que ce soit (très rigolotte, la description de la balle qui passe par la vitre de droite, dit bonjour aux passagers avant de repartir par la vitre de gauche). Ce coefficient représente aussi l'allure générale de la cible par rapport au décor. Il est plus facile de toucher, à proportion égale de distance, un véhicule trapu qu'un véhicule profilé et bas sur la route (ou maigre vu de face, telle qu'une moto peut l'être malgré une surface proportionnelle à la distance). En d'autres termes, pour ceux qui n'ont rien compris, et ils doivent être nombreux, il est plus facile de cibler un disque qu'un rectangle 100 fois plus haut que large, les deux à la même distance et couvrant la même surface. Ceux qui n'ont pas encore compris prennent leur pistolet à fléchettes et s'exercent à tirer, à 5 mètres, tantôt sur un 45t, tantôt sur un manche à balai. Ceux qui n'ont toujours pas compris le font exprès. Pour les autres, continuons. Le OUF n'est pas une localisation dangereuse mais toujours très spectaculaire par la description qu'en feront les meneurs de jeu. En effet, deux versions sont possibles : la balle sifflant aux oreilles des occupants du véhicule et les sueurs froides qui l'accompagnent

Km/h). Dans le cas de l'utilisation d'une arme placée en tourelle, on double aussi le facteur kilométrique (on le quadruple donc pour le pilote). L'utilisateur d'une tourelle usera de sa compétence Artillerie, son dérivé, ou bien la compétence Arme à feu avec un malus de 20%. Si le coup touche, au joueur qui a tiré de calculer sa marge de réussite (la différence entre son pourcentage final et son jet de dés). Ceci servira à modifier le jet de localisation à la hausse ou à la baisse.

LOCALISATION

La localisation est différente pour chaque véhicule. Car, si les proportions humaines ne varient pas du simple au centuple, il n'en est pas de même pour les véhicules. c'est donc à celui qui prend le coup de déterminer la localisation de ses dégâts selon l'engin dans lequel il se trouve. On diversifie les localisations de la même façon terminologique, quel que soit le véhicule, fut-il avion, automobile, camion, moto, hélico, patin à roulette, sirop à la menthe, etc...

PDP : Le poste de pilotage, où se trouve l'élément humain et les éléments de contrôle (70% - 30% respectivement)



La silhouette noire est humaine, immobile, raide, figée dans l'espace. Détonation. Une tache blanche apparaît au niveau de l'estomac. Impassible, la silhouette ne bouge pas et semble narguer son observateur. Deuxième détonation. Une autre tache apparaît, sur la main droite cette fois. La silhouette n'a toujours pas bougé d'un poil. Puis deux détonation coup sur coup. Les taches apparaissent aussitôt, l'une sur la jambe droite, l'autre entamant l'épaule gauche. La silhouette est toujours là, rigide, attendant la suite. La cinquième et la sixième détonations blanchissent à leur tour le cou et la tête. Silence. La silhouette s'avance, s'avance encore puis s'arrête net.

"Les six coups dans la cible, c'est pas mal sergent, mais comme on vous le repete sans cesse, il faut tirer plus vite pour ne pas laisser le temps à la cible de riposter."



De la position du tireur à genoux je passe à la station debout en un mouvement, mon 12.35 fume encore. Je reajuste mes Von Bann fumée et mon SuperFecto, et tout en arrachant le bout de carton percé d'une façon dedaigneuse, je lance, incisif :

"J'ai essayé de faire un dessin, en situation réelle, il aurait pris les six dans la tête..."

Avant de sortir de la salle de tir, j'entends derriere moi :

"Sacré Polô, toujours le même, à se faire son petit film..."



La taverne de la rue des Anciens Templiers est un de ces endroits célèbres pour la diversité de ses consommateurs. Après avoir longé quelques sordides boutiques de mauvais gout et pénétré sous un porche dégoulinant, on peut accéder à un petit escalier en colimaçon. L'arrivée au sous-sol n'est pas sans rappeler l'ambiance de certains romans et jeux fantastiques du siècle dernier. Une énorme arche de pierre bouchée par une porte en bois s'offre à la vue du branché, du jeune avide de sensations fortes ou de l'habitué qui vient écouter le dernier groupe Techno-Trash ou Psycho-Funk à la mode. Passé la porte, le Goliath derrière son judas et le tirroir caisse, on arrive dans l'Underground Berlinoise, immortalisé par toutes les affiches et affichettes des groupes connus et inconnus qui sont venus trainer ici leurs guêtres pour un somptueux cachet ou quelques bières bon marché.

A gauche le bar où déjà sont accoudés ceux que la musique n'intéresse pas, à droite la scène plus petite que grande devant laquelle sont agglutinés, immobiles ou gesticulants, ceux que l'alcool ne branche pas ou plus, au milieu les paumés, les indécis, les bavards, les dragueurs, les draguées, les autres et là dans un coin, mon contact. Celui qui doit me révéler le nom de l'enfoiré qui a envoyé Schwartz dire bonjour à ses ancêtres. Tout ça contre les quelques 300E.M. qui traînent au fond de ma poche droite... je vais pour les prendre... Ils doivent être dans la gauche... MEIN GUTZ... Où sont ils ? Saloperies de pickpockets !!! Tant pis, j'aviserai avec cette balance, mais pourquoi sort il un flingue ? C'est pour moi ou pour un autre ? j'ai beau plonger de côté, la balle traverse l'air et mon cuir. Dans le bras gauche...

Le reste est sur mon rapport. Oui, je sais Capitaine, on ne joue pas avec l'argent des contribuables...



à suivre...

ou bien les trous et autres erraflures, désagréments "non-artistiques" qui mettront sans doute le propriétaire du véhicule en colère (et des fois, le propriétaire en question, c'est le responsable du Falkhouse XVIII. j'ai cité, toujours au poste, le célèbre capitaine Cartibaldi). Règle optionnelle : version 1, quand la balle passe très près, tirer 1D100. Sur 01, les passagers entendent grommeler le projectile : "Merde, loupé, c'est le patron qui va pas être content...". Version 2, un tir transversal efface la plaque d'immatriculation avec la friction. Ces règles optionnelles ne sont que des exemples et vous aurez en tant que meneur de jeu à en inventer des tas d'autres pour faire frissonner ou râler vos joueurs.

DIG : On entend par là, Divers Grave... De bons exemples étant une arme touchée, le cargo, le réservoir et la fuite d'essence qui en découle, le coup au blocage du différentiel qui donne comme résultat l'impossibilité de virer, ou encore tout autre effet néfaste à la marche parfaite du véhicule. Les exemples sont multiples et les situations qui suivent plus cocasses les unes que les autres...

DEGATS

Une fois un endroit non-OUF touché, il faut voir si le FA de l'arme est supérieur au BLI du véhicule.

- C'est quoi un BLI ?
- BLI ? Heu... Des fois y'en a, des fois y'en a pas...
- Ha ouais ?
- Ouais, mais quand y'en a c'est mieux...
- BLI, c'est quoi alors ?
- C'est le blindage, hé Lok !
- Lok toi-même, hé Poulk !

Si le FA est plus élevé que le BLI, le coup traverse le blindage et pénètre pour aller endommager ce qui est derrière le BLI. Un véhicule normal sans BLI a quand même un BLI de 3. Donc, un véhicule avec un BLI de 2 ou de 1, c'est parce qu'il est en plastique, et quand y'a que 0 (Han la la !), que là, c'est que y'a vraiment rien autour du grand tout (on me souffle qu'il faut attendre à la fin de la chaîne de montage avant d'acheter un véhicule). Le BLI est donc ce qu'il est et on le divise par deux pour le vitrage et par quatre pour les pneus, à moins que ceux-ci ne soient mieux blindés. Auquel cas, pas de panique. En général, c'est indiqué...

C'était le coup du Blitz. Ça faisait trois heures que je poirotais au coin de la rue Milch et tout allait se dérouler très vite. Ce salaud de Yann Guvurtz ne m'échapperait pas. Foi de Falkampft. J'allais le coffrer, c'était sur, quitte à lui coller un ou deux pruneaux entre les oreilles. Jamais plus il ne trafiquerait le PCP après cette ultime rencontre. J'étais sorti de l'hôpital fédéral, mon bras était guéri et j'avais maintenant trop de preuves contre lui. Le Police Spécial qui lestait ma poche gauche disait à ma main de venir gentiment le caresser...



C'est à neuf heures précises que la Germynd Excellence arriva devant l'entrée de l'hôtel comme prévu. Je me dirigeais vers la voiture quand la porte s'ouvrit en laissant s'échapper un sifflement d'origine hydraulique. Sans lui laisser le temps de dire quoi que ce soit et surtout avant qu'il ne puisse le faire, je lui collai le canon du 12.35 dans la bouche. Il eut le malheur de vouloir se débattre, ce qui fit partir le coup, maculant la rousse qui se trouvait derrière.

Quant à moi, j'eus le malheur d'entendre derrière moi : "les mains en l'air, ne bougez plus, je vous arrête pour le meurtre de cet homme."

En laissant tomber mon arme, je répondis :

"pas de blague, c'est Yann Guvurtz, dealer notoire et je suis du commissariat du secteur XVIII."

La voix me répondit calmement :

"je sais que vous êtes du 18, sergent Polö Krammer, et cet homme n'est pas Yann Guvurtz mais son frère jumeau, quant à moi je suis le SAD-Lieutenant Oslo et tout ceci n'est pas une blague..."

à suivre...



Baaah, cette jungle purulente ! Et dire qu'il paraît que ça n'existait pas au siècle dernier. Et il a fallu que ces Loks de hauts placés en fassent une zone pionnière ! saleté de Medi ! et oriental en plus ! Et ils disent au camp qu'on est les falkrieks les plus tranquilles... Pas de combinaison car pas de gaz et donc une espérance de vie triple par rapport au pauvres bougres qui sont envoyés dans le No Man's Land qui sépare la civilisation de l'Ursia, territoire maudit...

Tiens ?! Un bruit ! Gardons notre calme comme Ernest Von Fon dans "La vengeance du Ninja" quand il pose ses pièges ingénieux dans la forêt amazonienne. Quel film ! Et c'est pas demain que je retournerai au cinéma. Et alors ? Il est où mon bruit ? Plus de bruit... M'en fiche, c'est pas la première fois que ça arrive un bruit. A Berlin, il n'y a que ça, des bruits, du bruit tout court. Finalement je suis mieux ici, car les bruits ont peur de mon Lag 21, qui fait mal à l'épaule, saleté !

Mais qu'est ce que je raconte ? je serais bien mieux à Berlin dans mon petit lit douillet à regarder la télévision ou à être avec Petra... Douce Petra, comme tu me manques... Et j'aurais pas du t'écouter quand tu as voulu que je m'engage dans la police plutôt que de rester au chômage. J'étais pas fait pour ça. Je le savais. Première affaire, blessé au bras, deuxième affaire, celle de la rue Milch, une incartade et hop, pris par le SAD en flagrant délit et me voilà simple 3ème classe garde chiourme Falkriek pour un village de pionniers bouseux...

Encore un bruit !!! J'ai pas peur des bruits, j'ai jamais eu peur des bruits, jamais. Et puis j'ai mon Lag 21, et Polö et son Lag 21 il va calmer les bruits. J'ai pas peur, j'ai PAS PEUR !!! Jamais j'ai eu peur, sauf des fois, mais pas maintenant !!! Surtout pas !!!

Bon allez hop, une rafale dans les buissons et je me sauve, car finalement, même si j'ai pas peur, j'ai quand même un doute.

NOTA : Le FA d'une arme blanche est divisé par deux contre une partie "blindée". Une balle perforante, par contre, double son FA contre les parties métalliques (à ne pas confondre avec les organes génitaux d'un Hard-rocker quelconque...).

Effectuer donc la soustraction du BLI au FA. Ce nouveau FA est celui utilisé pour les dommages qui vont effectivement endommager ce qui est endommageable. Pour le CI des zones véhiculaires, on considère le PDP comme une zone dangereuse, le LOC comme zone critique, le PRO zone médiane et le DIG avec ID10.

1. Critique
- 2-3. Dangereux
- 4-7. Médiane
- 8-9. Faible
10. Faites examiner votre dé, il a du être truqué il y a quelques années quand vos joueurs voulaient acquérir les pouvoirs PSI dans Advanced Baignoires et Bassines. Pour le OUF, quand vous aurez compris ce que c'est, vous vous rendrez compte qu'il n'y a pas besoin de CI !!! (bande d'ignares).

EFFETS

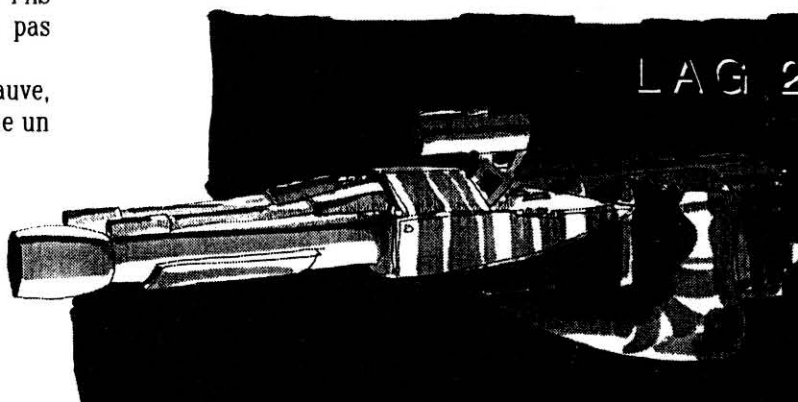
Comme tous les personnages, les véhicules ont un Physique, et les zones véhiculaires des IP.

PDP est une zone	II
LOC	I
PRO	III
DIG	IV
OUF	LCXVIII

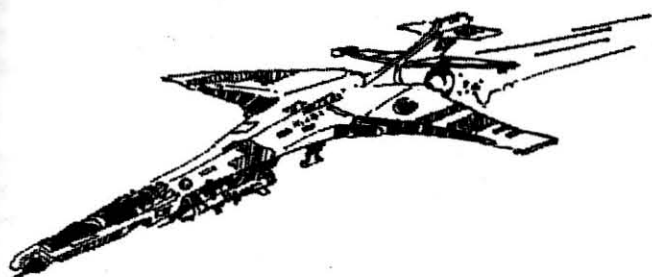
(Ha ha, y'en a encore qui se font piéger !!!)
Enfin, bref, une fois l'IP dépassé, la zone du véhicule est détruite ou ne fonctionne plus. Les effets de la logique sont donc appliqués.

Pour vous éviter d'en lire encore 40 pages, nous allons nous arrêter là. Bien évidemment

à suivre...



(*) Nota Bene : Il est vrai que l'on trouvera ici des caractéristiques pour véhicules volants et que les lois de la simulation édictées ici ne sont pas spécialement et à proprement parler appropriées. Encore et encore, le bon sens du meneur de jeu sera le plus important dans les rares moments où une éventuelle poursuite entre un hélico et une voiture (par exemple) se présentera.



Tous les cas de figures ne sont pas représentés et dans un jeu de rôle, le bon sens prime avant tout. Ces règles sont incomplètes, donc souples, donc permettant au meneur de jeu d'adapter la situation à son scénario tout en modelant la difficulté d'un combat. Ces règles, plus une aide qu'un théorème wargamique (*), sont là pour aider à la description d'une mésaventure entre plusieurs protagonistes dont un au moins est motorisé. Vous saurez, en tant que meneur de jeu responsable, les interpréter pour obtenir la situation la plus vivante possible. Et si vous ne savez pas, il vous restera au moins le "Trivial Monopobelote avec possibilité de tirer un coup franc..."

METEO : Demain journée somptueuse, 17°C sur le sud de Berlin, 15°C pour le nord avec quelques ondées passagères. Nous aurons du nord au sud d'Europa des températures variant entre -2 et 19°C, un record par rapport aux normales saisonnières. Il n'a jamais fait si chaud en plein mois d'août depuis quarante cinq ans.

FAITS DIVERS : Nouveau meurtre du tueur aux griffes de métal. Cette fois la victime est méconnaissable, les médecins recherchent toujours le code de l'empreinte dentaire sur leur fichier.

SPORTS : La fédération Olympique d'Europa vient d'autoriser la hausse des barèmes pour le dopage contrôlé à la suite de la grève et de la manifestation des sportifs professionnels, la semaine dernière. En effet, une enquête prouvait que le manque de violence et d'agressivité faisait baisser les recettes des stades.

La suite avec un reportage en semi direct sur les quatre règles à respecter par temps chaud. Mais tout d'abord une page de publi...

CLIC !!! fit le vieux poste, modèle de collection des années 1990.

La charmante jeune femme, lasse d'entendre toujours la même chose décida d'aller se promener. Elle choisit, par cette douce soirée d'été, d'aller dans les allées marchandes Muslims. Elle adorait la couleur, l'ambiance et l'animation de ces petites ruelles.

Dans le couloir sombre qui menait à l'ascenseur, elle entendit un tintement métallique derrière elle. C'est avant de se retourner et de s'évanouir devant l'homme terrifiant qui se dressait devant elle qu'elle entendit cette voix qu'elle ne connaissait pas ou plus, pourtant si familière :

"Maintenant, c'est ton tour Petra..."



à suivre...



EPILOGUE

Voilà près d'une heure que le débat "Violence dans la société actuelle" a commencé. Le vieux professeur Helmut GANZ (directeur d'une clinique psychiatrique de Frankfurt) a maille à partir avec l'un de ses principaux détracteurs, le docteur Mannheim (chef de service à l'hôpital de Berlin XVIII). Tout cela sous l'oeil amusé de Kurt LANG, animateur de l'émission.

H.G. : "La société actuelle ne me plaît guère, certes ! il n'y a qu'à voir ces jeunes, déambulant la mise louche et le regard vide, sans doute du à l'absorption de quelques substances hallucinogènes. Leurs vêtements de Huron témoignent de leur désordre moral et mental : il faut les rééduquer !"

Dr M. : "oh là, là ! Comme vous y allez, les rééduquer ! ? Vous en venez toujours aux méthodes expéditives ! Il y a un malaise dans la société, c'est vrai, c'est vrai, si !!! Mais de là à conditionner toute une population pour en faire des toutous obéissants ! Car c'est bien cela que vous proposez ? N'est ce pas ?"

H.G. : "Vous faites preuve de démagogie, comme à votre habitude, mon bon ami... Par votre discours à l'emporte pièce, vous nivellez ce débat par le bas, dommage..."

Dr M. : "Je me mets à votre niveau !"

Il s'en suit dans le public un grand éclat de rire, si bien que l'on se croirait à un spectacle du clown Balxzak (célèbre comique Deuz connu pour son humour très apprécié du jeune public).

H.G. : "Soyons sérieux, les événements récents me donnent raison, les meurtres et les délits se multiplient

(le professeur se perd alors dans de vastes mouvements de bras comparables aux hélices des moulins à vent Neds).
Oncques ne vit année plus sanglante ! Les jeunes n'ont plus de modèles ! ... Je me souviens avec nostalgie de mon père ... Il me parlait d'artistes, comme Madonna, qui défendaient les fondements de notre culture par les messages simples qu'ils transmettaient à leur public. "Like a Virgin", ou sa version remix "Like a Surgeon" resteront à tout jamais gravés dans ma mémoire."

Le vieil homme se met alors à fredonner ces airs avec une certaine émotion.

Dr M. : "N'importe quoi, pffff !" !"

Le docteur ôte alors ses lunettes, se frotte les yeux et soupire une nouvelle fois.

H.G. : "Reprenons les cas qui nous intéressent, la jeune Ingrid, internée en 2075, à la suite de son esclandre sur le plateau de "La Loterie Magique" et le Falkampf dévoyé, Polo KRAMMER, présentaient le même profil psychologique : tous deux étaient des psychopathes, des incurables, étonnant non ?"

Dr M. : "Pour une fois, je l'admets, continuez..."

H.G. : "Polo KRAMMER considérait son ex-amie Pétra comme sa "chose", il voulait en disposer à sa guise. Puis, sa déchéance fit qu'il finit par la haïr, il la jugeait responsable de sa chute, comprenez vous ?"

Dr M. : "Il l'aimait pourtant, à sa manière..."

H.G. : "Je poursuis... Si elle n'avait pas échappé à son assassinat, jamais la police n'aurait pu identifier Polo, et il continuerait à perpétrer ses forfaits, probablement en tuant d'autres femmes, physiquement proches de "sa" Pétra"

(Un jeune homme au crâne rasé arborant moult insignes néo-nazis se lève dans le public)

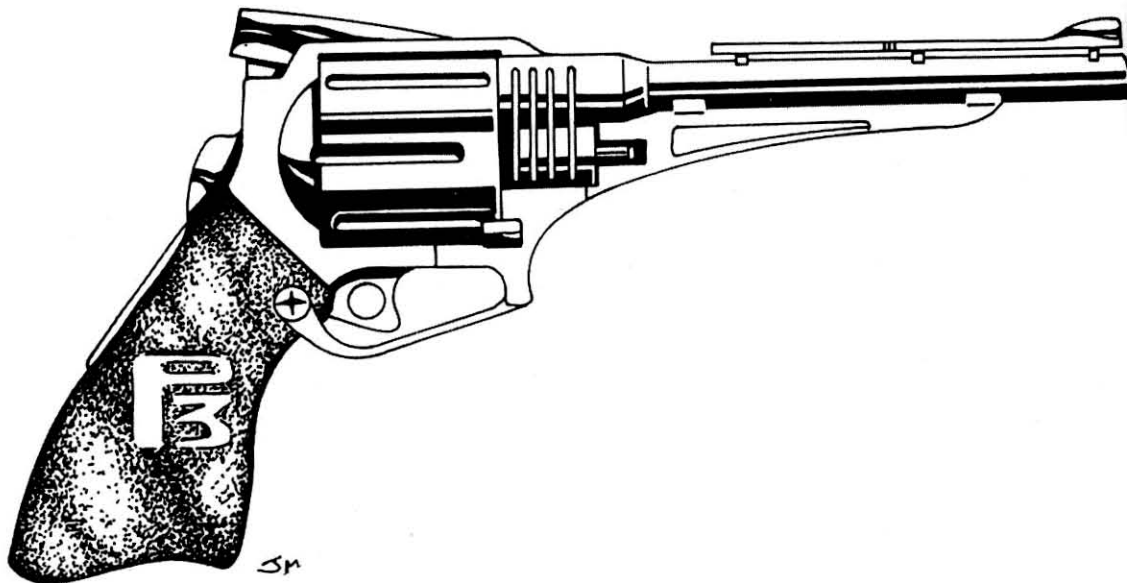
"HE, HELIX CON, TU NOUS PRENDS LA TÊTE AVEC TES CONNERIES, MERDE !"

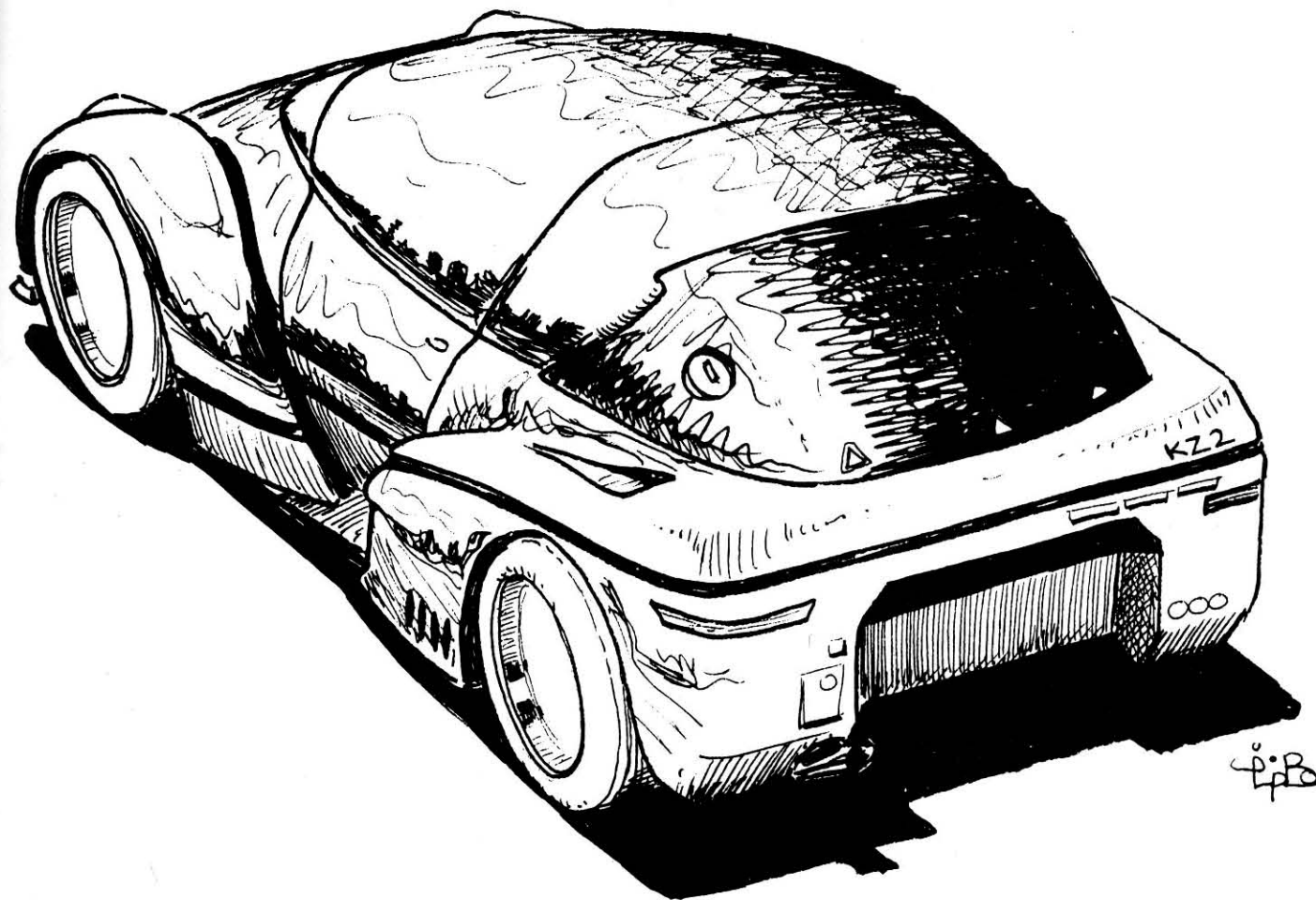
(le service d'ordre intervient promptement)

H.G. : "vous voyez bien ! près de deux mille ans de civilisation anglo-saxonne pour en arriver là. Lorsque je vois de tels jeunes gens dans la rue, je ne peux pas dire : Voilà quelqu'un, mais seulement voilà quelque chose !"

Dr M. : "Vous avez l'humour féroce ! Mais votre théorie est simpliste et bêtifiante, je le répète. Pourtant, vous avez raison, les problèmes existent... Je me suis, tout comme vous, intéressé à ces deux cas, il y a des rapports troublants. Pour moi, quelque chose a préconditionné leur comportement. Quoi ? Je l'ignore encore, mais je trouverai..."

Le présentateur intervient, le temps horaire étant dépassé, le débat est clos. Sur CHANEL 48, les programmes de la soirée peuvent reprendre leur cours...





KORN STURM

KZ2

Vous vous demandez certainement pourquoi nous vous parlons aujourd'hui de la KZ2. En effet, contrairement aux autres automobiles présentées dans ces colonnes, celle-ci est déjà sortie depuis longtemps et sa réputation n'est plus à faire. Et bien, c'est justement pour ça qu'il nous semblait intéressant de nous arrêter un peu sur son histoire, et peut-être aussi sur son avenir.

La KZ2 est née en 2069 sous l'appellation KZ. sa taille, sa maniabilité, son confort, sa faible consommation et son bas prix ont fait sa popularité. Elle est devenue la voiture passe-partout, la voiture de Monsieur tout-le-monde. Vendue à plus de 20 millions d'exemplaires avant d'être suivie par sa petite sœur KZ2 en 2075, elle est très prisée sur le marché des occasions. Et la KZ2 suit les traces de son aînée. Munie d'un moteur plus puissant et encore moins gourmand, d'un look remis au goût du jour, la KZ2 est devenue à son tour la coqueluche du peuple. A tel point que l'on attend bientôt la sortie de la KZ3. Enfin, n'anticipons pas trop...

VITESSE : 205 km/h ---> 228.m/4s.

STABILITE : . . 6

LOCALISATION :

PDP : 01.-40 %

LOC : 41.-55 %

PRO : 56.-70 %

OUF : 71.-80 %

DIG : 81.-100. %

BLJ : . 2 .

CARGO : . 430 . . Kg

PASSAGERS : . +4 . . .



EPILOGUE

Voilà près d'une heure que le débat "Violence dans la société actuelle" a commencé. Le vieux professeur Helmut GANZ (directeur d'une clinique psychiatrique de Frankfurt) a maille à partir avec l'un de ses principaux détracteurs, le docteur Mannheim (chef de service à l'hôpital de Berlin XVIII). Tout cela sous l'oeil amusé de Kurt LANG, animateur de l'émission.

H.G. : "La société actuelle ne me plaît guère, certes ! il n'y a qu'à voir ces jeunes, déambulant la mise louche et le regard vide, sans doute du à l'absorption de quelques substances hallucinogènes. Leurs vêtements de Huron témoignent de leur désordre moral et mental : il faut les rééduquer !"

Dr M. : "oh là, là ! Comme vous y allez, les rééduquer ! ? Vous en venez toujours aux méthodes expéditives ! Il y a un malaise dans la société, c'est vrai, c'est vrai, si !!! Mais de là à conditionner toute une population pour en faire des toutous obéissants ! Car c'est bien cela que vous proposez ? N'est ce pas ?"

H.G. : "Vous faites preuve de démagogie, comme à votre habitude, mon bon ami... Par votre discours à l'emporte pièce, vous nivelez ce débat par le bas, dommage..."

Dr M. : "Je me mets à votre niveau !"

Il s'en suit dans le public un grand éclat de rire, si bien que l'on se croirait à un spectacle du clown Balxak (célèbre comique Deuz connu pour son humour très apprécié du jeune public).

H.G. : "Soyons sérieux, les événements récents me donnent raison, les meurtres et les délits se multiplient

(le professeur se perd alors dans de vastes mouvements de bras comparables aux hélices des moulins à vent Neds).
Oncques ne vit année plus sanglante ! Les jeunes n'ont plus de modèles ! ... Je me souviens avec nostalgie de mon père ... Il me parlait d'artistes, comme Madonna, qui défendaient les fondements de notre culture par les messages simples qu'ils transmettaient à leur public. "Like a Virgin", ou sa version remix "Like a Surgeon" resteront à tout jamais gravés dans ma mémoire."

Le vieil homme se met alors à fredonner ces airs avec une certaine émotion.

Dr M. : "N'importe quoi, pffff !" "

Le docteur ôte alors ses lunettes, se frotte les yeux et soupire une nouvelle fois.

H.G. : "Reprenons les cas qui nous intéressent, la jeune Ingrid, internée en 2075, à la suite de son esclandre sur le plateau de "La Loterie Magique" et le Falkampf dévoyé, Polo KRAMMER, présentaient le même profil psychologique : tous deux étaient des psychopathes, des incurables, étonnant non !"

Dr M. : "Pour une fois, je l'admets, continuez ..."

H.G. : "Polo KRAMMER considérait son ex-amie Pétra comme sa "chose", il voulait en disposer à sa guise. Puis, sa déchéance fit qu'il finit par la haïr, il la jugeait responsable de sa chute, comprenez vous ?"

Dr M. : "Il l'aimait pourtant, à sa manière ..."

H.G. : "Je poursuis... Si elle n'avait pas échappé à son assassinat, jamais la police n'aurait pu identifier Polo, et il continuerait à perpétrer ses forfaits, probablement en tuant d'autres femmes, physiquement proches de "sa" Pétra"

(Un jeune homme au crâne rasé arborant moult insignes néo-nazis se lève dans le public)

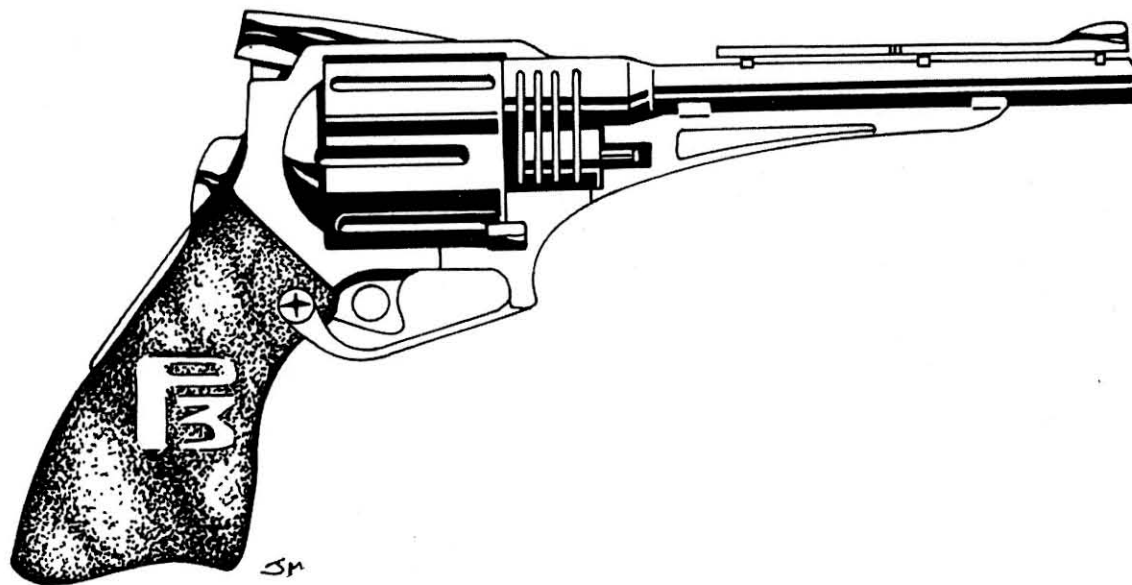
"HE, HELIX CON, TU NOUS PRENDS LA TÊTE AVEC TES CONNERIES, ARRÊTE !"

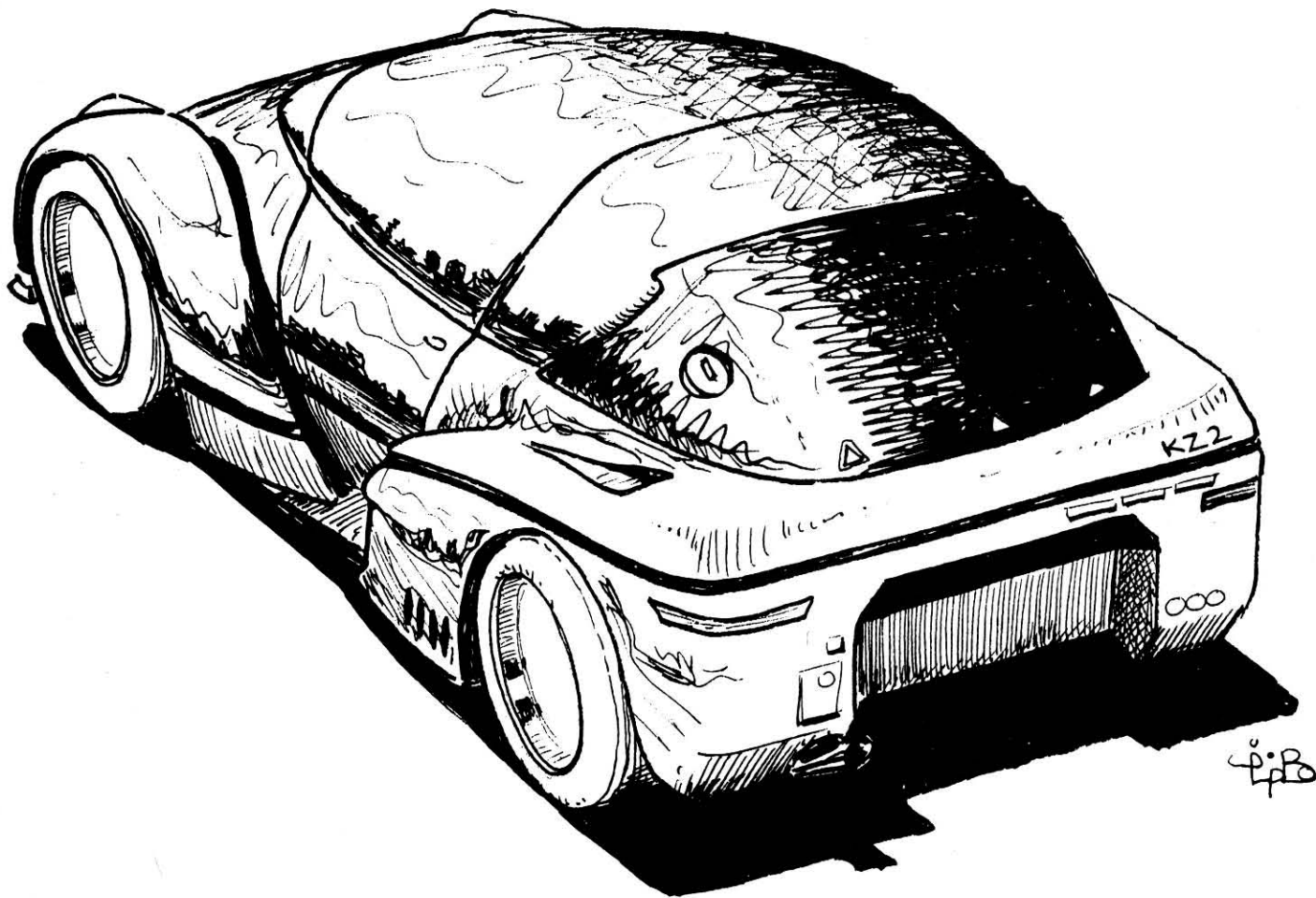
(le service d'ordre intervient promptement)

H.G. : "vous voyez bien ! près de deux mille ans de civilisation anglo-saxonne pour en arriver là. Lorsque je vois de tels jeunes gens dans la rue, je ne peux pas dire : Voilà quelqu'un, mais seulement voilà quelque chose !"

Dr M. : "Vous avez l'humour féroce ! Mais votre théorie est simpliste et bêtifiante, je le répète. Pourtant, vous avez raison, les problèmes existent... Je me suis, tout comme vous, intéressé à ces deux cas, il y a des rapports troublants. Pour moi, quelque chose a préconditionné leur comportement. Quoi ? Je l'ignore encore, mais je trouverai..."

Le présentateur intervient, le temps horaire étant dépassé, le débat est clos. Sur CHANEL 48, les programmes de la soirée peuvent reprendre leur cours...





KORN STURM

KZ2

Vous vous demandez certainement pourquoi nous vous parlons aujourd'hui de la KZ2. En effet, contrairement aux autres automobiles présentées dans ces colonnes, celle-ci est déjà sortie depuis longtemps et sa réputation n'est plus à faire. Et bien, c'est justement pour ça qu'il nous semblait intéressant de nous arrêter un peu sur son histoire, et peut-être aussi sur son avenir.

La KZ2 est née en 2069 sous l'appellation KZ. sa taille, sa maniabilité, son confort, sa faible consommation et son bas prix ont fait sa popularité. Elle est devenue la voiture passe-partout, la voiture de Monsieur tout-le-monde. Vendue à plus de 20 millions d'exemplaires avant d'être suivie par sa petite soeur KZ2 en 2075, elle est très prisée sur le marché des occasions. Et la KZ2 suit les traces de son aînée. Munie d'un moteur plus puissant et encore moins gourmand, d'un look remis au goût du jour, la KZ2 est devenue à son tour la coqueluche du peuple. A tel point que l'on attend bientôt la sortie de la KZ3. Enfin, n'anticipons pas trop...

VITESSE : 205 km/h ---> 228 m/4s.

STABILITE : . . 6

LOCALISATION :

PDP : 01-40 %

LOC : 41-55 %

PRO : 56-70 %

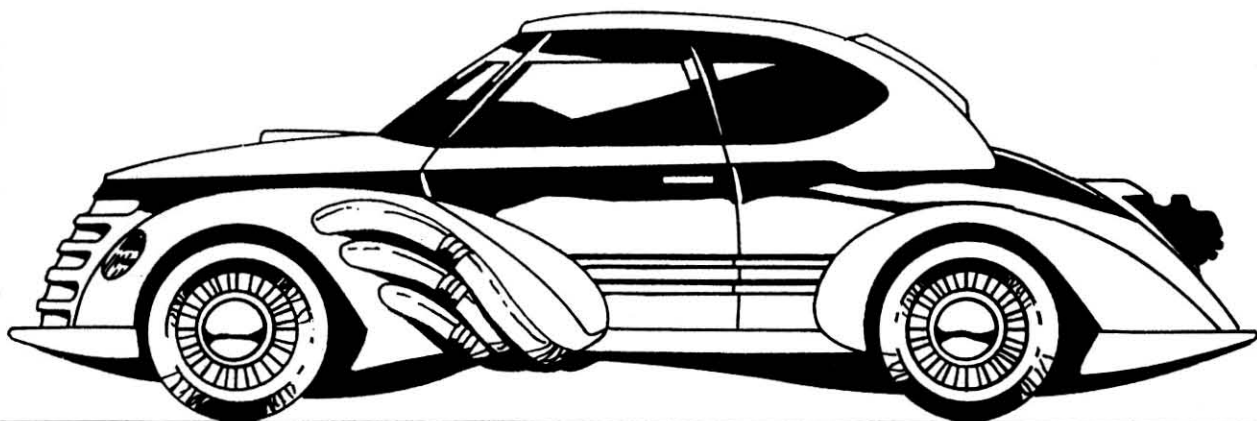
OUP : 71-80 %

DIG : 81-100 %

BLJ : . 2 .

CARGO : 430 . . Kg

PASSAGERS : . +4 . . .



JM

GRAFF SPD

ZEICHNEIR

"Les lignes sont démodées avant même de sortir, mieux vaut un look aux lignes ancestrales qu'un délire pseudo-innovateur oublié dans l'année qui suit..."

VITESSE : 295 km/h ---> 328 m/4s.

STABILITE : . . . 7 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01-20 %

LOC : 21-35 %

PRO : 36-55 %

OUF : 56-70 %

DIG : 71-100 % BLJ : 3 . .

CARGO : . 220 . . Kg

PASSAGERS : . +3 . . .

VITESSE : 240 km/h ---> 267 m/4s.

STABILITE : . . . 8 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01-20 %

LOC : 21-30 %

PRO : 31-50 %

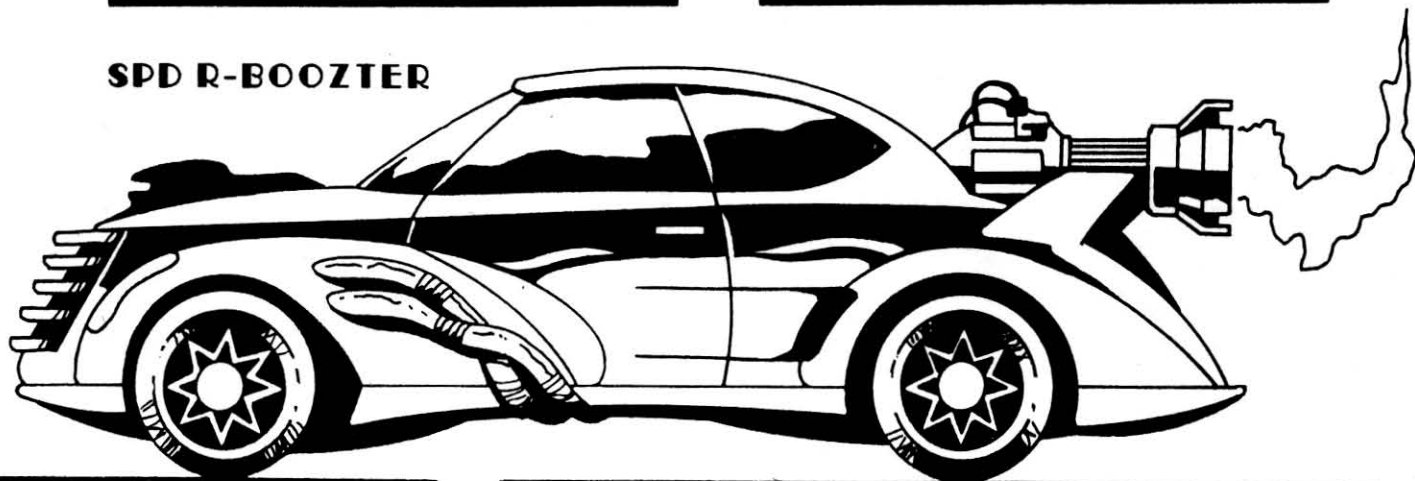
OUF : 51-70 %

DIG : 71-100 % BLJ : 3 . .

CARGO : . 210 . . Kg

PASSAGERS : . +3 . . .

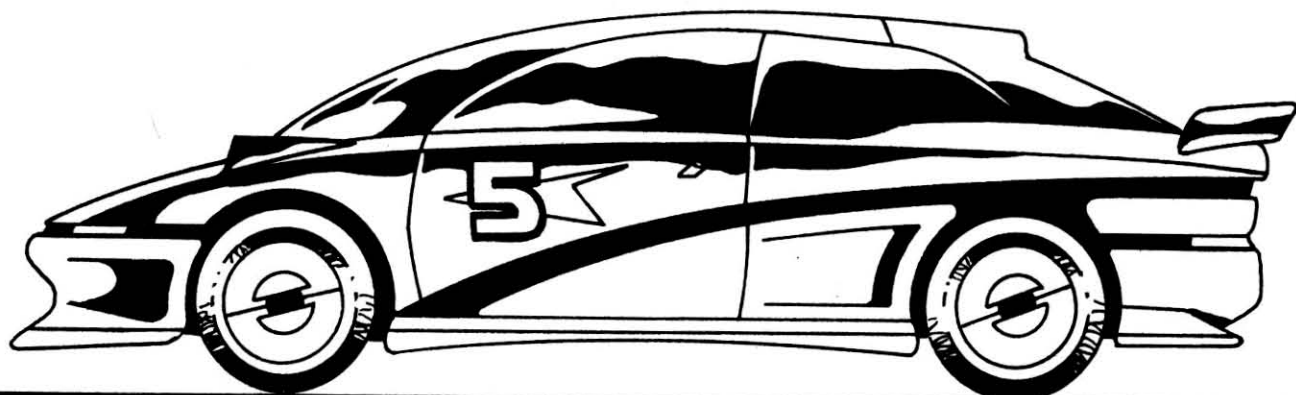
SPD R-BOOZTER



JM

Voici le parti pris intéressant de la firme berlinoise Zeichneïr qui a choisi pour ses produits un look vieux d'un siècle. Personne ne voulait y croire et les jeunes l'ont pourtant adopté, y trouvant une mine d'inspiration antique. On peut voir nos jeunes bambins déambuler à la recherche d'une fiesta quelconque au volant de leur Graff SPD, cachant tout de même sous sous le capot un W6 - 54 soupapes !!! -

Zeichneïr, emballé par son succès, produit ensuite la SPD R-Boozter. On adapte alors au chassis un W12 muni d'un Rocket-Booster de 3 Kch en tête ! Pari gagné, on voit alors de nombreux hallucinés de sport automobiles l'adopter. A remarquer toutefois que ce modèle n'est disponible qu'en une seule couleur, blanc perle, contrairement à son petit frère qui bénéficiait d'une palette ahurissante de couleurs acides pour la jeunesse.



GERMYND ★
EXCELLENCE

Le design pour un résultat sobre mais néanmoins efficace. L'Excellence, deuxième véhicule phare des industries GERMYND, équipe de plus en plus de personnalités voulant se déplacer vite avec un maximum de confort et de sécurité. Comme tous les véhicules GERMYND, cette limousine possède le blindage nécessaire pour protéger au mieux ambassadeurs ou membres de la haute-société berlinoise.

Vitres teintées de rigueur, avec bar, ordinateur de bord, climatisation et tous les gadgets dont l'absence pourrait apporter une certaine gêne.

VITESSE : 225 km/h ---> 250.m/4s.

STABILITE : . . 9

LOCALISATION :

PDP : 01-40 %

LOC : 41-55 %

PRO : 56-70 %

OUF : 71-80 %

DIG : 81-100 %

BLJ : 4 . .

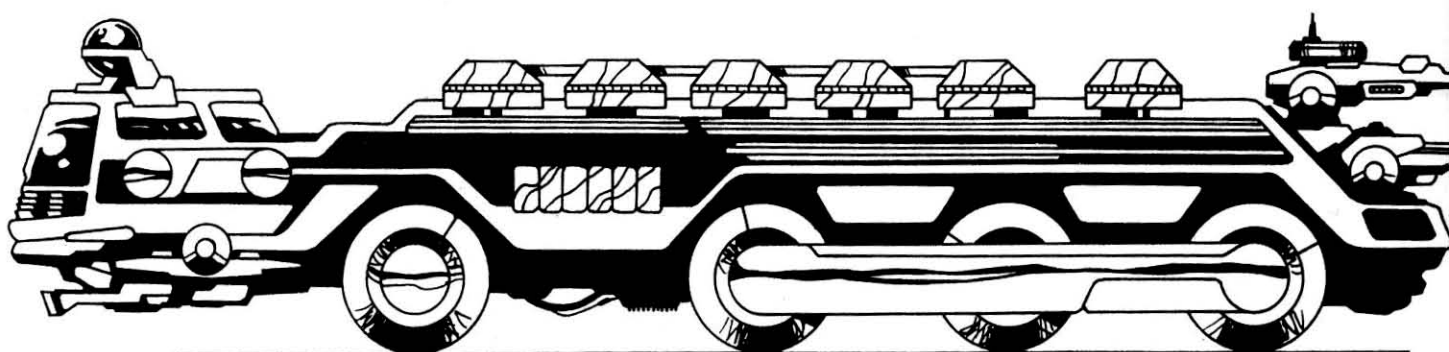
CARGO : 530 . . Kg

PASSAGERS : + 5

SM

LEVIATHAN

VEHICULES INDUSTRIE



JM

GCX1200

VITESSE : 170 . km/h ---> 189 .m/4s.

STABILITE : . . 16 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01.-20 %

LOC : 21.-40 %

PRO : 41.-65 %

OUP : 66.-75 %

DIG : 76.-100 % BLI : .7 . .

CARGO : 52.000 . Kg

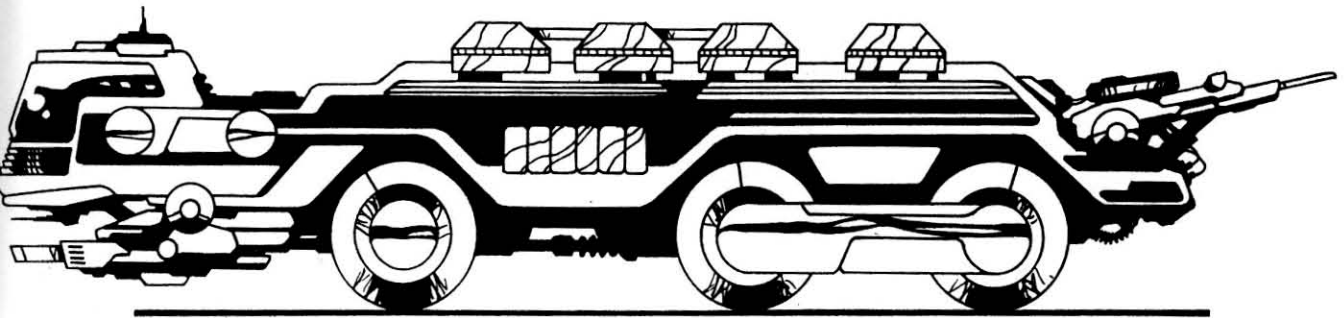
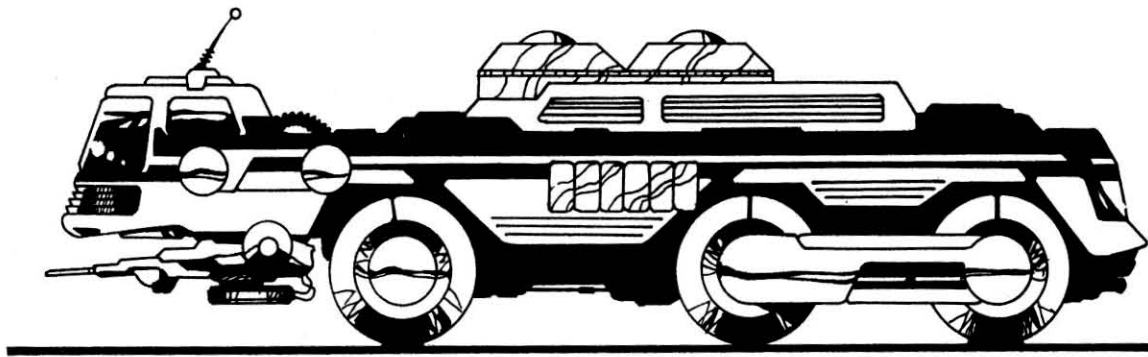
PASSAGERS : . . +4 . . .

ARME :

1xC (AVANT)

2XB (TOURELLES 180°)

De tous temps, la firme LVI (Léviathan Véhicules Industries), d'origine Francienne, s'est occupée de produire ses mastodontes de transport. Pour une question d'entente plus que d'image de marque, les camions et semis LVI ont une taille minimum à respecter dans leur conception. En effet, on remarquera la taille maximum des véhicules ZIVAKO, juste en dessous des véhicules LVI. Ensemble, ces deux constructeurs se partagent sans coup férir les 3/4 du marché du véhicule de transport. Les trois modèles les plus vendus sont représentés ici ornés de leurs options défense pour les transports longue-distance à l'intérieur d'Europa.



CBX790

CBX580

VITESSE : 195. km/h ---> 217 .m/4s.

STABILITE : . 13 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01.-15. %
 LOC : 16.-45 %
 PRO : 46.-70. %
 OUF : 71.-80. %
 DIG : 81.-100% BLI : . 6. .

CARGO : 27.000. Kg

PASSAGERS : . +2 . . .

ARME :

1xC (AVANT)

1xB (TOURELLE 180°)

VITESSE : 210. km/h ---> 233 .m/4s.

STABILITE : . 12 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01.-20 %
 LOC : 21.-50 %
 PRO : 51.-80 %
 OUF : 81.-90. %
 DIG : 91.-100% BLI : . 5. .

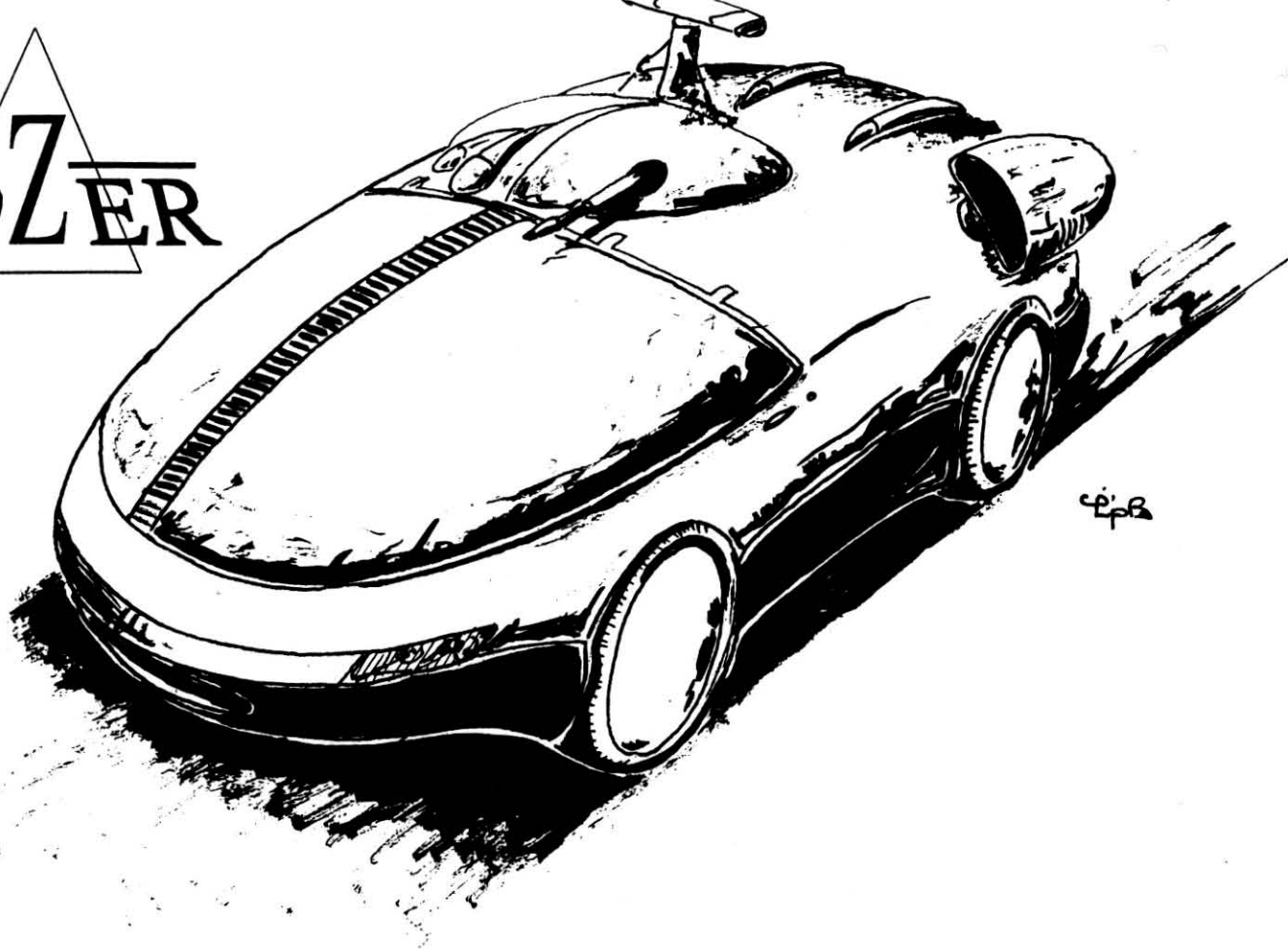
CARGO : 15.000. Kg

PASSAGERS : . +1

ARME :

1xA

GOZER



LIBERTO

VITESSE : 180 . km/h ---> 200 . m/4s.

STABILITE : . . . 9

LOCALISATION :

PDP : 01-40 %

LOC : 41-55 %

PRO : 56-70 %

OUF : 71-80 %

DIG : 81-100 % BLJ : 3 . .

CARGO : . 640 . . Kg

PASSAGERS : . +5

ARME :

1xA (TOURELLE 360°)

Dernière née d'une grande lignée de véhicules pseudo-intelligents, voici la GOZER LIBERTO. Entièrement automatisée, il n'est plus besoin de clefs, de volant, de pédales et de freins. La LIBERTO est équipée d'un ordinateur reconnaissant votre spectre vocal. Vous partez ainsi sans clefs sur vous. Plus moyen de les perdre, à moins d'être aphone. L'ordinateur se charge de prendre en compte votre destination, de la communiquer à un autre ordinateur, extérieur celui-ci, via les voies hertziennes, ainsi que de piloter entièrement la voiture jusqu'à bon port (respirez...).

LES AVANTAGES

Plus besoin de clefs ou de tout autre ustensile ayant toujours une facheuse tendance à s'égarer dans les endroits les plus tordus (sous la moquette ou sous les meubles les plus inaccessibles).

L'ordinateur central choisira le trajet selon vos souhaits (le plus court et/ou moins encombré, le plus touristique, etc...).

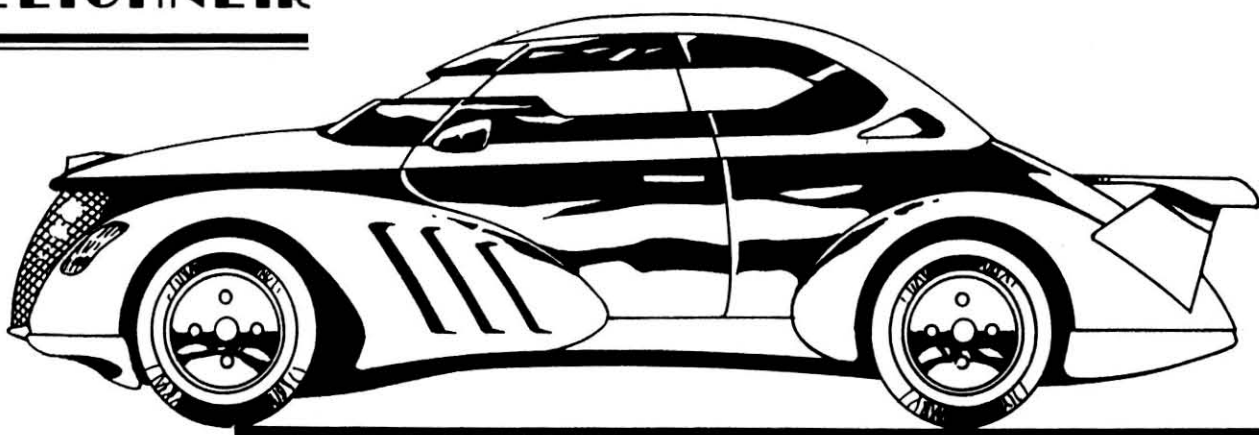
L'ordinateur est muni d'un système anti-col-

lision mettant ainsi le véhicule à l'abri des défaillances humaines : fatigue, alcool, distractions diverses (hum, hum...), inattention, etc. Ce dernier prend en plus en compte vos desideratas de confort. Alliez à ça le système "Antigrav" et vous vous déplacez ainsi en toute sécurité, le plus rapidement possible avec un maximum de confort, ce tout en vous occupant de problèmes ô combien plus important que la conduite (Et Got sait s'il y en a...)

INCONVENIENTS

En cas de problèmes d'élocution ou de panne de l'ordinateur, ce véhicule est tout bonnement inutilisable. Toutefois, pour soigner le gros mal de tête de votre petit ordinateur pilote, il a été prévu une "tranchée artère" donnant directement accès à l'ordinateur. A vrai dire nous n'avons toujours pas trouvé. Mais ne désespérons pas, nous finirons bien par mettre le doigt dessus ou par obtenir une indiscretion.

ZEICHNEIR



PAGODE SPD

VITESSE : 260 km/h ---> 289 m/4s.

STABILITE : . . . 9 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01-20. %

LOC : 21-30. %

PRO : 31-50. %

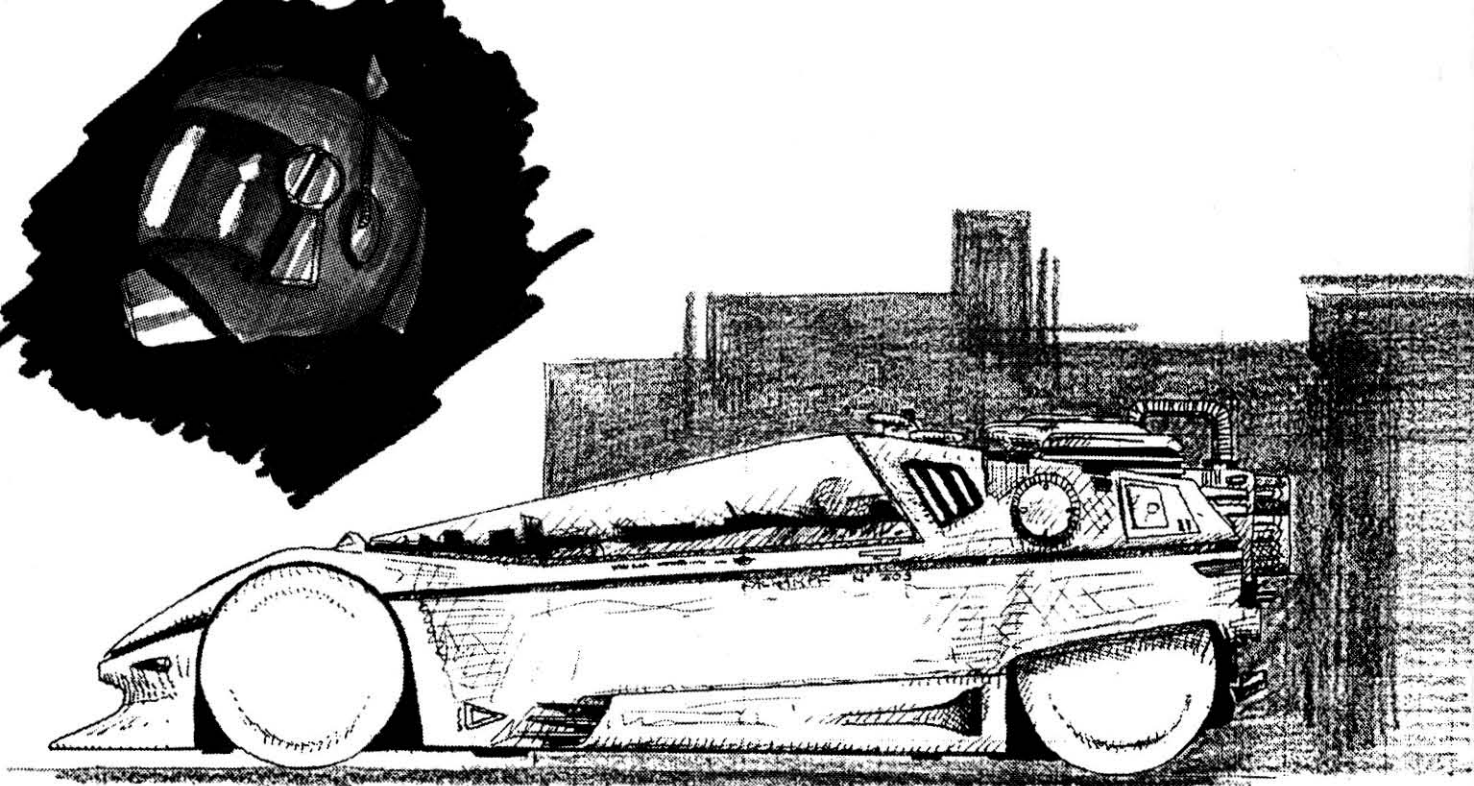
OUF : 51-70. %

DIG : 71-100. % BLI : . 4. .

CARGO : . 50. . . Kg

PASSAGERS : . +3 . . .

4 ans après la sortie de la Graff SPD R-Boozter, Zeichneir décide d'améliorer le modèle en ajoutant un plus grand confort (notamment au niveau des assises) tout en gardant le look 20ème cher à son image. Il améliore le moteur et assure aux passagers une plus grande indépendance de conduite. Il nomme l'engin Pagode en souvenir d'une époque qu'il n'a pas connu. Mais le public boude, plus intéressé par des bolides comme la De Mauer Buffalo, évidemment plus moderne. Il n'est quand même pas rare de trouver une Pagode SPD, sagement garée sur la bande d'arrêt d'urgence, précédée par quelques Motarradfahrrers essoufflés.



Certainement une des voitures les plus rapides de nos jours, la Buffalo dispose d'un formidable moteur, "plus une usine à gaz qu'un moteur" dit-on d'ailleurs... Turbo-compressé, il rebrûle deux fois les gazs d'échappement avant de les rejeter, ce qui lui donne une accélération et une vitesse inégalées. Le coefficient de pénétration dans l'air est des plus faibles, ce qui n'est pas forcément un avantage. Du fait du dessin de la voiture (pour gagner du CX), le conducteur a du être reculé le plus loin possible dans l'habitacle. Elle ne dispose donc que de deux places, passager et conducteur. Mais peut-on encore parler de conducteur à ce niveau ? Pilote serait plus approprié. Descendante directe des Formules 3, elle atteint les 280km/h départ arrêté en moins de 15 sec. Déconseillé pour ceux qui n'encaissent pas le nombre de G créés à cette occasion. Le gouvernement étudie pour ce véhicule un peu trop rapide à son goût un projet de loi instituant un permis de conduire spécial au dessus d'une certaine puissance (sans compter la visite médicale). En tout cas, il est certain que cette voiture ne laissera pas indifférent tous nos petits dandys... Chassis et armature en fibre de verre.

DE MAUER

GARANTIE SEculaire

BUFFALO

VITESSE : 335 km/h ---> 372.m/4s.

STABILITE : . . 8 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01-25 %

LOC : 26-35 %

PRO : 36-50 %

OUF : 51-75 %

DIG : 76-100 %

BLI : 2 . .

CARGO : . . . 0 . . . Kg

PASSAGERS : . + 1 . . .



FLAG

IL EST LA JUSTICE
INCARNÉE ...
IL EST FALKAMPFT.



BERLIN SECTEUR XVIII ZONE 12
PAR UNE NUIT MOUVEMENTÉE ...

ALORS ?

FRANTZ GEMINI, DEALER
NOTOIRE DE LA ZONE 12

TOUJOURS
À SE FAIRE
REMARQUER
CES DEALERS

DIS DONC ILS NE L'ONT PAS RATÉ

TU PARLES, QUATRE EXPLOSIFS DANS
LE BUFFET, REGARDE MOI CETTE
BOUILLIE, ON PEUT MÊME PAS
RECUPERER D'ORGANES !!!

ÇA LUI APPRENDRA À JOUER AVEC
DES JOUSOUX POUR ADULTES.

RIEN D'AUTRE POUR MOI

D'APRÈS SA PETITE AMIE IL
PASSAIT LE PLUS CLAIR DE
SON TEMPS AU MILCHSTRASSE
UN BAR À LA MODE DANS
LA HUITIÈME ZONE, RUE...

HACKMAN
JE CONNAIS

CLIC
KSSS

UN DEALER ASSASSINÉ, QUOI
DE PLUS BANAL

ENCORE UNE ENQUÊTE
À LA CON DANS CETTE
PUTAIN DE VILLE À LA CON

HEP CHER,
TU MONTES

JE TE FERAIS
DES CHOSSES
QUE TA FEMME
PEUT PAS FAIRE

PUTAIN DE
VILLE À LA
CON !!!

C'EST UN
PSYCHOPATHE

PAW
PAW

Hiiiiii

DAS SCHAUENSTIER
137

ET MERDE
ON PEUT JAMAIS
ÊTRE TRANQUILLE

C'EST COMMENT DÉJÀ...?
AH OUI POLICE !!!
LES MAINS EN L'AIR !!!

FALKAMPF...

HIN HIN

LES JEUNES NE RESPECTENT
DONC PLUS RIEN.

PAW

DOMMAGE POUR EUX

Piou

Piou

PAW

PAW

PAW PAW

Piou
PIOU
PIOU

C'ÉTAIT FINI

ET DEPECHEZ-VOUS
AVANT QU'ILS AIENT
FINI DE DEGEULASSER
LE TROTOIR ...

OOO LES
PAUVRES
STUNES
GENS

BIEN
FAIT

... OK ... ON
VOUS ENVOIE VOS
MOTARDS FAVORIS

QUELQUES EXPLICATIONS FASTIDIEUSES
PLUS TARD...

CONNARDS DE MOTARRADFARMERS !!

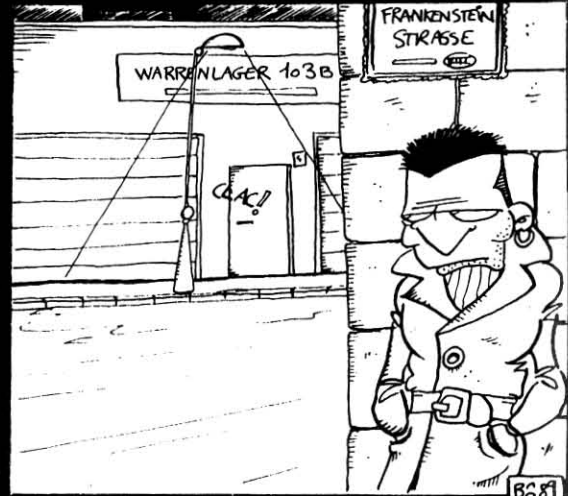
"AVEZ-VOUS BIEN ENONCÉ
L'ARTICLE 13, CHAPITRE 4A
AVANT D'OUVRIRE LE FEU SOUS
PEINE DE QUOI LES VICTIMES
POURRAIENT ENTAMER UNE
PROCÉDURE EN JUSTICE ET GNA
GNA GNA GNA GNA ..."

DE TOUTE FAÇON
DANS L'ÉTAT OÙ ILS
SONT ILS AURAIENT DU MAL

CA M'A DONNÉ SÂF
TOUTES CES ÉMOTIONS
JE ME TAPERAI BIEN
UNE BONNE BIÈRE MOI
ET POURQUOI PAS
AU MILCHSTRASSE



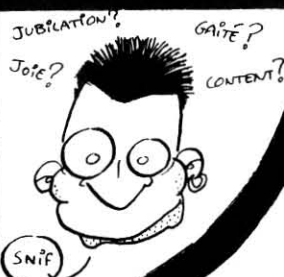
* VIEIL ADAGE BERLINOIS





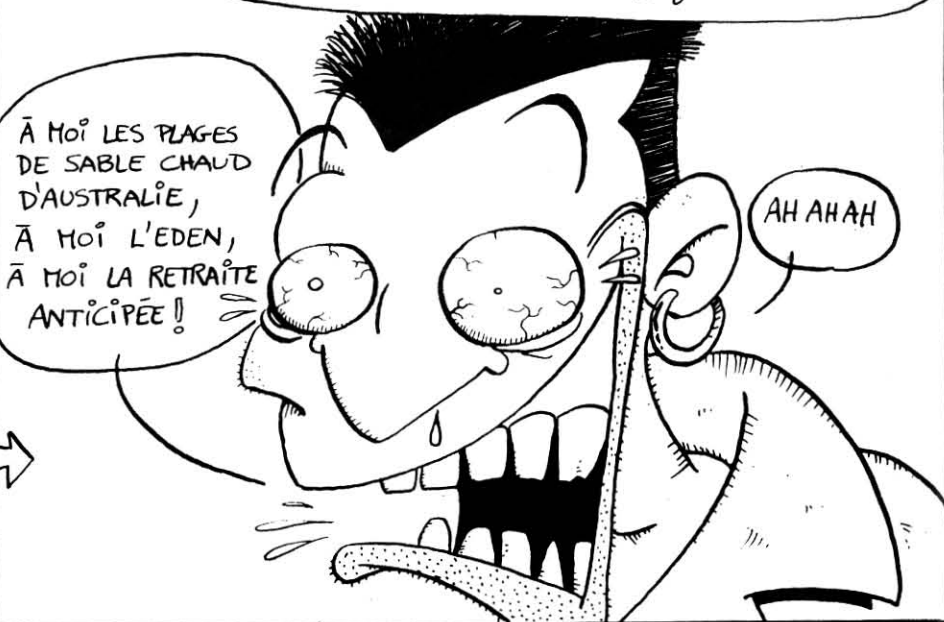
LE LENDEMAIN À 18 HEURES

SERGEANT-CHEF LOAD ?
LE DEAL AURA LIEU
À 23 HEURES PRÉCISES
DANS L'ENTRÉE N°37
37 RUE SPIELBERG



IIAHHAHA!

C'EST LE GRAND JOUR
LA CONSECRATION ENFIN !
LE FRUIT DE NOMBREUSES
ANNÉES DE TRAVAIL !



23 HEURES MOINS DEUX DANS
L'ENTRÉE N°37...



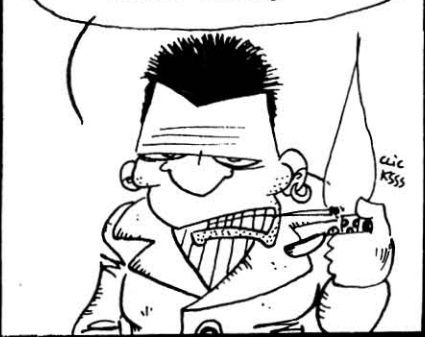
IL Y A DES JOURS DANS LA
VIE OÙ TOUT VA DE TRAVERS

KLOVASK !!!
POUR TOI C'EST
LE NO MAN'S LAND
!!!



PLUS TARD...

JE NE POUVAIS MÊME PLUS
EN VOULOIR À KLOVASK, SON
CORPS FUT RETROUVÉ DANS
UN ETAT INDISCRIBIBLE UNE
HEURE APRÈS.



DES ARMES

DES ARMES, DES ARMES...

Vous trouverez, ici et là, des tas et des tas (enfin, n'exagérons pas...) de nouvelles armes afin de cribler, éclater, trouer, percer, annihiler, éradiquer, détruire et accessoirement, tuer ce que vous prendrez pour cible...

Pour ceux que le traficotage d'arme intéresse, je conseille les fabuleuses règles de Croc en page 32 du scénario (génial s'il en est) pour BITUME intitulé "Sur la Piste des Drakkars" (scénario écrit par Eric Bouchaud lui-même en personne).

Comme quoi si la police est une grande famille, les Jeux de Rôles aussi.

REGLE ADDITIONNELLE

LES BALLES PERFORANTES !

L'indication d'un petit (Pf)x à la suite du NbCoups/phase indique la possibilité de changer le chargeur ou barillet pour équiper l'arme de balles perforantes. La capacité [le petit x après (Pf)] s'en trouve en général diminuée, mais la puissance accrue.

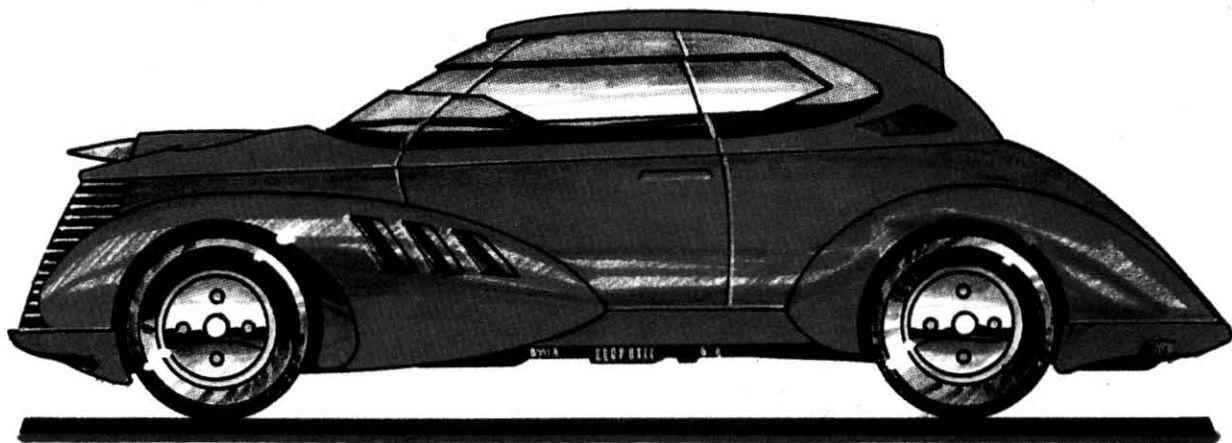
En effet, une balle perforante double son FA contre les protections métalliques. Et si ce FAX2 est supérieur au CI en question, la balle passe sans perdre de puissance et retrouve son FA original pour endommager l'endommageable (Exemple : Une balle perfo ayant un FA de base de 6 traversera un acier de CI 11 ou moins et calculera ses dommages avec ce même FA de 6 pour endommager ce qui est derrière...).

Arme à feu	FA	Cal	T/P	Mg	Rech	Char	20	60	120	500	Prix
Austral IND. M50	7	5.56	8	32	30	2	0	0	-10	-20	20000
Austral IND. M52	8	5.56	6	36(p24)	30	2	0	-10	-20	-40	25000
FM Guelter II	7	8x32	3	24	10	1	0	+10	0	-5	14000
Guelter PM47	5	9mmP	4	24	6	1	+5	0	1M	1M	3500
Guelter PM50	6	9mmP	5	30	10	1	+10	-5	1M	1M	5000
Guelter Auto. PM7	5	9x19	5	15	5	1	+10	0	1M	1M	4000
Kanovitch DartGun	1(a)	Sed	1	1	1	/	+10	-10	1M	1M	1500
Kanovitch Derringer	3	22lr	1	5	4	/	0	-20	1M	1M	1800
Kano. Peacemaker	10	.47A	1	5(p4)	3	/	+10	0	-20	1M	15000
LAG 21	9	7.62	5	20	15	3	0	+10	0	-20	22000
Luger Automag 47	8	.47A	2	15	8	1	+5	0	-10	1M	18000
Marxmen 12.35	8	12x35	3	6(p15)	4	/	+10	0	-10	1M	17000
Marxmen 12.53 sp	9	12x35	2	6(p14)	4	/	+20	0	-20	1M	20000
Marxmen FT54	200(b)	Sp	1	sp	25	/	0	-40	1M	1M	45000
Marxmen P3	7	.44	1	6(p14)	3	1	+15	+5	0	1M	11000
MAS 84 Autorafale	5	6.33	4	10(p15)	8	1	+20	-10	1M	1M	7000
MaserBraun PU8	4	9mm	8	8	6	1	+5	0	1M	1M	2500
MaserBraun SP6	4	9mm	6	6	4	/	+10	-5	1M	1M	2000
MaserBraun VC8	5	9mm	8	8	6	1	+5	0	1M	1M	3000
MaserBraun VEL8	6	9.33	8	8	6	1	+10	0	1M	1M	4000
Multi-AXE Alpha	6	9x19	8	32	12	1	+10	0	-20	1M	9000
Multi-AXE Beta	6	9x19	12	36	12	1	+20	0	-40	1M	11000
Orki 20	6	9mmP	4	20	6	1/2	+20	0	1M	1M	2000
Orki 25	6(c)	9.33	2	8	4	1	+5	-10	1M	1M	5000
TY faucheur	5	6.33	10	10	6	1	+20	0	1M	1M	6500
TY Skorpion	10	7.35	8	32	8	1	-10	-20	-40	1M	15000
TY Skorpion V2	10	7.35	8	32	8	1	+15	+5	0	-40	30000
TY Tarentule	6	9.33	25	25	12	2	+5	+10	-20	1M	10000
Winchester 30/70	9	30/70	2	30(p20)	4	/	+20	0	1M	1M	3500
Arme de véhicule	FA	Type	T/P	Mg			20	60	120	500	prix
Mitrailleuse	9	A	10	100			+10	0	-10	1M	20000
Mitrailleuse lourde	11	B	5	100			+20	0	-20	-40	30000
Canon	13	C	1	12			0	-10	-20	-40	25000
Roquettes	10	D	1	1			-10	0	0	-10	20000

a : Sédatif

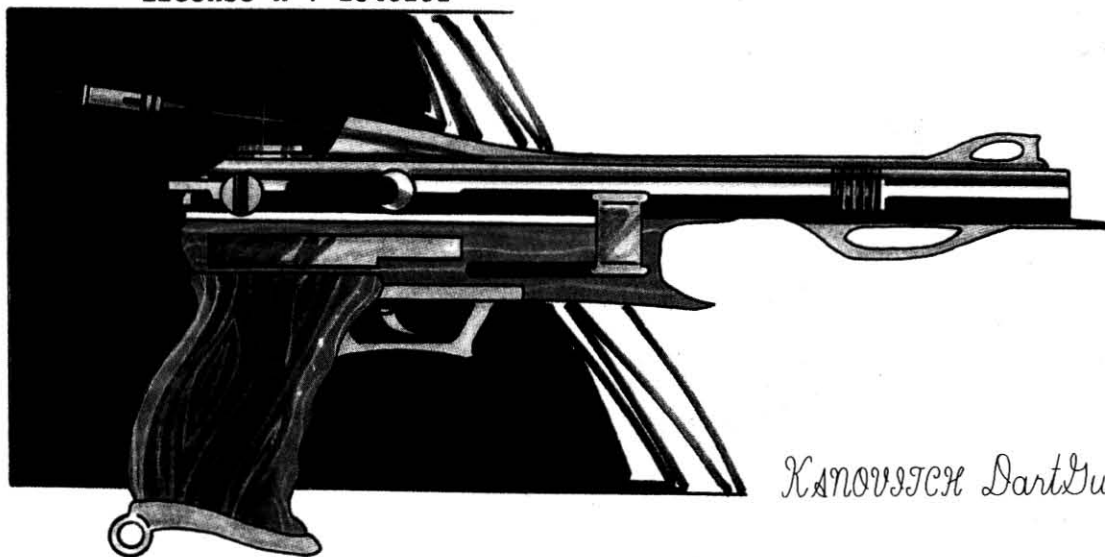
b : même effet FT 44 en proportion

c : même fonctionnement Orki 23

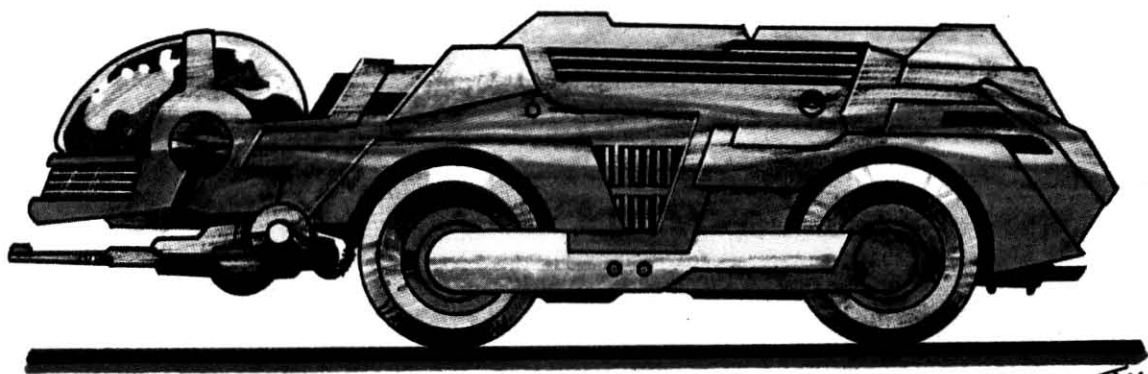


ZEICHNEIR PAGODE SPD 2

license n : 1548282



Kanovitch DartGun



LVI WAGENKAMPFT VALKYRIE

DES ARMES

DES ARMES, DES ARMES...

Vous trouverez, ici et là, des tas et des tas (enfin, n'exagérons pas...) de nouvelles armes afin de cribler, éclater, trouer, percer, annihiler, éradiquer, détruire et accessoirement, tuer ce que vous prendrez pour cible...

Pour ceux que le traficotage d'arme intéresse, je conseille les fabuleuses règles de Croc en page 32 du scénario (génial s'il en est) pour BITUME intitulé "Sur la Piste des Drakkars" (scénario écrit par Eric Bouchaud lui-même en personne).

Comme quoi si la police est une grande famille, les Jeux de Rôles aussi.

REGLE ADDITIONNELLE

LES BALLE PERFORANTES !

L'indication d'un petit (Pf)x à la suite du NbCoups/phase indique la possibilité de changer le chargeur ou barillet pour équiper l'arme de balles perforantes. La capacité [le petit x après (Pf)] s'en trouve en général diminuée, mais la puissance accrue.

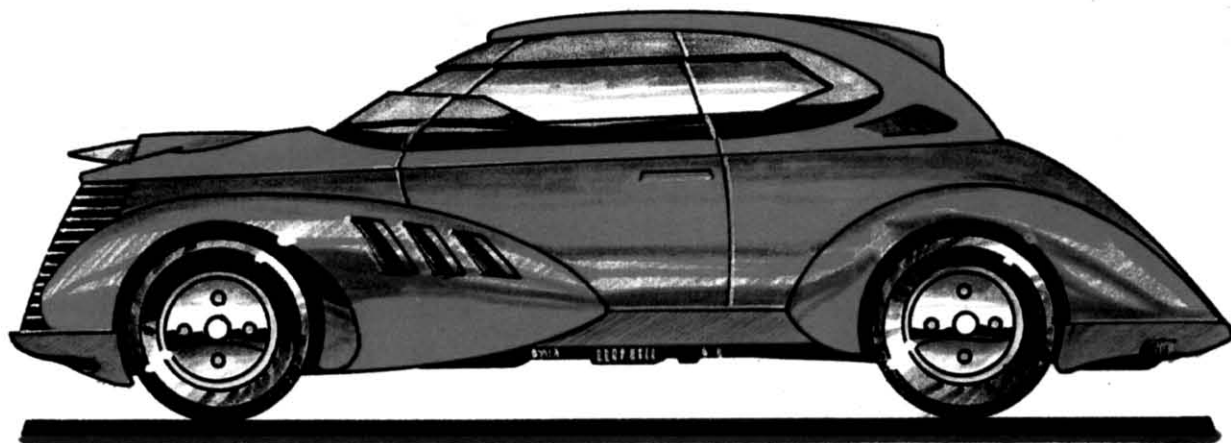
En effet, une balle perforante double son FA contre les protections métalliques. Et si ce FAX2 est supérieur au CI en question, la balle passe sans perdre de puissance et retrouve son FA original pour endommager l'endommageable (Exemple : Une balle perfo ayant un FA de base de 6 traversera un acier de CI 11 ou moins et calculera ses dommages avec ce même FA de 6 pour endommager ce qui est derrière...).

Arme à feu	FA	Cal	T/P	Mg	Rech	Char	20	60	120	500	Prix
Austral IND. M50	7	5.56	8	32	30	2	0	0	-10	-20	20000
Austral IND. M52	8	5.56	6	36(p24)	30	2	0	-10	-20	-40	25000
FM Guelter II	7	8x32	3	24	10	1	0	+10	0	-5	14000
Guelter PM47	5	9mmP	4	24	6	1	+5	0	IM	IM	3500
Guelter PM50	6	9mmP	5	30	10	1	+10	-5	IM	IM	5000
Guelter Auto. PM7	5	9x19	5	15	5	1	+10	0	IM	IM	4000
Kanovitch DartGun	1(a)	Sed	1	1	1	/	+10	-10	IM	IM	1500
Kanovitch Derringer	3	22hr	1	5	4	/	0	-20	IM	IM	1800
Kano. Peacemaker	10	.47A	1	5(p4)	3	/	+10	0	-20	IM	15000
LAG 21	9	7.62	5	20	15	3	0	+10	0	-20	22000
Luger Automag 47	8	.47A	2	15	8	1	+5	0	-10	IM	18000
Marxmen 12.35	8	12x35	3	6(p5)	4	/	+10	0	-10	IM	17000
Marxmen 12.53 sp	9	12x35	2	6(p4)	4	/	+20	0	-20	IM	20000
Marxmen FT54	200(b)	Sp	1	sp	25	/	0	-40	IM	IM	45000
Marxmen P3	7	.44	1	6(p4)	3	1	+15	+5	0	IM	11000
MAS 84 Autorafale	5	6.33	4	10(p5)	8	1	+20	-10	IM	IM	7000
MaserBraun PUE	4	9mm	8	8	6	1	+5	0	IM	IM	2500
MaserBraun SP6	4	9mm	6	6	4	/	+10	-5	IM	IM	2000
MaserBraun VC8	5	9mm	8	8	6	1	+5	0	IM	IM	3000
MaserBraun VEL8	6	9.33	8	8	6	1	+10	0	IM	IM	4000
Multi-AXE Alpha	6	9x19	8	32	12	1	+10	0	-20	IM	9000
Multi-AXE Beta	6	9x19	12	36	12	1	+20	0	-40	IM	11000
Orki 20	6	9mmP	4	20	6	1/2	+20	0	IM	IM	2000
Orki 25	6(c)	9.33	2	8	4	1	+5	-10	IM	IM	5000
TY faucheur	5	6.33	10	10	6	1	+20	0	IM	IM	6500
TY Skorpion	10	7.35	8	32	8	1	-10	-20	-40	IM	15000
TY Skorpion V2	10	7.35	8	32	8	1	+15	+5	0	-40	30000
TY Tarentule	6	9.33	25	25	12	2	+5	+10	-20	IM	10000
Winchester 30/70	9	30/70	2	30(p20)	4	/	+20	0	IM	IM	3500
Arme de véhicule	FA	Type	T/P	Mg			20	60	120	500	prix
Mitrailleuse	9	A	10	100			+10	0	-10	IM	20000
Mitrailleuse lourde	11	B	5	100			+20	0	-20	-40	30000
Canon	13	C	1	12			0	-10	-20	-40	25000
Roquettes	10	D	1	1			-10	0	0	-10	20000

a : Sédatif

b : même effet FT 44 en proportion

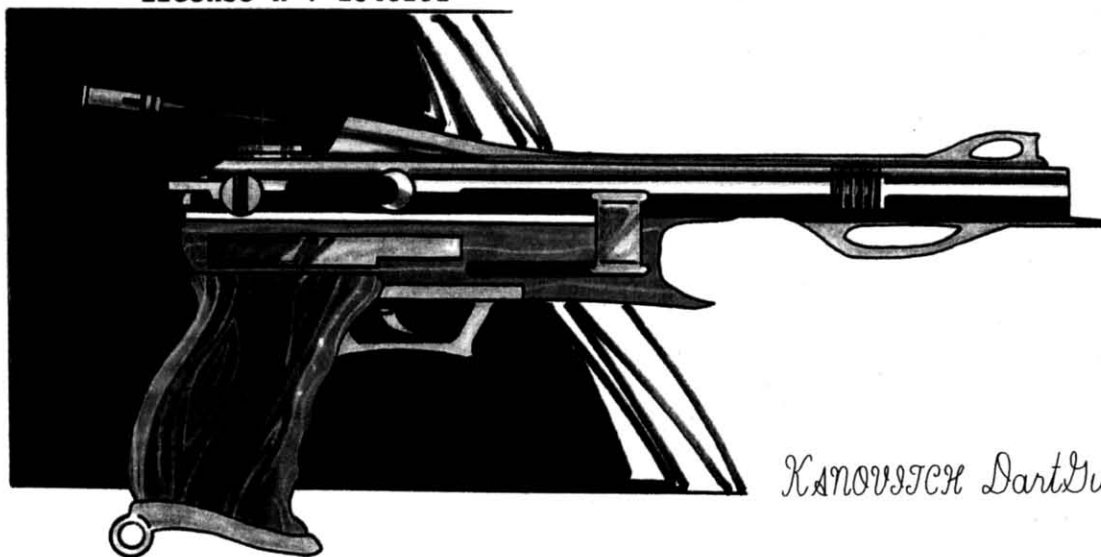
c : même fonctionnement Orki 23



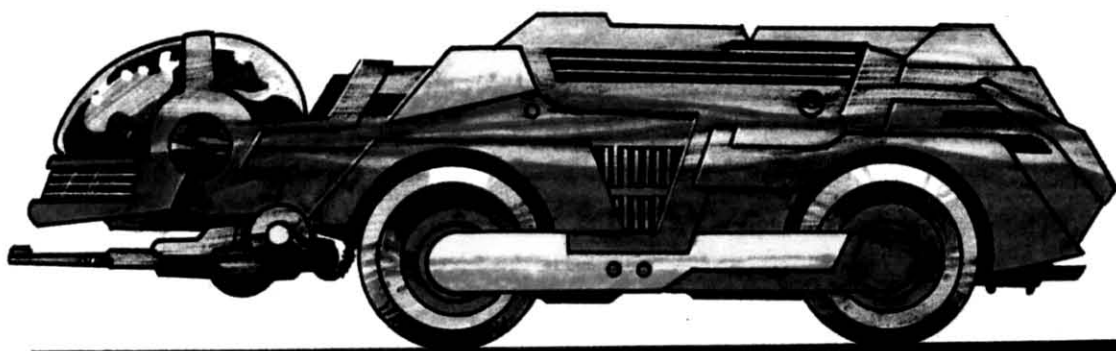
34

ZEICHNEIR PAGODE SPD 2

license n : 1548282



Kanovitch DartGun



34

LVI WAGENKAMPFT VALKYRIE



L I B E R T E
L E G A L I T E
O R D R E



MARXMEN POLICE SPECIAL
VERSION CUSTOM BARILET 5 BALLE -
(BALLES PERFORANTES HAUTE DENSITÉ)



license n : 5898895



TY SKORPION V2

license n : 4457855



GUELTER PM50

AUSTRALIS



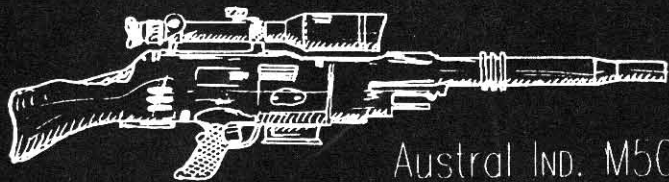
AUSTRALIS

Australis est une station minière construite par le gouvernement australien. Elle a été créée afin de permettre aux joueurs de voir de nouveaux horizons, et de permettre au maître de jeu d'y bâtir des campagnes pour ses Falkampts favoris.

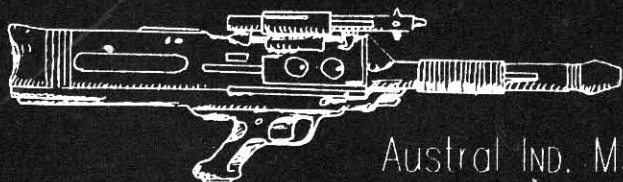
INTRODUCTION

Au-delà de la ceinture d'astéroïdes, le soleil n'est qu'une ridicule boule de lumière, à peine plus grosse qu'une lampe suspendue dans l'obscurité. 778 millions de kilomètres et déjà notre astre n'est plus le maître des lieux. Face à lui, se dresse la reine du système solaire : Jupiter, le monstre orange, cyclope à l'œil rouge, planète des tempêtes de gaz liquides, ancien dieu de notre ténébreux passé. L'ancienne divinité de nos ancêtres, lors de sa genèse, s'est forgée neuf fils, gardiens de roches et de feux, protégeant Jupiter de toutes intrusions extérieures : Amalthee, Io, Europe, Ganymède, Callisto... Ils semblaient maîtres des lieux pour l'éternité... Mais au 21^{ème} siècle, ils ont vu peu à peu la race humaine construire et installer son propre satellite. Après avoir exploré les confins de sa propre planète, l'homme a créé, grâce à sa technologie, un vaste complexe industriel autour de Jupiter. La planète géante possède désormais un fils et un gardien de plus : Australis.

licence n : 57844585

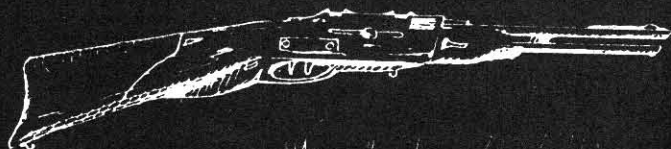


Austral Ind. M50



Austral Ind. M52

licence n : 45581478



Winchester 30.06

C'est en 2065 que le gouvernement australien lança le programme "Australis". Son but était de construire une station artificielle en orbite haute autour de Jupiter. Cette station devait répondre à deux objectifs : être capable d'accueillir une vaste population avec des quartiers d'habitations, des centres de loisirs, des hôpitaux, des écoles... ainsi que pouvoir constituer un vaste complexe minier permettant l'extraction et le conditionnement des métaux situés sur les satellites de Jupiter, ou extraits des roches flottant dans l'espace.

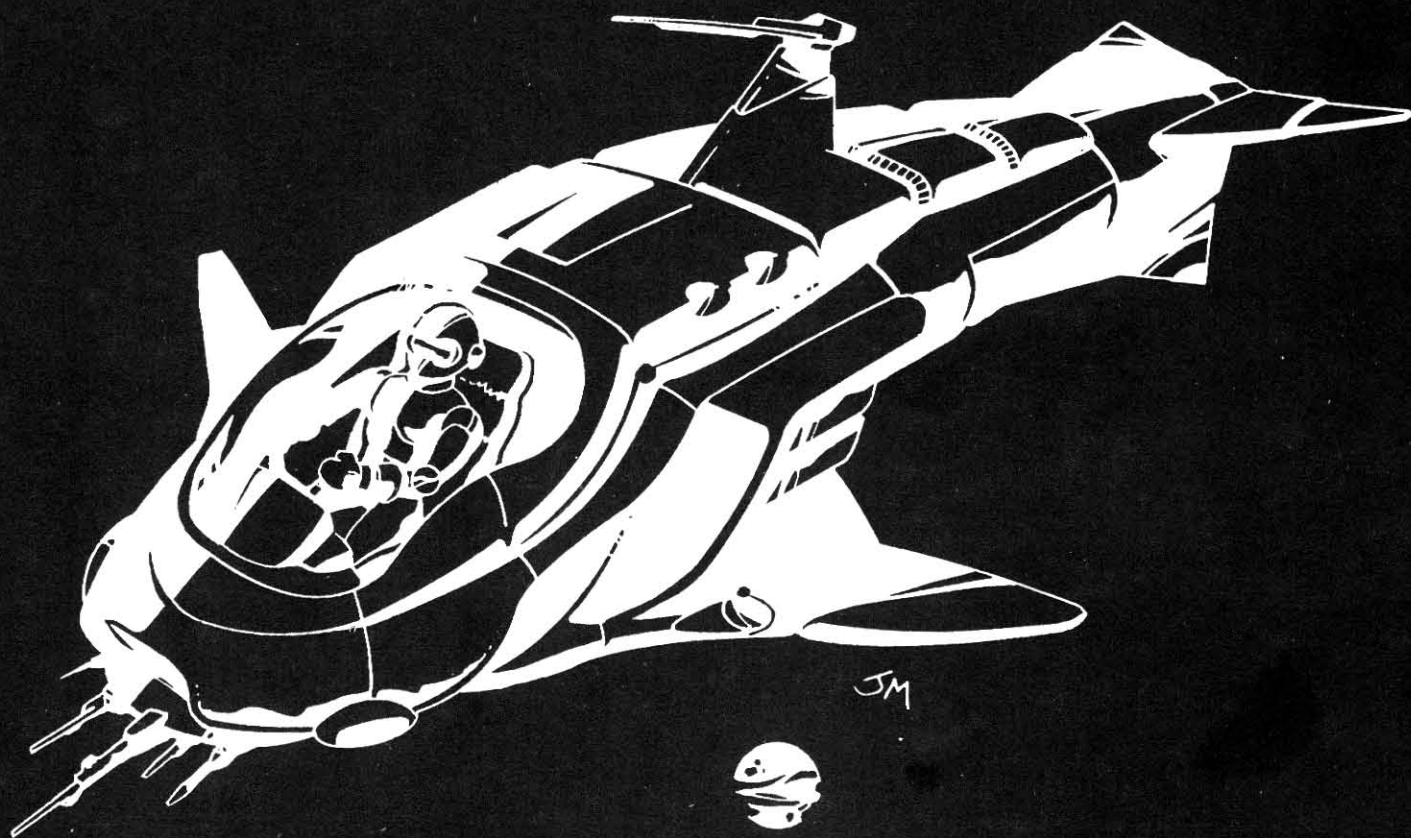
Cette base orbitale permettra au gouvernement australien de prouver au reste du monde que son pays est non seulement à la pointe de la technologie, mais aussi qu'il est capable de mettre en œuvre les sciences dans lesquelles il excelle. Grâce à l'exploration, puis à l'exploitation des ressources qu'offre l'espace, l'Australie compte rester la plus grande nation industrielle de tous les temps. Après quatre années d'études et d'explorations, un premier site fut construit. Peu à peu, de longs convois amenèrent des blocs d'acier et de titane pour agrandir la première construction. Il faudra près de quinze années aux ingénieurs et techniciens pour terminer le gigantesque ouvrage. En 2087 la station fut officiellement ouverte, et les premiers colons purent s'installer.

STATION AUSTRALIS

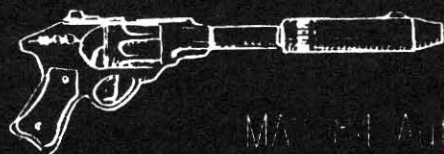
- Caractéristiques
- Nationalité: australienne.
- Masse: 152.050 tonnes.
- Masse volumique: 1.759.000 mètres cubes.
- Nombre de résidents: 549.860 personnes.
- Distance avec la terre: 630 millions de kilomètres.
- Capacité mensuelle d'extraction de minerais: 11.000 tonnes de métaux bruts.
- Forces de l'ordre en présence: Police australienne, Interpol.

HISTORIQUE

- 2069 : Le vaisseau Reckon I se place en orbite autour d'Europe. Son équipage y installe la première base permanente, prémice des premiers travaux de construction d'Australis.
- 2070 : Le cargo Reckon II amène 1 000 tonnes de matériaux sur Europe et Io. Construction du premier relais radio-images pour les communications avec la terre.
- 2071 : Australis commence à prendre forme. De nouveaux techniciens arrivent à une cadence de 20 tous les quatre mois.
- 2072 : La station atteint une capacité de 80 personnes.
- 2079 : En mai, la navette automatique Galileo VII se désintègre dans les anneaux de Saturne pour des raisons encore inconnues aujourd'hui. Elle transportait 400 tonnes de matériels électroniques destinés aux géologues installés sur Europe.
- 2080 : Les premières concessions minières sont mises en vente sur le marché boursier en vue de l'ouverture de la station. Le gouvernement australien crée sa propre compagnie minière et lui confie près de 70 % des concessions. Andrew Mc Coll est nommé administrateur général de la future station.
- 2081 : L'Australie installe des relais radio sur Mars, Phobos, Eros et Junon pour les futures communications avec la station.
- 2082 : Les premières émissions radios entre la terre et la station font l'objet d'essais réussis.
- 2083 : Le gouvernement australien commence à recruter du personnel pour Australis.
- 2084 : Premiers cargos transportant des mineurs et leurs familles en partance pour la station.
- 2086 : Le rapport Bernstein prévoit une exploitation possible de minerais pour 95 ans.
- 2087 : La station devient financièrement rentable.
- 2088 : Australis dépasse les 300 000 habitants.
- 2089 : Australis accueille de plus en plus de personnel. Intensification des cadences d'extraction des minerais. Interpol y installe un bureau local.

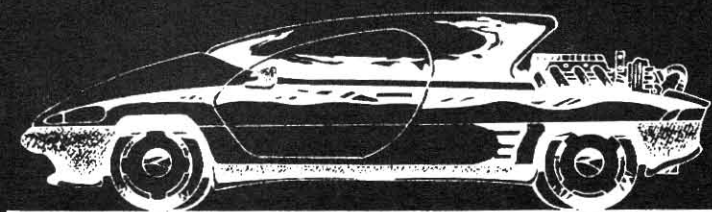


Il est 12h30 le sort le premier du sommeil artificiel dans lequel je me suis plongé depuis notre départ de la Terre. L'air au moins des milliers d'abeilles qui me bourdonnent dans le cerveau ! Effets secondaires de l'après hibernation qu'ils appellent ça ! Pff. Saloperies de machines. Après une douche rapidement expédiée je m'installe au poste de pilotage de notre cargo. Après quatre mois de voyage, et de sommeil forcé, je vais enfin pouvoir voir cette station de mes propres yeux. Sur le scanner se dessinent lo et Europe. Entre les deux, un petit point se balance paresseusement. Jupiter occupe maintenant la totalité de l'écran du scanner. Bon sang qu'elle est grosse cette planète ! Le poste de contrôle de la station me donne les coordonnées d'atterrissage et les procédures d'approche. Soudain elle se dresse devant moi ! Ach so et jambon de pays : c'est encore plus géant et dingue que sur les photos. Tout d'abord on ne distingue qu'une masse informe vaguement trapezoïdale, un peu plus large que haute. Plus le vaisseau se rapproche et plus je peux enfin distinguer quelques détails. Des dizaines de sphères et de cubes translucides couvrent la grande majorité de sa surface au milieu d'une myriade d'antennes de communication. L'opérateur de contrôle indique le numéro de la piste d'atterrissage où je dois me poser. Encore un dernier regard sur ce monstre fascinant et terrifiant avant de pénétrer dans ses entrailles..."



M&P Automatic

Échelle 1 : 1000000



381

AUSTRALIS : STATION SPATIALE

Au tout début de sa construction, Australis n'était qu'une petite station spatiale de quelques dizaines de tonnes d'acier. Peu à peu, au fil des années, elle s'est agrandie et c'est une véritable ville autonome qui se dresse aujourd'hui dans le vide. Sa forme actuelle se rapproche de celle d'un prisme sombre, et pourtant herisse de centaines de points lumineux, tel un arbre de Noël. Sa surface n'est pas lisse : de nombreuses sphères, demi-sphères opaques ainsi que nombre d'infractuosités recouvrent la station. De multiples sas abritant de petites navettes ont été construits pour accueillir tout les types d'engins que la technologie australienne a pu concevoir. Des convois arrivant de la terre, aux véhicules de maintenance de la station; tous

peuvent atterrir à l'intérieur même d'Australis. La structure interne de la station ressemble en grande partie à celle des antiques plate-formes pétrolières. De vastes corridors hauts de plafond simulent les rues d'une ville. De chaque côté de ces rues se dressent des boutiques, des bistros, des hopitaux, des boîtes de nuits... et bien sûr des habitations. Les lieux publics sont éclairés par de gigantesques néons possédant un système d'horlogerie pour simuler les cycles diurnes. Une journée de plein éclairage dure 13 heures, le reste du temps, soit 11 heures, l'éclairage est très faible pour imiter les nuits. Pendant ces périodes, la luminosité est équivalente à celle que l'on trouve sur terre un soir de pleine lune. Certaines parties de la station restent 24 heures sur 24 éclairées à pleine puissance : les centres de loisir, les aires d'embarquement, ainsi que les sas.

La station est divisée en 128 niveaux. Les vingt premiers sont réservés aux activités de détente, centres de massages thaïlandais, terrains de sport, bordels, sex-shops, salles de concerts, ainsi qu'au conditionnement des métaux, récupérés par les ouvriers dans l'espace et sur les satellites naturels de Jupiter. Du 21 au 71 habitent les travailleurs dits "Célibataires" (voir plus loin). Les quartiers de logements ressemblent à des baraquements militaires. Chambres de 12 personnes, cantines aussi grandes que des halls de gares... Du 72 au 87 se trouvent tous les bâtiments administratifs, du 88 au 95 les centres de détente réservés aux familles des mineurs. Ils sont composés de cinémas, de jardins publics, d'aires de jeux pour les enfants. Du 96 au 128 se trouvent les ateliers et les hangars, ainsi que les logements des travailleurs dits "Engagés" (voir plus loin). Tous les endroits quelconques de la station sont repérés par un numéro de niveau, un nom et un numéro de rue. Par exemple, l'adresse du commissariat central du quatrième niveau est : Niv 4, 512 Hill Street.

Les communications à l'intérieur s'effectuent grâce aux puissants réseaux audio-optiques gérés par ordinateurs. Dans la rue, dans chaque habitation, dans les bureaux, est installé un ou plusieurs video-phones. Ils possèdent tous un numéro d'appel. Certains numéros sont à se souvenir : le commissariat central de votre niveau (un zéro plus le numéro de niveau), par exemple celui du niveau 71 est 071 ; les services médicaux, 128 ; les renseignements, 112 ; le service de délation de la police, le triple zéro.

LES MOYENS DE TRANSPORT INTRA STATION

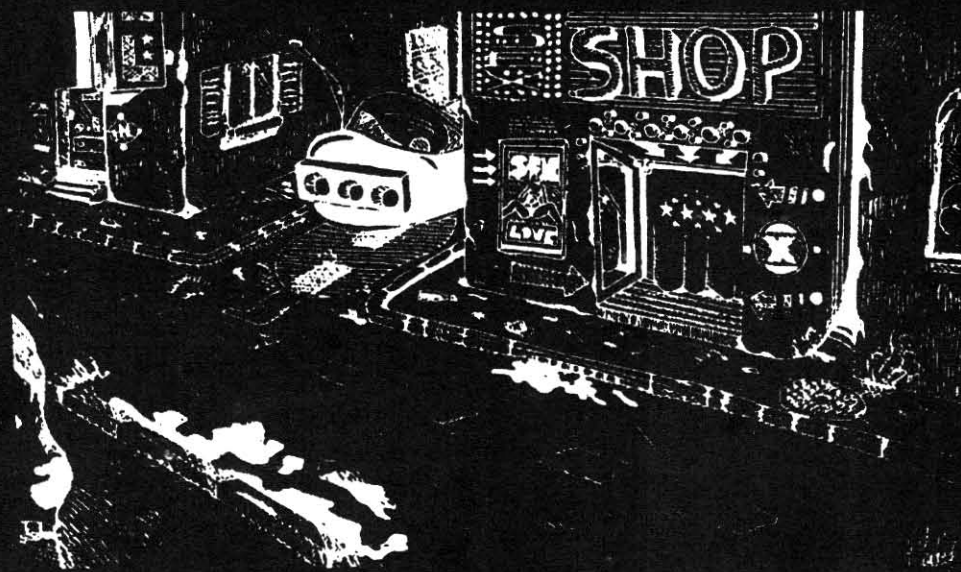
De vastes tubes de plusieurs voies sillonnent les panneaux qui séparent les niveaux. À l'intérieur de ces tubes circulent de longues rames semblables à celles d'un métro. Une entrée est disposée à peu près tous les cent mètres. Le même moyen de transport existe pour les déplacements entre les niveaux. De gigantesques ascenseurs, mis bout à bout, permettent à tous les habitants de la station de se déplacer partout gratuitement.

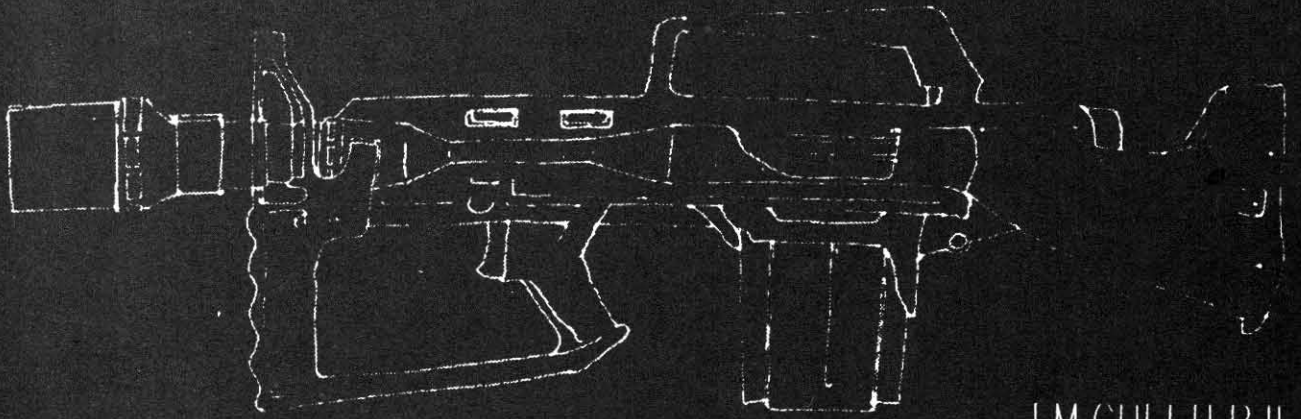
Quelques véhicules ont le droit de circuler dans la station. Ces engins appartiennent à des particuliers, à la police, aux secours, à l'Administration. Ces appareils sont tous de type antigravitationnel. Leur altitude de circulation doit être de 10 mètres au minimum, et leur vitesse maximale de 50 kilomètres par heure, mais uniquement pour les particuliers. Les autres n'ont pas de minima d'altitude ni de maxima de vitesse.

REGLES DE SECURITE

La station est composée des alliages les plus résistants jamais trouvés par un cerveau humain. En comparaison, un char d'assaut de la même taille aurait la résistance d'une brouette de jardin. Toutefois, certaines précautions doivent être prises afin d'éviter le principal danger pour une station spatiale : une crevaisson de la coque. Ainsi, l'usage des armes à feu est strictement interdit à proximité d'un sas, dans les baies des navettes, et dans les portions de la station séparées du vide stellaire par un seul mur. Toute personne qui enfreindrait ce règlement serait condamnée à une lourde peine de prison.

Tous les mois, la station se déplace de quelques centaines de mètres afin d'optimiser son orbite par rapport aux autres satellites de Jupiter. Lors de cette courte manœuvre, la station perd sa gravité artificielle. Le personnel doit donc s'arrimer, ainsi que tous les matériaux, afin d'éviter un accident lorsque la station retrouve sa gravité normale. Dans la police il est de bon ton de laisser les bleus se débrouiller seuls lors de la manœuvre. Le nouvel arrivant, n'étant pas mis au courant des précautions à prendre, se voit pendant quelques minutes ballotté dans tous les sens à la grande hilarité de ses camarades.





TM GUETTER II

licence n : 45453/85

PARAGRAPHE RESERVE AU MJ : LE NIVEAU 0

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le niveau zéro se trouve en dessous du 128. Il est sensé contenir les tuyaux d'évacuation des ordures ménagères et les déchets des métaux extraits par les ouvriers. L'accès à ce niveau est possible par l'intermédiaire de plusieurs sas. L'administration affirme que ce niveau est ouvert sur le vide, laissant ainsi les détritiques s'échapper dans l'espace. Il n'en est rien. Le niveau 0 est la poubelle officielle de l'administration. L'endroit ressemble aux égouts d'une grande ville : l'ensemble baigne dans 70 centimètres d'eaux noires où flottent des saloperies de toutes sortes. La CTAM y enferme les ouvriers rendus fous par l'abus de capsules oranges (voir ce chapitre). On y trouve aussi les criminels qui ont préféré vivre dans cet enfer obscur et puant, plutôt que de se laisser prendre par la police. Tels des rats, ils se nourrissent d'aliments avariés et de cadavres. Un voyage au niveau 0 est sans retour. Les sas y permettant l'accès sont soigneusement gardés par des flics persuadés que de l'autre côté se trouve le vide glacial. L'administration ne peut se permettre de vider les poubelles de la station dans l'espace. Chaque débris constituerait un danger pour les mineurs qui travaillent à l'extérieur. Un corps qui a la masse d'un grain de sable, en gravité nulle, possède la vitesse d'une balle de fusil. On imagine aisément les dégâts que ferait une boîte de conserve percutant un scaphandre spatial... Tous les mois, le niveau 0 est nettoyé par de puissants acides déversés du 128ème niveau...

COMMUNICATIONS ET NAVETTES AVEC LA TERRE

Entre 2070 et 2089 plus de 57 relais radio ont été installés entre la Lune et la station. Ces relais permettent à l'administration d'Australis de recevoir et émettre les ondes porteuses d'informations, de communications et d'images avec le siège social de la Compagnie TransAustralienne Minière installée sur Terre, avec les administrations des sociétés d'Australis. Les particuliers peuvent aussi utiliser le système de communication pour écrire à leurs familles ou proches. Ce système fonctionne comme un telex. Les messages reçus sur Terre sont remis à leur destinataire par un service postal spécial. Certains canaux de transmissions sont réservés à la circulation d'images. Seuls l'Administrateur de la station, Interpol et la police peuvent transmettre des images. Chaque image ou photographie transmise coûte extrêmement cher ; c'est pourquoi leur utilisation a été limitée. Le temps moyen d'une transmission radio est d'environ 24 heures, parfois plus à cause des interférences des rayonnements solaires. Les images, quant à elles, ont besoin de 70 heures pour parcourir la distance séparant la Terre de la station. L'entretien des relais est assuré par plusieurs équipes de techniciens. Une fois par mois, ils contrôlent le bon fonctionnement des appareils. En cas de panne, une équipe est immédiatement dépêchée sur place afin que la station ne perde jamais le contact avec notre planète. Tous les vaisseaux partant pour la station ou en revenant possèdent une base située sur la Lune. L'Australie, qui a pratiquement annexé notre

satellite depuis longtemps, a construit de vastes infrastructures industrielles, commerciales, ainsi qu'une vaste base pouvant contenir plus de cent navettes spatiales de toutes tailles. Tous les mois, un cargo amene des équipements, du personnel a la station tandis qu'un autre apporte le fruit du travail des mineurs, des personnes desirant rentrer sur Terre, ou bien des individus que l'équipement medical de la station ne peut soigner, ou encore des criminels arretes par le bureau local d'Interpol.

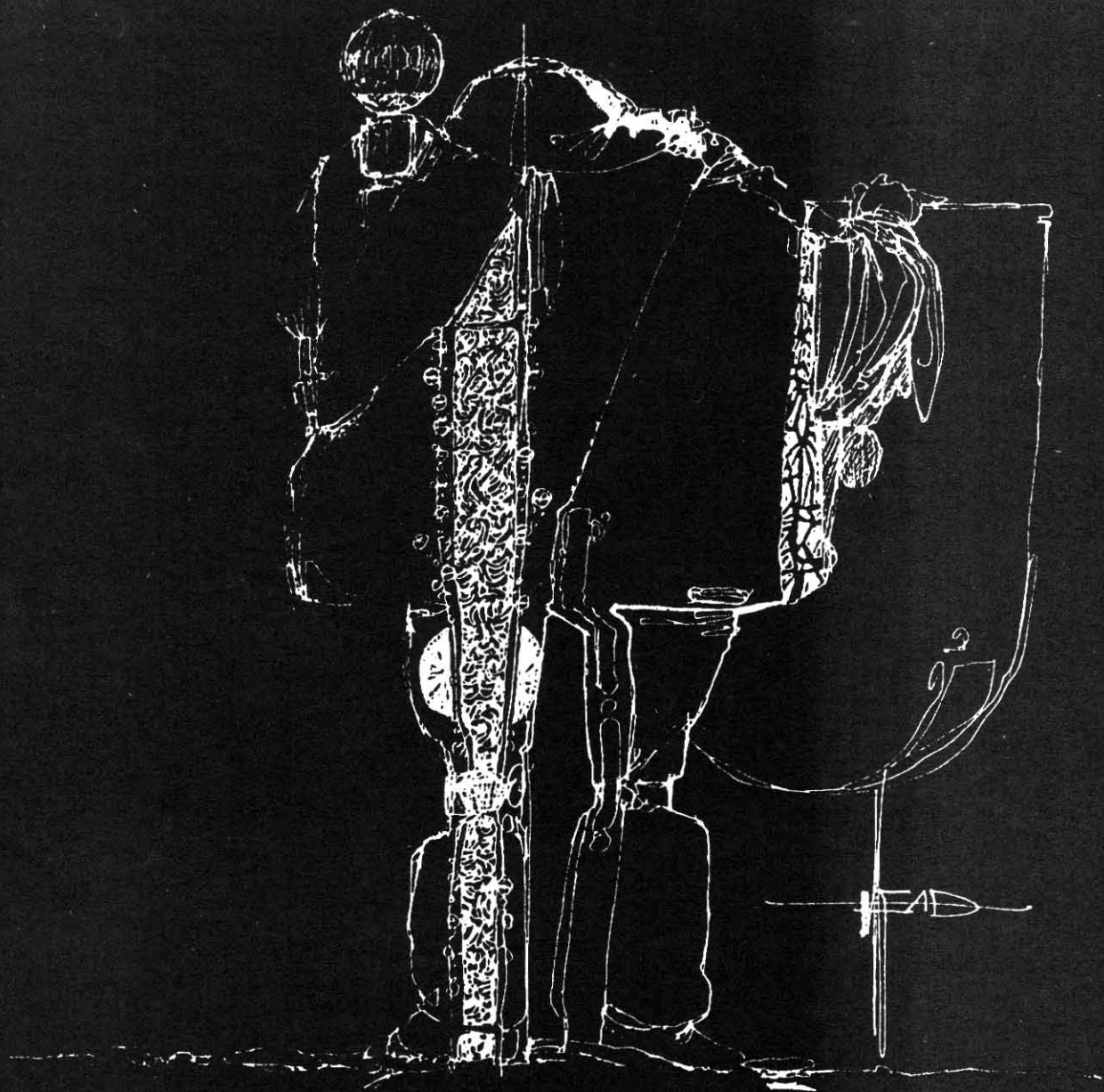
Les navettes sont pratiquement automatisees. Seules les operations necessaires aux decollages et aux atterrissages sont effectuees manuellement. Pendant toute la duree du voyage, les occupants du vaisseau spatial sont plonges dans un sommeil artificiel de quatre mois. Ce sont les ordinateurs supra-analogiques qui dirigent l'engin, maintiennent la pression de l'air a une atmosphere, calculent les besoins en energie des differentes machines, et alimentent regulierement les propulseurs en carburant. La duree assez longue du voyage oblige les voyageurs a suspendre leurs activites normales par une eprouvante hibernation. De nombreux tests psychologiques ont demontre par le passe qu'un être humain ne pouvait rester mentalement equilibre trop longtemps dans l'espace. Celui-ci, sans occupation (ce sont les ordinateurs qui s'occupent de tout), peut sombrer dans la folie ou voir ses capacites intellectuelles reduites pendant une longue duree.

AUSTRALIS, STATION MINIERE

14 compagnies ont eu le droit de s'installer sur Australis. La plus importante d'entre elles est la Compagnie TransAustralienne Miniere, societe d'Etat. Elle possede la plus grande majorite des sites d'exploitation. Les autres sites sont partages entre les compagnies restantes. Celles-ci payent un droit de presence a la CTAM pour etre a meme de posseder une filiale sur la station. Les contrats de concession sont revises chaque annee et les montants de ces droits sont fonction du nombre de sites et d'employes travaillant pour ces entreprises. Ce procede a ete mis en place afin de limiter l'importance des compagnies privees, et permet au gouvernement australien d'exploiter une grande quantite de satellites. Grace a cela, les industries lourdes et d'armements sont assurees de pouvoir utiliser une enorme masse de metaux. Lors de la distribution des sites, la CTAM s'est appropriee en premier lieu les plus riches filons, mais aussi les plus faciles a exploiter.

La station est placee sous l'autorite supreme d'Andrew Mc Coll. Il occupe le poste de directeur de la station et est responsable devant le gouvernement australien de la production miniere ainsi que du bon fonctionnement de celle-ci. Il doit suivre les directives imposees par la CTAM et veiller qu'elles soient appliquees a la lettre par son personnel. De plus, il est responsable devant la justice australienne du maintien de l'ordre et de la libre circulation des individus au sein de la station.





"Au début, j'ai pas cru mon patron lorsqu'il m'a dit que j'avais un rendez-vous avec Mc Coll. M'enfin, c'est pas le genre de type à plaisanter pendant les horaires de bureau, surtout avec une de ses journalistes. 14 heure précise m'avait-il dit, et surtout Judie Scarry ne soyez pas en retard, le chef de cette fichue station adore l'exactitude ! Bon, je me pointe à 13 heure 58 au bureau de la secrétaire de Mc Coll. Celle-ci regarde ma carte de presse d'un air dubitatif, tout en consultant son agenda. Ouais c'est ça, Judie Scarry de Galactic News, c'est bien moi ! Après une demi heure d'attente, on me permet d'entrer dans l'Olympe. Un bureau grand comme un terrain de golf entièrement recouvert de boiseries véritables, pas de l'imitation. Une moquette bleu pâle sur laquelle sont étalées des fourrures d'animaux. Tout au bout de la salle, trône un bureau qui semble bien minuscule dans ce véritable hall de gare. Le maître des lieux, campe dans un fauteuil en cuir capitonné, m'invite à m'asseoir. L'homme semble grand (du moins je le pense : il ne s'est pas levé pour m'accueillir), environ 35-40 ans, de corpulence moyenne. Cheveux châtains, yeux cachés derrière une paire de lunettes noire

Allez, du cran, j'attaque la série de questions, on n'est pas là pour se regarder pendant des heures.

Monsieur Mc Coll, je tiens au nom de mes lecteurs à vous remercier de me consacrer un peu de votre temps. Tout d'abord une question que toutes nos lectrices se posent : quel est votre rôle ici sur la station ?

J'administre le complexe, et suis chargé par notre gouvernement d'assurer à l'Australie la quantité de matières premières la plus importante possible. Lorsque la société m'a confié ce poste j'ai tout de suite accepté. Je crois que grâce aux efforts de chacun, et avec mon brillant intellect, je peux conduire mon pays vers un avenir brillant. Bientôt sur la Terre il n'y aura plus de place pour les perdants. L'Australie, j'en suis sûr, deviendra la première puissance mondiale, mais aussi la patrie des gagnants et des battants. Pendant que nous progressons, le reste de la planète reste dans la boue sale du sous-développement technologique. D'autres questions Mademoiselle ?

Je crois que nous avons fait le tour du sujet.

Pas du tout : êtes-vous libre pour dîner ce soir ?"

SERVICES ADMINISTRATIFS

L'administration proprement dite : la police locale, Interpol, le service santé, le secteur loisir.

7.500 personnes travaillent directement pour la station. Rats de bureau, ils sont là pour gérer toute la paperasserie, offrir des services aux résidents, des bureaux d'aide sociale, l'office legal d'immigration...

Le Cops'Department : chargé de faire régner l'ordre et la loi pour le bien être de la station. Sa priorité : assurer aux mineurs leur travail quotidien.

Le Syndic des Commerçants : il s'occupe, avec les commerces de la station, de la régularité de son approvisionnement. Il veille à ce que les habitants de la station puissent trouver tous les biens fabriqués en Australie (ou presque). La répartition des marchandises entre les divers commerçants est assez inégale. Les commerces doivent payer une taxe plus ou moins élevée selon l'humeur du Syndic pour obtenir des marchandises. Ces taxes ne sont absolument pas légales, il s'agit plutôt de pots de vin versés à l'administration.

Le bureau Inter minier des Independantes : ce bureau a été créé par les compagnies privées de la station. C'est un cabinet juridique qui doit les conseiller dans les négociations pour le partage des zones minières.

Le Comité Central des Loisirs : il organise les festivités, gère les activités de détente des personnels "Engages" et "Celibataires". C'est lui qui doit veiller à la bonne hygiène des prostituées réservées à ces derniers, ainsi qu'à la moralité des distractions destinées aux familles des Engages.



Maser Braun PU8



LES FORCES DE L'ORDRE

La police locale est divisée en huit grades auxquels sont accordés des droits bien particuliers.

Le Boss, chef de la police locale, bras droit de Mc Coll. Henry Gould n'a pas de limite juridique dans l'exercice de ses fonctions. Il pratique tous les ports d'armes imaginables, peut sortir à l'extérieur quand l'envie lui prend. C'est un rond de cuir gras et poussif. Il s'imagine être dans un club de vacances.

Les Links. Ils sont deux. Ils doivent seconder le Boss. Mais ce sont eux qui font tout le boulot à sa place. Jason Cord est responsable des niveaux 1 à 79, les pires. Dan Duane lui est plus pénard ; sa zone de juridiction s'étend du niveau 80 jusqu'au dernier, le 128. Ces deux types ont le métier dans le sang, ils aiment leur travail et leurs hommes. En cas de coup dur on peut toujours compter sur eux.

Les Procs' ont chacun la responsabilité de 32 niveaux. On ne les voit pas très souvent, ils passent la plupart de leur temps dans ce que l'on appelle des chambres de culpabilités. En fait ce sont des bureaux où un individu, qui a été arrêté, est provisoirement jugé. Si celui-ci n'a commis qu'une simple infraction (par exemple faire pipi sur une borne d'incendie, tapage nocturne, état d'ivresse sur la voie publique, etc...) il est condamné à payer une amende et/ou à effectuer un petit séjour en cellule. Celles-ci sont toutes situées au niveau 75 de la station. Si l'individu est déclaré "presque coupable" par un des Procs il repart sur Terre avec la prochaine navette. Si le tribunal sur place prouve qu'il est coupable, il est interdit de séjour sur la station jusqu'à la fin de ses jours, et effectue sa peine dans un pénitencier australien. Si le tribunal le déclare non coupable, l'individu peut revenir travailler sur la station. L'état australien le dédomagera pour le préjudice subi, en lui versant l'équivalent de huit mois de salaire d'un ouvrier, avant son retour sur Australis. Tout le monde peut se tromper !

Les Verificateurs Pour minimiser le risque d'erreur de la part des Procs, les Verificateurs sont charges de reprendre en entier les dossiers des personnes declarees coupables. Grace a ce double niveau juridique, il y a moins de risques d'envoyer un innocent comparaitre devant un tribunal sur Terre. Un individu envoye en Australie pour jugement est une personne de moins travaillant pour la station. Cela peut, quelque soit sa fonction, etre nuisible pour la productivite globale.

Les Medico-legistes Ce grade constitue aussi un corps a part. Sur le terrain, leurs taches consistent a ramasser les corps (ou leurs morceaux), a effectuer les autopsies sur tous les deces survenus apres une mort violente ou d'origine peu claire. Les Medicos ne sont pas armes.

Les Cops'Officers Leur zone juridique s'etend sur l'ensemble des niveaux, ainsi qu'a l'exterieur de la station. C'est a partir de C.O. qu'un policier a le droit de mener des enquetes sur les lieux de travail des mineurs. Un C.O. fait partie d'un squad de 4 a 8 hommes. Ceux-ci ont leur bureau dans un Commissariat Central ; il en existe un par niveau. Les C.C. sont administres par un Cop Officier different chaque mois. Chacun, donc a tour de role, se voit confier la delicate mission de diriger un C.C. Ce systeme a ete mis en place afin de mettre a l'epreuve les qualites de leader de la creme des cremes des flics australiens. Les armes du Cop sont : le revolver, le riot gun, la matraque. Equipement : un talkie walkie. Un Cop Officer pendant le service est en civil.

Les Privates Cops Chaque niveau possede 7 commissariats secondaires. Les policiers qui y sont affectes, les Privates Cops, sont rattaches a l'un d'entre eux. Leur zone de juridiction se limite a un seul niveau. Leur mission est de seconder les Cops Officers dans leur travail, d'effectuer des patrouilles dans les quartiers residenciels. Les Priv' ne sont generalement pas en bons termes avec leurs collegues. Ils sont jaloux de l'etendue de leurs droits juridiques. Les Priv' sont facilement reconnaissables a leur tenue vert vegetation, ainsi qu'a leur patch cousu sur la tenue au niveau de la poitrine : un P et un C bleus sur fond jaune. Leurs



armes sont le revolver et la matraque. Ils ont le droit de porter un gilet pare-balles lourd dans la rue, sans avoir besoin d'autorisation. Equipement : un talkie walkie.

Les Surveillants Ils ne sont armes que d'une matraque. Ils n'ont pas le droit de porter d'arme, portent l'uniforme vert clair. Leur zone juridique est la meme que celle des Priv' : un niveau. Leur tache est de surveiller les jardins publics, les sorties des ecoles, les installations interieures de la station appartenant a la police. Ils sont la surtout pour rassurer les gens, pour que ceux-ci se sentent proteges et en securite.

Competences propres aux Cops Officers et policiers d'Interpol :

Comme tout policier, ils n'ont le droit d'utiliser leurs armes qu'en cas de legitime defense, de soi-meme ou d'autrui, pour arreter un individu commettant un acte de mise en danger du bon fonctionnement de la station. Ils peuvent perquisitionner chez n'importe qui sans mandat. Pour cela, il faut etre au minimum deux flics et que la demarche se justifie dans un but permettant d'arreter un suspect, d'interpeler un individu, ou pour les besoins de toute enquete portant sur des homicides, des sabotages et tout motif valable. La loi est restee volontairement floue dans la definition de ces motifs, laissant aux Cops'Officers et aux policiers d'Interpol la liberte de l'interpreter avec prudence et intelligence. Le travail quotidien des sous-officiers est rude, il ne laisse pas de place aux faibles. Sorties dans l'espace frequentes, cours d'arts martiaux et de psychologie toutes les semaines, interventions jours et nuits, des jours de repos mensuels qui peuvent se compter sur les doigts de la main...

Compétences des autres grades

Les grades supérieurs aux Cop Officers ont les mêmes droits et devoirs que ceux-ci. Toutefois, ce ne sont pas des hommes de terrain mais plutôt des administrateurs qui ne voient rarement autre chose que les murs de leur bureau.

Les Privates Cops et les Surveillants doivent obtenir un mandat pour toute opération de grande envergure, pour perquisitionner chez un particulier ou dans une entreprise, ou encore pour se rendre, en service, dans un autre niveau que celui où ils sont affectés. Par exemple, en cas de poursuite d'un individu, si ce dernier prend un ascenseur pour changer de niveau c'est aux Priv' de ce même niveau qu'il incombe de continuer la poursuite.

INTERPOL

Les nations qui ont échappé aux grands bouleversements de ses quarante dernières années, les Havres de Paix, ont rétabli une force policière qui avait disparu pendant la Guerre sans fin. Interpol. Ces pays, dans leur capitale ont installé un centre informatique qui gère l'ensemble des identités des individus recherchés par une police quelconque. Interpol demandait en 2088 à la CTAM la permission d'ouvrir un de leur bureau sur la station. Il estimait, à juste titre, que nombre de criminels tenteraient d'échapper à la justice en s'exilant sur Australis pour y refaire leur vie ou pour échapper à la justice de leur pays. La Compagnie TransAustralienne Minière accepta la proposition. Ces agents, les InterCops, ont les mêmes droits et devoirs qu'un Cops Officer. Leur mission est de lutter contre le crime ; ils ont le même boulot que les Cops, loin de leurs chiens, loin de leurs femmes qui les trompent avec leurs dentistes. La nation la plus représentée est Europa, qui a envoyé une partie de ses meilleurs Falkampfts. Leurs bureaux sont les mêmes que ceux des Cops Officers. Ils bossent ensemble, mangent les mêmes saloperies, boivent les mêmes bières, sortent avec les mêmes filles. Souvent pour les besoins d'une enquête, des Falkampfts berlinois se rendent sur la station. Les policiers d'Interpol sont remplacés tous les quatre mois. Pendant leur séjour, ils touchent quatre fois leur salaire mensuel. Ceux qui sont en mission temporaire sur la station ne touchent aucune indemnité.

Ulrich gise au milieu des tables et des débris de verre un trou à la place de la figure. Bon sang cela fait un quart d'heure que je me planque derrière une table pour échapper aux lurs des pourris qui ont fait ça. La patrouille avait bien commencé, les rues étaient calmes, pas trop d'agitation autour des sex-shops, des gens nous demandaient du feu. Enfin bref une chouette patrouille. A 16h02 le commissariat nous demandait de nous rendre dans une pizzeria Viv'18, 527 String Street. Des clients, paraît-il, faisaient un peu trop de bruit à la sortie du restaurant. En fait de clients, nous sommes tombés sur des gus qui braquaient la dite pizzeria. Nous avions à peine fait les sommations légales que ça s'est mis à canarder de partout. Ulrich s'est pris une décharge de chevroline en pleine tête. Il ne reverra jamais la Terre ni les deux gamins qu'il y avait laissés. Il est 16h37 et les renforts ne sont toujours pas arrivés. Que foutent les Privates ? Il faut que je me décide à arrêter ces mecs tout seul. Falkampft d'Interpol. Stop ou j'ouvre le feu. Deux fusils pointés sur moi. Des gerbes de feu. Deux cartouches de 12,35 qui font mouche. Deux corps qui s'écroulent à terre. Les renforts ne sont toujours pas là. Ulrich. Pas mort pour rien. Les deux minables l'ont rejoint dans l'autre monde. Faire le rapport sur l'intervention.



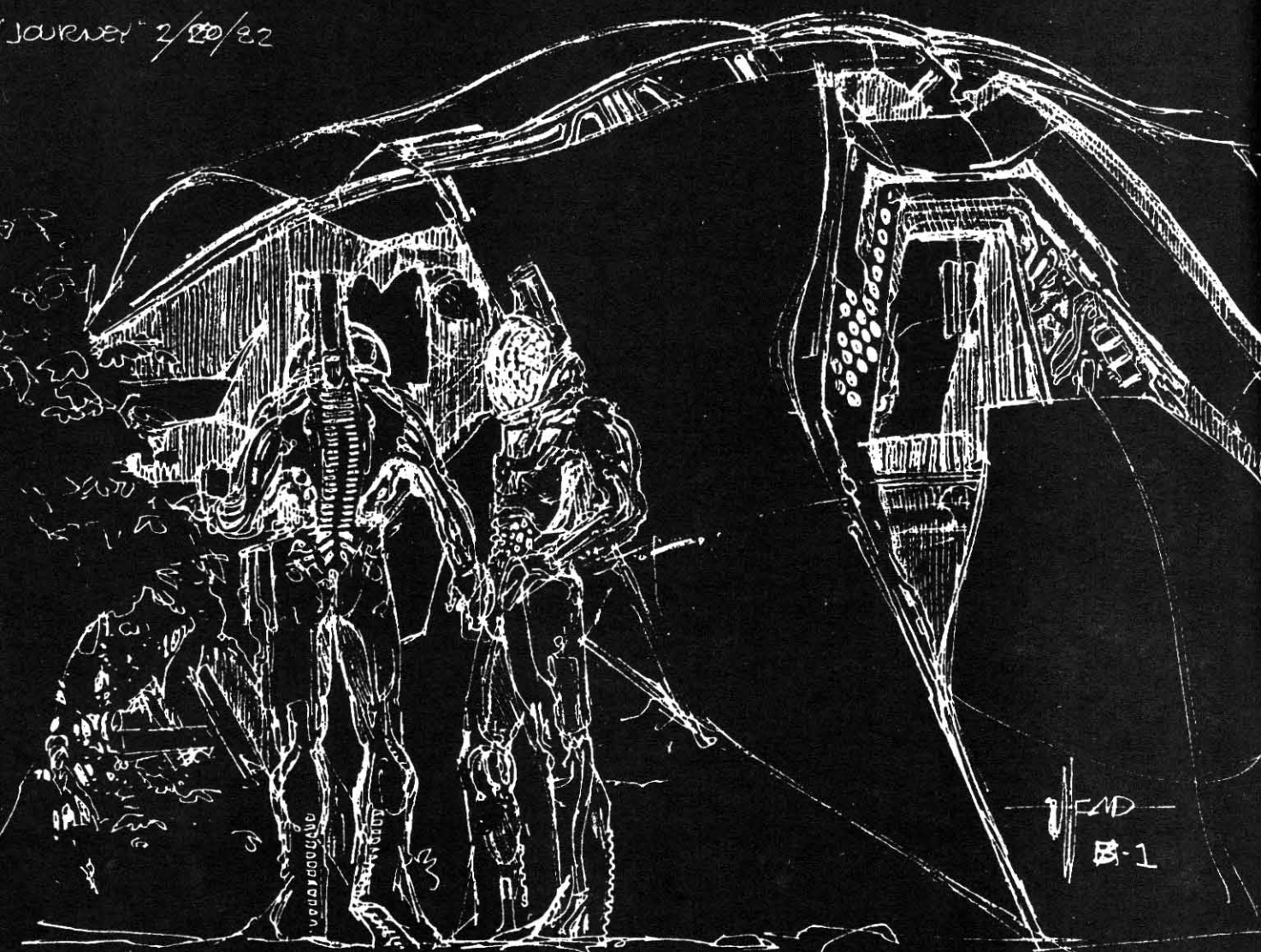
MaserBraun SP6

LES MINEURS

Le personnel qui travaille à l'extraction des minerais est divisé en deux grandes catégories.

Les Célibataires. Ils représentent environ 40% des mineurs travaillant sur Australis. Les célibataires sont des hommes qui travaillent à l'extraction des minerais pour les compagnies privées ou pour le gouvernement australien. Ils ont laissé leur famille sur Terre pour faire fortune et acquérir une vaste expérience dans le traitement des métaux. Ils sont logés dans des centres d'hébergements collectifs. Leurs contrats de travail leur réservent les travaux les mieux payés, mais aussi les plus dangereux.

Journer 2/20/22



FOUR PERSON RECON. CRAFT : HATCH OPEN, RAMP UP
SUITE. SENSITIVE POWERED EXOFRAMES.

l'extraction des minerais sur les satellites instables et dans l'espace profond. Pour ce type de travaux ils touchent une prime hebdomadaire de risque qui est égale à un mois de salaire d'un sous officier de police. Le taux de mortalité est très élevé, les accidents presque quotidiens. A l'intérieur de la station, tous les niveaux leur sont accessibles, notamment les vingt premiers où l'on trouve les bars louches, les putes bon marché et les salles de concerts de Super Heavy Trash Power Rock, célèbres pour leur ambiance, leurs bières, leurs bagarres et leurs descentes de police.

Les Engages : ce sont aussi des mineurs. Leur travail est bien moins payé que celui des Celiba-

taires, mais il ne comporte pratiquement pas de risques. Ils, ou elles sont venus avec toute leur famille s'installer sur Australis. Ils font l'objet d'un vaste projet qui vise à habituer des êtres humains à vivre toute leur vie dans l'espace. Le gouvernement australien veut poursuivre la conquête du système solaire. La construction de la station n'est, dans ce programme, qu'une étape dans la colonisation future de mondes nouveaux. L'Australie désire pour ces planètes des hommes équilibrés et totalement sains. C'est pourquoi les niveaux 1 à 20 sont entièrement interdits aux Engages ainsi qu'à leur famille. La moindre infraction à ce règlement est passible de bannissement à vie de la station. Les Engages ont leurs propres cafés, boîtes de nuit, salles de concerts, cinémas, etc...

LE TRAVAIL DES MINEURS

Le travail des mineurs, Engagés ou Célibataires, est très pénible. Quatre heures à creuser, ramasser des cailloux, à faire gaffe où on met les pieds... Qu'il travaille pour la CTAM ou une des 14 compagnies privées, le mineur fait à peu près les mêmes choses. La journée de travail commence par un petit voyage en navette. Celle-ci est généralement du même type : assez vaste pour accueillir entre 10 et 15 hommes et leur matériel, possédant une capacité d'accélération dans l'espace de 10 mètres par seconde. Le voyage jusqu'aux zones de travail dure en moyenne une heure. Sur les satellites de Jupiter, ont été construits de vastes baraquements qui abritent des hangars pour les navettes, un centre de contrôle qui coordonne le travail des mineurs, les véhicules spéciaux pour circuler en surface, ainsi que tout le matériel nécessaire pour l'extraction des minerais. Du centre de contrôle, les ouvriers sont amenés aux lieux d'extraction par des engins se déplaçant à l'aide de pattes articulées. Une fois sur place les mineurs creusent et arrachent le métal de la pierre pendant environ quatre

heures. Puis ils ramènent le fruit de leurs labeurs aux baraquements pour exécuter un premier et sommaire conditionnement des matières premières. Une fois les métaux mis en containers d'acier, les mineurs peuvent retourner sur Australis pour se détendre et retrouver leur famille. L'extraction des minerais des petites roches qui flottent dans l'espace est encore plus difficile. Les mineurs sont amenés jusqu'à ces mini astéroïdes par navettes. Sur place ils sortent dans l'espace et, pendant une journée de travail, ils vont, tout en étant en gravité zéro, extraire les précieuses matières. Ils sont attachés aux navettes par un câble de métal sans lequel ils dériveraient dans le vide. Souvent ce faible cordon ombilical se brise, laissant des malheureux à l'abandon et vivant encore quelques heures, le temps que les réserves d'oxygène de leur combinaison s'épuisent.

"Martha dort encore lorsque je me lève. Horaire local : 5h32 la journée va commencer. En ce mardi, notre équipe va attaquer un nouveau site. Bon sang ! Encore une petite ballade dans le vide, pioche dans une main, lampe torche dans l'autre. Je sors de l'appart'. Personne dans les rues.



Le niveau 47 est bien calme ce matin. Quelques minutes de transport dans les ascenseurs et me voilà au hangar d'embarquement. Notre chef est comme à son habitude arrive avant les autres. Salut Dieter, me lance-t-il. Je lui souris. Martha a dû se lever maintenant. Bientôt elle va réveiller les enfants pour les conduire à l'école. Toute l'équipe est présente. On a tous un peu la trouille. Hier en ouvrant un site d'extraction une équipe de Célibataires a été entièrement décimée. Elle est tombée sur une couche de Kromterbeauf, métal qui mis en contact avec le vide explose instantanément. Dans l'espace personne ne vous entend crier (NDLR : On va pas payer des droits d'auteurs là dessus 212). Mince, quel boulot ils font ces mecs, même pour du fric je ne le ferai jamais. Bien sûr, il est précisé dans notre contrat d'engagement que notre boulot est vachement moins dangereux que celui des Célibataires, m'enfin, on sait jamais, j'ai pas envie de me retrouver en mille morceaux, dispersés dans l'espace. Qui s'occuperait de Martha et des mômes en cas de pépin ? Je somnole un peu dans la navette qui nous conduit au satellite. Cela doit faire au moins 6 mois que je n'ai pas vu un arbre, ni même de l'herbe, ou une vache. Ça y est, on est arrivé. Europe se dresse face à nous, fier et arrogant. Nous ajustons nos combinaisons. La navette atterrit, décélération brutale, au boulot maintenant ! Jupiter semble nous regarder, ses bandes de couleurs vives la font ressembler à un soleil miniature, notre soleil. Les engins sont déjà au travail, la surface est poussiéreuse, faire gaffe à la faible gravité d'Europe. La moindre inattention et vous voilà dérivant dans l'espace. Encore quatre heures à tenir dans la pénombre quasi parfaite avant de retrouver Martha et les gosses."

Les déplacements dans l'espace :

Pour les mouvements en combinaison spatiale, le MJ divisera par 10 la vitesse de déplacement des personnages.

TRAFFICS ENTRE LES MINEURS

De nombreux produits ne sont pas en vente libre dans la station. Parmi ceux-ci on trouve tous les ouvrages, films ou revues pornographiques, d'horreur ou érotiques. Ces dernières ne sont en vente qu'aux niveaux 1 à 20, pour les mineurs Célibataires. Pour obtenir de tels articles les autres habitants de la station doivent les échanger ou les acheter à prix d'or. C'est un véritable trafic qui s'est instauré entre les niveaux ; chaque communauté de mineurs échange avec l'autre les produits qu'elle trouve facilement contre ceux qui lui sont interdits ou qu'elle a du mal à trouver. C'est ainsi

que circulent sous le manteau des publications et films X échangés contre des biscuits pour enfants, des capsules de vitamines C (en fait de l'Ardium 400, personne ne le sait, voir plus loin) contre de la viande fraîche, certaines drogues contre des piles pour magnétos, des places de concert de Super Heavy Trash Power Rock contre des fruits. Ces trafics sont difficilement combattus par les autorités. Toutefois, lorsqu'un individu est pris en possession d'articles qui ne lui sont pas distribués ou interdits, une enquête est aussitôt ouverte. Rapidement les trafiquants sont alors découverts et expulsés d'Australis.



LES TEASIN' BABES

Le Comité Central des Loisirs a fait venir il y a un an un groupe de cinq musiciens : les Teasin'Babes. Leur mission est de divertir le personnel de la station. Leur répertoire est vaste et varié. Pour les Engagés et leurs familles, les Teasin'Babes donnent des concerts de NeoKlassique, CybernoPop et Rockmou. Les recitals sont calmes et doivent apporter paix et harmonie dans l'esprit des mineurs. La musique doit contribuer à l'équilibre mental des familles, loin de leur douce patrie, loin de leur home sweet home. Une fois par semaine, les Teasin'Babes échangent leurs costumes trois pièces

contre des blousons en cuir pour des concerts dans des cabarets reserves aux Célibataires. Leur musik est alors violente et agressive, elle permet aux mineurs stressés de se defouler et de faire sortir leurs pulsions d'agressivité. Cette musik c'est le Super Heavy Trash Power Rock !!!



MaserBraun VC8

Modèle 19 : 36369570

LES CAPSULES ORANGES

Le gouvernement australien experimenta en 2088 une nouvelle drogue capable de decupler l'endurance physique d'un etre humain. Ce produit, l'Ardium 400, fut introduit dans la station par Mc Coll afin d'augmenter la capacite d'extraction des mineurs. Seuls les Célibataires furent concernes par cette initiative. Le produit est conditionne dans des capsules oranges sous forme de poudre. Il est distribue aux mineurs en tant que vitamines C. Une trop longue prise de l'Ardium 400 a des effets nefastes sur la physiologie et genere des troubles du comportement. Le premier signe de ces troubles se manifeste par une coloration anormale de teinte orange de la pupille des yeux. Lorsque l'individu a atteint ce stade il est pris de vives douleurs faciales, de troubles mentaux de forme paranoïaque, et de fortes fiebres. Ces effets secondaires ne sont pas systematiques. Nombre de mineurs n'ont jamais eu de problème avec l'Ardium 400. Ceux qui ont la malchance de voir leurs iris devenir oranges ont le droit a un voyage pour le niveau 0. L'administration ne peut s'encombrer d'elements non productifs, leur famille est confortablement indemnisée, comme celle qui perd un être cher à la suite d'un accident. Ces procédés sont bien sûr regrettables et scrupuleusement gardés secrets. On espere d'ici deux ans trouver un produit sans effet nefaste qui sera introduit discretement dans les aliments de tous les mineurs de la station, Célibataire ou Engagé.

LE SLANG

Comme tout microcosme, Australis a peu a peu etabli sa propre forme de langage. De nouveaux mots sont apparus. Souvent sans grande signification pour un etranger, ils sont la preuve qu'Australis est maintenant un monde a part entiere. En voici quelques uns

Un Auscountry : un etranger.

Une Boite de sard : une navette.

Etre Space Happy : voir "être decapsule".

Bosser dans le cafe : travailler dans le vide.

C'est SIROZ ! : c'est merveilleux !

CENSURE : c'est délicieux !

Les Degonfles : les mineurs Engagés pour les Célibataires.

Echanger des conseils : faire du trafic.

Se faire tripler : se faire denoncer.

Un Esgebede : un ordinateur.

Les Fonbouts : les Célibataires pour les Engagés.

Etre decapsule : être Space Happy.

Une Gamete x : une pute.

Faire push : push : copuler, forniquer, baiser, faire l'amour, etc... (NDLR : On va pas se faire censurer la ???)

Les P'tits Verts : les flics.

Le Wango-tango : le Super Heavy Trash Power Rock.

ACTIONS !

Voici quelques elements d'actions propres a Australis :

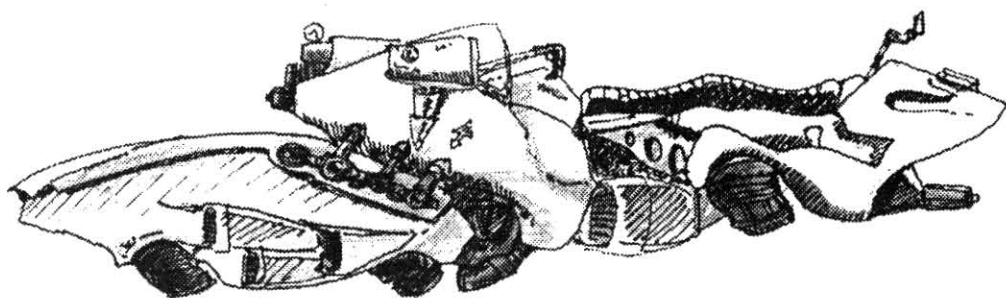
- Un individu rendu fou par l'abus de capsules de vitamines C, s'est enfermé dans un sas avec deux enfants. La police a trente minutes pour intervenir en douceur. Le débile qui a piraté l'ordinateur commandant le sas a programmé l'ouverture de celui-ci dans vingt minutes.

- A la suite d'une erreur du département de recherche, vingt neuf kilogrammes de viande ont été empoisonnés. Cette viande a été dispersée dans les rations des mineurs du secteur des habitations 12 du huitième niveau. Il est 11h55, les mineurs mangent à midi, les ascenseurs menant au huitième niveau sont en panne...

Un des membres des Teasin'Babes désire faire une sortie dans l'espace (son plus grand rêve depuis l'enfance). Des Falkampfts ont été désignés volontaires (devinez qui ?) pour l'accompagner. Il y a un petit problème : lorsque les Falkampfts reçoivent leurs ordres, cela fait déjà deux heures que le chanteur est dehors. Il n'a plus que dix minutes d'oxygène et a au moins deux litres de schnaps dans l'estomac... L'administration tient beaucoup à le récupérer en un seul morceau et vivant.

Un petit malin s'amuse à ouvrir un par un les sas conduisant vers l'extérieur, on compte déjà 12 victimes. Une patrouille de surveillants a repéré un suspect au 45ème niveau. L'individu serait armé et détiendrait 3 otages.

En plein concert des Teasin'Babes dans un troquet pour Célibataires une bagarre éclate: Quelques uns des joyeux drilles sont armés. La patrouille du coin (rede- vinez qui ?) doit intervenir en douceur : le fils de l'Administrateur est dans le lot.



ALCORN A
TORNAD'



Le marché du deux-roues étant saturé, la société Alcorna, fière de son vieux modèle "Fuego" dut réactualiser sa gamme pour éviter de sombrer dans l'oubli. L'idée lumineuse donna le slogan "Les deux roues c'est vieux, les sans-roues c'est mieux !!!". Quinze jours de publicité pilon sur ELSCHTADT TV7, la chaîne des jeunes, et le tour fut joué. Le premier modèle de moto Antigrav était lancé, sauvant la firme Médiénne du désastre.

VITESSE : 26.5 km/h ---> 294.m/4s.

STABILITE : . . 6 . . .

LOCALISATION :

PDP : 0.1-35. %

LOC : 36-40. %

PRO : 4.1-60. %

OUF : 6.1-85. %

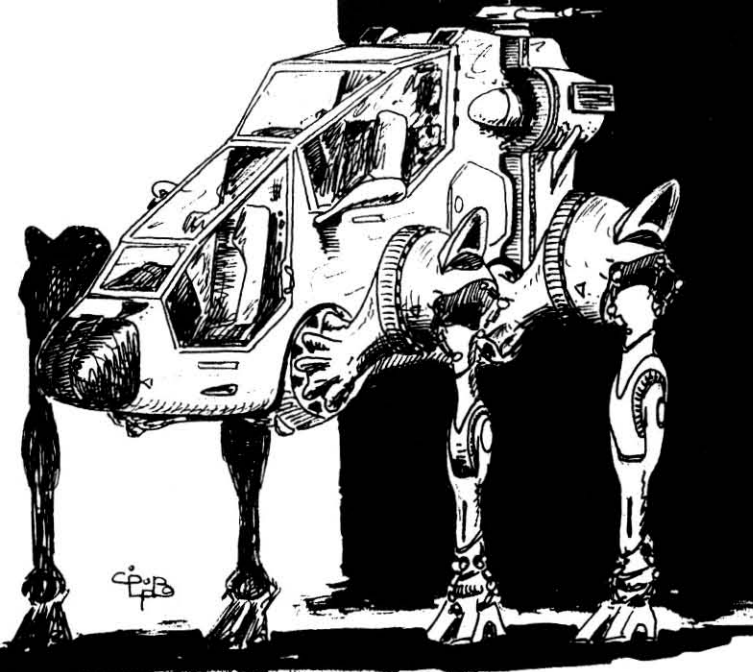
DIG : 86-100. % BLI : 2. . .

CARGO : . . 25. . Kg

PASSAGERS : . + !

ARME :

1 x A



NAVETTE MODELE QUAD

Après les "Cochons dans l'Espace", voici les "Falkampfts dans la ceinture d'astéroïdes". Le QUAD, quadripode de sécurité de la police d'Australis est équipé de quatre courtes pattes pour progresser sur n'importe quel terrain. Biplace, il est conçu pour inspecter, surveiller le travail des mineurs mais aussi se défendre et attaquer avec son mini-mitrailleur en tourelle.

VITESSE : 65. km/h ---> 72 .m/4s.

STABILITE : 3. . . .

LOCALISATION :

PDP : 01-35. %

LOC : 36-45 %

PRO : 46-65 %

OUF : 66-80 %

DIG : 81-100 % BLJ : 10 .

CARGO : 2320 . Kg

PASSAGERS : +1. . . .

ARME :

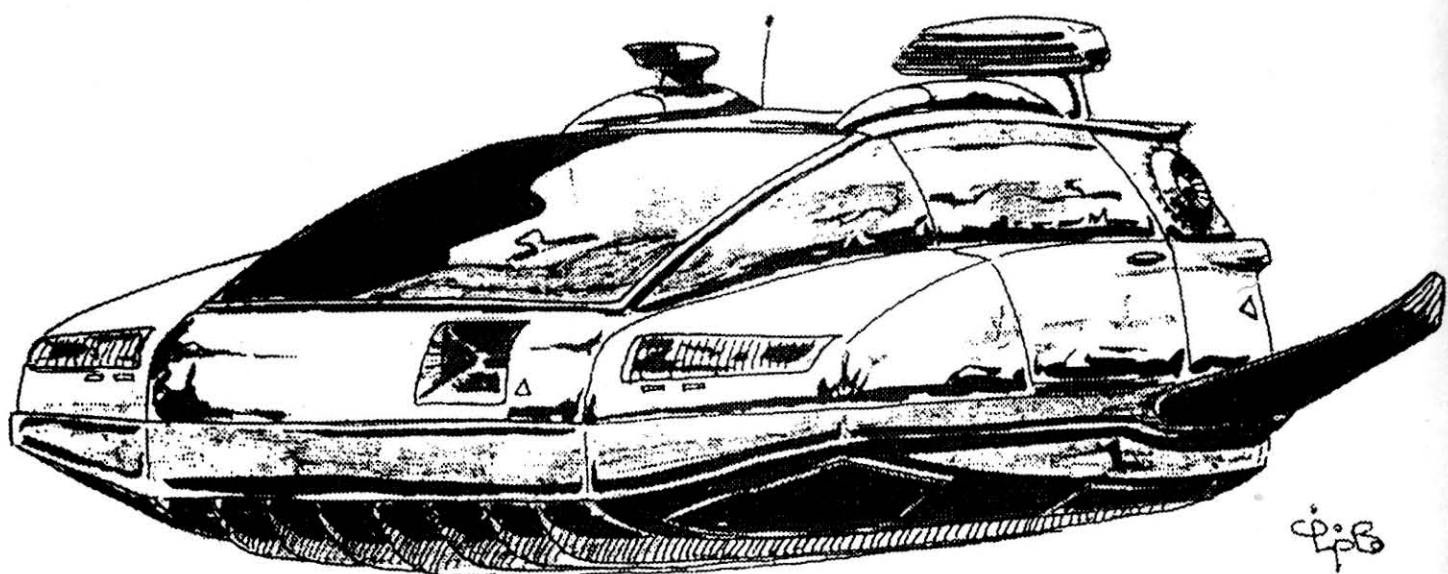
1XA (TOURELLE 360°)

2XD

Une fois la mission terminée, on replie les pattes et on rentre à la station avec le bi-réacteur. Deux engins en un ! Pourquoi s'embarrasser de détails ?



MARXEN 12.35 SP



AUSTRAL IND. SMOOTH OP.

Le Smooth Op. fut le premier véhicule civil à équiper les familles de mineurs sur Australis. Sur champs Antigrav, le "Berline familial" de chez Austral Industry est encore le plus répandu sur la base minière. Son mode de propulsion lui permet en effet de ne pas subir les interdictions de transports pendant les phases de mouvement de la station, et, avantage supplémentaire, il peut accéder aux chutes Antigrav entre les différents niveaux alors que ses "confrères" à roues doivent emprunter le lent système des monte-charges.

Le moteur bridé à 40km/h, il est difficile d'avoir un accident sur AZustralis en "Smoossop". On murmure toutefois qu'il est possible de le trafiquer pour augmenter sa puissance... Humeur ou rumeur ?

VITESSE : 40 . km/h ---> 45.m/4s.

STABILITE : . 12 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01-40%

LOC : 41-50%

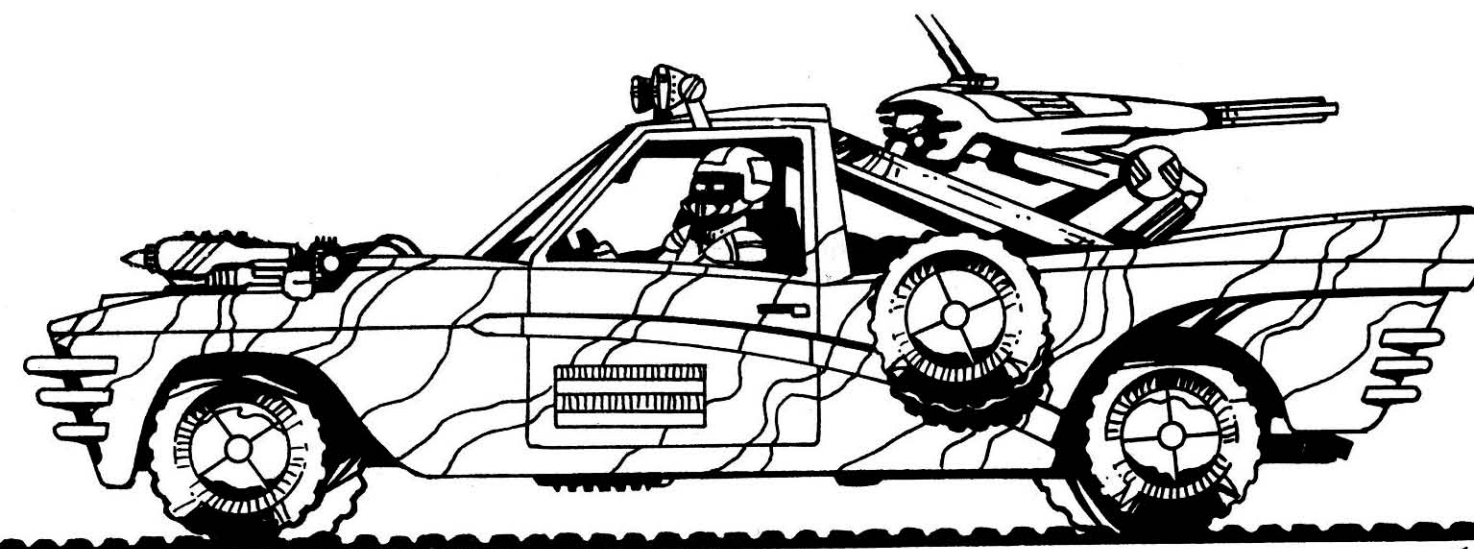
PRO : 51-65%

OUF : 66-90%

DIG : 91-100% BLJ : . 1 . .

CARGO : . 120 . . . Kg

PASSAGERS : + 4 . . .



KORN STURM

KZ2

Dans les Marches, le chaos est toujours présent. La police, l'ordre et la loi le sont hélas rarement quand vient le danger. Aussi, les courageux habitants des Zones Pionnières Prioritaires ont droit à quelques dérogations portant sur l'armement.

Spécialement étudié pour le tout terrain et le transport de marchandises à petite échelle, le pick-up ZP de la maison Korn Sturm est aussi équipé pour faire face aux nombreux dangers auxquels on peut se trouver confrontés dans les Marches : canon à cadence rapide en tourelle arrière rétractable et surplombant le cargo, plus deux roquettes à l'avant pour supprimer tout obstacle ou indésirable ; les roues "en plein" blindées ajoutées à une carapace n'ayant rien à envier à certains chars Falkrieiks alourdissent le véhicule mais lui confèrent une protection incontournable. Bien que consommant beaucoup, le ZP est le véhicule utilitaire le plus courant chez les pionniers.

VITESSE : 175. km/h ---> 194.m/4s.

STABILITE : . . 7. . . .

LOCALISATION :

PDP : 01-40. %

LOC : 41-55 %

PRO : 56-70 %

OUF : 71-80. %

DIG : 81-100% BLJ : 6. . .

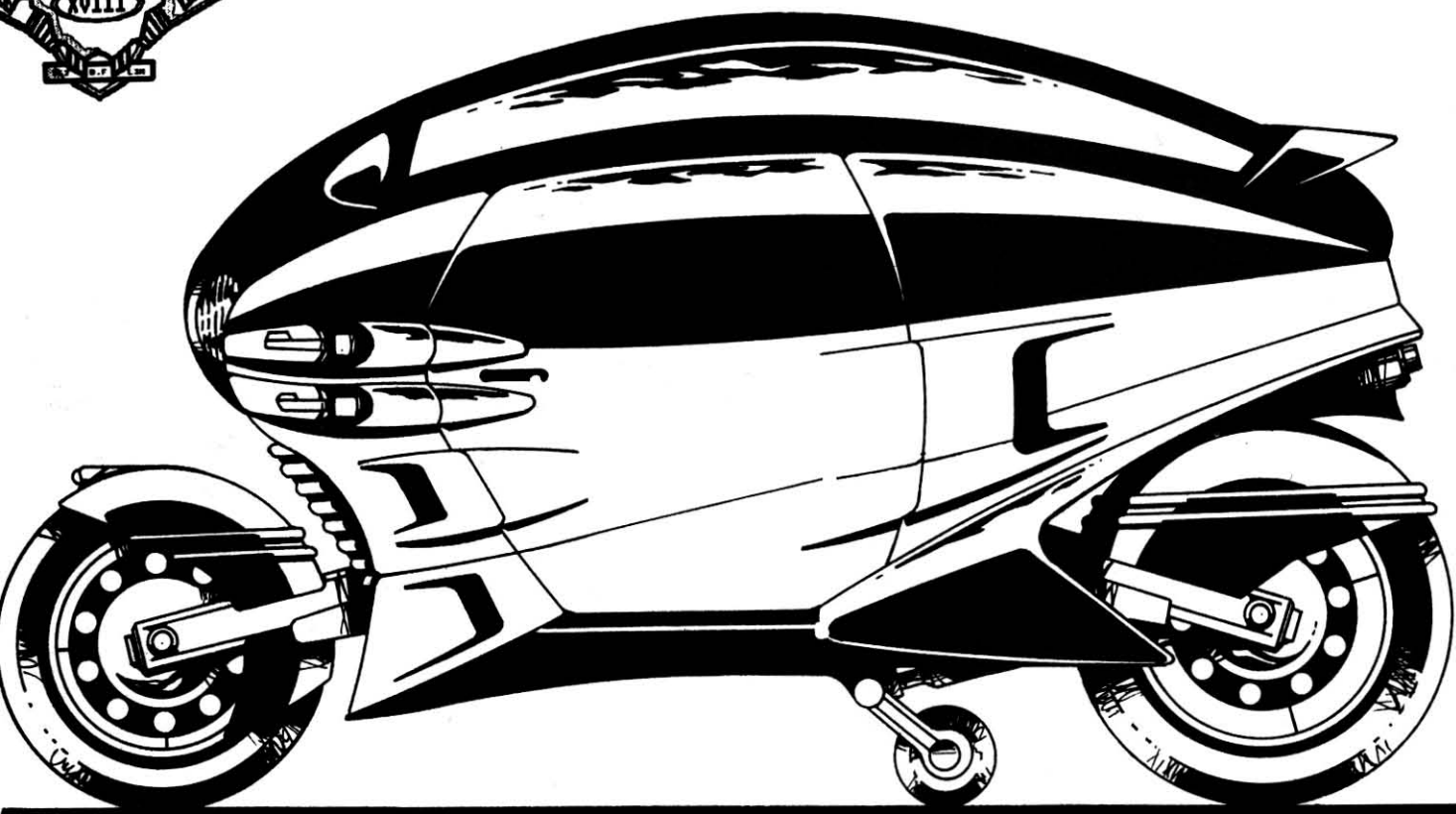
CARGO : . 750 . . Kg

PASSAGERS : +2

ARME :

2 x D

2 x A (TOURBUE 180°)



JM

ZOG MOTARAD

VITESSE : ~~340~~ km/h ---> 378.m/4s.

STABILITE : . . 7

LOCALISATION :

PDP : 01-30. %

LOC : 31-40. %

PRO : 41-50. %

OUF : 51-90. %

DIG : 91-100. % BU : .4. .

CARGO : . . 80 . . Kg

PASSAGERS : . +1

ARME :

2xA

Las de se voir ridiculisés par de nouveaux véhicules sans cesse plus performants, 90% des Motarradfahrrers se mirent en grève du jour au lendemain. C'est après maintes tractations, ainsi qu'au vu du chaos régnant sur les multi-autoroutes, que le projet de construire un nouveau modèle de motocycle pour la police d'Europa fut lancé en 2086. Aussi maniable et deux fois plus cher, compte tenu de la difficulté à inclure l'armement et le blindage par rapport à la version d'origine, MOTARAD II calma la police sur deux roues. Autre phénomène, imprévu celui-ci, un regain d'incorporation dans le corps des Motorradfahrers.

On remarquera, outre la résistance de la carapace, l'adjonction sur le côté gauche de deux canons à moyen calibre destinés aux tirs rapprochés.



PSYCHOSE

UN SCENARIO TRANSCENDANT DU
TRES ILLUSTRE...

LAURENT "TERMINATOR" TREMEL

ILLUSTRE TRAGIQUEMENT PAR LE
TRISTEMENT CELEBRE...

JOSE "VINCESLAS" DAS NEVES

PSYCHOSE

"La folie a des raisons que la raison ignore"

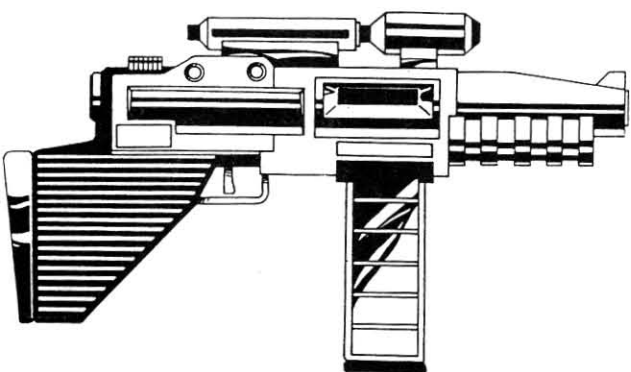
Bart RETREL

Philosophe briton 1967-2043

Ce scénario est prévu pour quatre à huit Falkampfts. Il serait de bon ton qu'il se trouve dans leur équipe un Falkdoktor et un expert en déminage.

Bonne chance !

license n : 55245105



TY Skorpion

PROLOGUE

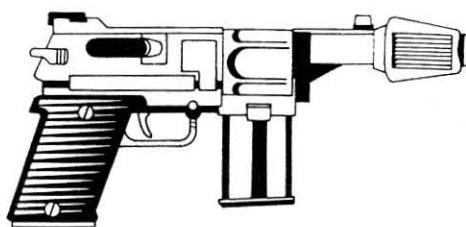
De mémoire d'ursien, il est dit qu'on ne vit jamais d'hiver plus rude que celui de 2065. Ce n'est peut-être pas ce que pensent nos Falkampfts en planque depuis plus de quatre heures dans cette fourgonnette banalisée. Nous sommes le 12 janvier 2068, il fait -55 degrés, les vitres de l'engin ont éclaté sous l'effet du gel et beaucoup pensent à un lit douillet et à un bon repas. Mais le devoir passe avant tout. Une bande d'oslaves fanatiques sèment en effet la terreur dans le quartier Turkish, pour des problèmes religieux sans doute, mais le capitaine Cartibaldi n'a que faire de ces considérations : il faut arrêter ces casseurs avant que les clans Turkishs déterrent la hache de guerre et transforment le secteur 18 en un champs de bataille incontrôlable.

La rue est calme, quand, tout d'un coup, un rugissement de moteur vient déchirer le silence glacé. Plusieurs voitures surgissent tous feux allumés. Des hommes de mains vêtus de treuillis militaires et de blousons de cuir commencent à saccager les devantures des magasins, il faut agir !

ACTION

la bande oslave est composée de vingt individus dont douze d'entre-eux sont armés d'armes blanches contondantes (barre à mine, poing US) ou de cocktails Molotov. Quatre autres, assurant la couverture, serrent nerveusement dans leurs mains des TY Migalle qui ne demandent qu'à servir. Les quatre derniers sont les chauffeurs, ils ont le pied sur l'accélérateur et chercheront à s'enfuir dès les premiers coups de feu en abandonnant lachement leurs camarades.

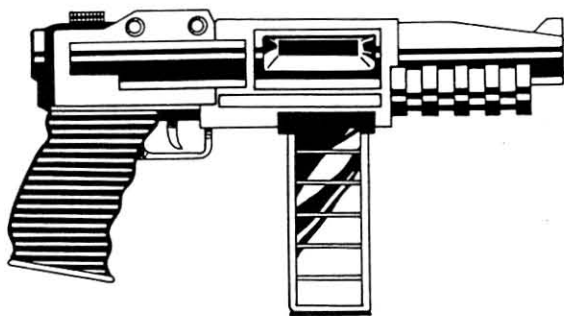
Après quelques minutes de combat, les flics verront débouler à l'angle de la rue une trentaine de turkishs (des "Jihad Warriors") fermement décidés à avoir la peau des oslaves. Demander des renforts ne serait pas idiot mais en attendant il faudra négocier (en sachant qu'un minimum de mots est nécessaire au maintien de l'ordre.



TY Faucheur

license n : 50282055

TY Tarentule



Casseurs oslaves
Physique : 120 - Système D : 45% - Conn. de la rue : 70% - Conduire : 65% - Arme à feu : 60% -
Arme blanche : 70% - combat à mains nues : 65%



CHAPITRE 1

UNE MISSION PARTICULIERE

Du fait de leur brillant succès dans le quartier Turkish, nos héros ont rendu un fier service au corps des Falkampfts (en général peu aimé de la presse) puisque les principaux journaux berlinois louent leur action "désintéressée et héroïque" qui évite à la ville d'exploser dans les luttes intestines.

A peine remis de cette gloire soudaine, nos amis sont convoqués par leur chef bien aimé (dont la prose fleurie est maintenant légendaire) qui les fait s'asseoir (les doigts épais du capitaine tiennent en ce moment la photo d'une femme d'une trentaine d'années plutôt attirante).

- "Bon, voilà, vous connaissez cette personne ? Non ? C'est pas grave. Il s'agit d'Irma TOLLMAN, la coordinator TOLLMAN, du SAD. La vie de la demoiselle semble menacée. Aussi, nos supérieurs ont pensé confier la mission de protection à des policiers particulièrement bons, audacieux, spécialisés dans la guérilla urbaine. Vous voyez où je veux en venir... Vous êtes dépêchés dès demain comme gardes du corps de la dame. Vous serez sous les ordres du SAD-capitaine SCHNELL, un as du SAD. Bonne chance mes agneaux. Ah oui, j'oubliais, la Coordinator TOLLMAN est la fille d'Adolph TOLLMAN, le président du cartel de l'Agro, vous voyez où vous mettez les pieds, alors gaffe, ne faites surtout pas les cons."

PREMIER CONTACT

Irma TOLLMAN habite un appartement cossu dans le centre-ville de Berlin. Huit pièces, soit 170m², c'est nettement suffisant, surtout quand on est seule à y habiter. L'étage où se trouve l'appartement est réquisitionné par un Falkriek-Kommando (1 sergent et 10 hommes) spécialement rappelés pour protéger la jeune femme. Le hall de l'immeuble est vaste et quelques commerces de luxe y ont pignon. Le centre est occupé par une fontaine alors que de chaque côtés deux ascenseurs montent aux étages. En entrant dans l'immeuble, les personnages pourront remarquer la présence d'une dizaine de policiers en civil astreints à des tâches diverses : balayeur, homme lisant un journal, couple d'amoureux, etc.

Arrivés à l'étage, les Falkampfts seront fouillés par les Falkrieks. Un petit homme malingre au crâne dégarni, un complet strict et des lunettes cerclées de fer, s'approchera d'eux. Cet homme, affublé de nombreux tics nerveux, jette des regards inquiets dans toutes les directions. Il ouvre la bouche et lâche ces quelques paroles d'une voix nasillarde : "Bonjour, je suis le SAD-capitaine Hermann SCHNELL. C'est vous que l'on m'envoie, bien, bien, suivez-moi !"



SAD-Capitaine Hermann SCHNELL
F 10/C 9/R 12/H 11/S 8/Co 15/A 12/T 12

Physique : 95 - Ordinateur : 80% - Psychologie : 70% -
Criminologie : 80% - Interrogatoire : 85% -
Arme à feu : 55% - Conduire : 50% - Combat à mains
nues : 45% - Mémoriser : 60% -

D'un pas pressé, ce tout en toussotant, l'officier entre dans l'un des appartements réquisitionnés. Les pièces sont envahies d'ordinateurs de toutes sortes et de nombreuses feuilles de listing informatique jonchent le sol. SCHNELL désignera des chaises aux personnages et ira s'asseoir sur une table.

"Voici la situation. Un malade s'intéresse de près à Mademoiselle TOLLMAN. Le type semble amoureux, il l'aurait connu alors qu'ils étaient adolescents. On n'en sait pas plus pour le moment. Il a déjà essayé de s'introduire dans l'appartement et l'un des vigiles chargé de la protection de la fille de monsieur Adolph a trouvé la mort. Ce type est dangereux, c'est indéniable. D'après ses techniques, on peut dire que c'est un professionnel, oui, un professionnel ayant du servir dans l'armée. Depuis, les plus hautes autorités ont pris les choses en main. Plus de trentes hommes gardent les accès de l'immeuble. Mais ils ne connaissent rien à la ville. Vous, vous la sentez. Ce que veut ce type est clair : Irma TOLLMAN. Pourquoi ? Je vous laisse imaginer. Il nous laisse deux jours pour la lui livrer. Sinon, il a promis que Berlin connaîtrait sa plus grande vague d'attentats. Et il a l'air de s'y connaître en explosif. Il nous a parlé de quelques techniques ultra-pointues pour qu'on ne le prenne pas pour un charlot. ce type a l'air fou, mais il doit être très capable. Vous avez carte blanche, le temps presse..."

N'étant pas un athlète, et c'est le moins que l'on puisse dire, SCHNELL a été engagé par le SAD pour ses compétences en psychologie et en informatique. Il possède de plus un esprit déductif peu commun. ce qu'il veut : des indices, des indices qu'il puisse ensuite analyser. En d'autres termes, nos flics ont un rôle de chiens de chasse.

Outre la tentative d'enlèvement nocturne, une autre trace du "malade mental" est l'enregistrement d'une conversation téléphonique que SCHNELL fait entendre aux personnages.

"-Tollman, j'écoute..."

-C'est moi, Irma !

-Pardon ?

-Oui... c'est moi, je t'aime (pleurs).

-Ecoutez monsieur, vous êtes bien gentil mais je n'ai pas que ça à faire, moi.

-Mais je t'aime !!! Tu te souviens quand nous rentrions ensemble après les cours, il y avait une rue où les arbres étaient en fleurs l'été, je te donnais la main... Nous nous aimions. Pourquoi a-t-il fallu que la guerre nous sépare...

-Très amusant, mais ça suffit maintenant, au revoir !

-La ville te cache, elle te protège mais je te retrouverai. Et tu seras à moi pour toujours..."

Le personnage raccroche.

D'après les intonations de la voix du psychopathe et la description (silhouette) faite par les vigiles lors de la visite nocturne, SCHNELL a établi un portrait robot de l'individu qu'il tend à nos flics. L'homme serait d'une taille moyenne, assez maigre bien que musclé. Le plus important est une voix éraillée, sans doute due à une blessure à la face ou à la gorge qui a atteint les muscles de la mâchoire.



SAD-Coordinator Irma TOLLMAN
F 10/C 12/R 13/H 12/S 13/Co 13/A 15/T 16

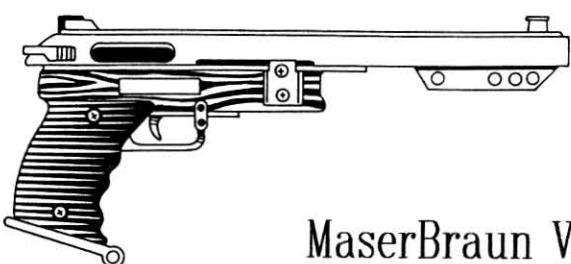
Physique : 110 - Ordinateur : 65% - Psychologie : 55% -
Criminologie : 50% - Leader : 85% -
Interrogatoire : 80% - Arme à feu : 70% - Corruption :
85% - Bluffer : 65% - Combat à mains nues : 80% -
Conduire : 60% - Se dissimuler : 50% - Analyse de la
situation : 60% -

LA COORDINATOR TOLLMAN

Bien que sa vie semble menacée, Irma continue d'assurer ses fonctions au SAD. Elle est en ce moment sur une affaire importante et n'a que peu de temps à consacrer à nos Falkampfts. S'ils demandent un entretien, les personnages seront reçus dans le bureau particulier de la jeune femme situé dans son appartement. Celle-ci commencera par sortir les dossiers de ses "invités", énumérera leurs états de service ainsi que quelques détails de leur vie privée (le SAD est bien informé) puis lâchera : *"Pas formidable, n'est-ce pas ? Enfin, on fera avec... Que désirez vous ?"*

La Coordinator ne leur apprendra pas grand chose. Elle ne voit pas de qui il peut s'agir, d'autant plus qu'elle a effectué toute sa scolarité dans un pensionnat de jeunes filles du centre-berlin. En d'autres termes, les hommes y étaient rares, tout autant que les pommiers en fleurs...

Au bout de quelques minutes, elle prendra un dossier sur son bureau qu'elle commencera à lire. L'entretien avec nos Falkampfts ne la passionne pas et elle leur signifiera qu'ils peuvent disposer.



MaserBraun VEL8

license n : 4412861

CHAPITRE 2

L'ENQUETE

Avec un peu de logique, les personnages pourront penser que le psychopathe est un transexuel, ce qui n'est pas idiot. En consultant les fichiers que le SAD met gracieusement à leur disposition, les enquêteurs découvriront en effet qu'une élève d'origine francienne, Sandrine GRIMAUD, a subi une opération de ce type en Suisse en 2055.

La dite Sandrine, vivant actuellement sous le nom de Sam GRIDE, réside à Berlin où "il" dirige une banque privée.

SAM GRIM

Fondé de pouvoir de la Berliner-Tultzt-Bank, Sam est âgé de d'une trentaine d'années. Une moustache à la gauloise, le ventre gonflé et le teint rougeaud, il ne correspond plus guère aux traits fins de l'adolescente sur le fichier du SAD. Sam n'est pas un rigolo. La Tultzt-Bank, 3ème d'Europa, draine les 3/4 des économies des petits épargnants et Sam n'appréciera pas que son passé lui soit jetté au visage. Si les flics l'importunent, il n'hésitera pas à les faire "raccompagner" par les vigiles de sa banque. De par sa position, Sam a des appuis en ville et nos flics doivent faire preuve de tact dans la formulation des questions qu'ils pourraient lui poser. A part cela, et sur un autre plan, il se montrera nerveux et inquiet. Il est troublé qu'on ait retrouvé sa trace et craint pour sa réputation, aussi son comportement pourra paraître suspect. GRIM n'a pourtant rien à voir dans cette affaire.

OST BAHN SKOL

Au bout de deux jours, nos flics n'auront toujours pas avancé dans leur enquête (même s'ils s'acharnent sur le transexuel) et les événements vont se précipiter. Le maniaque a rappelé Irma. Si elle ne se livre pas à lui, une bombe d'une forte puissance détruira le complexe scolaire Ost Bahn Skol où s'ébattent plus de trois mille bambins innocents. En cas d'évacuation, le tout sautera de suite. L'équipe de choc est donc dépêchée sur les lieux. Peut-être y trouvera-t-elle des indices et désamorcera-t-elle la bombe. Il lui reste quarante minutes. L'école est déjà entourée de plusieurs voitures de police et d'une dizaine de pompiers (les célèbres Wolkfeier-Loss). Un capitaine des WFL s'approche des personnages : *"Pour tout contrôler, le type doit être à l'intérieur. Le plus lamentable, c'est qu'on ne peut pas faire sortir les mômes alors qu'ils vont crever. On sait où est cette foutue bombe mais on n'ose pas rentrer, il ferait tout sauter ! Ah, j'ai envie de vomir, c'est répugnant... Nous comptons tous sur vous messieurs, bonne chance..."*

La directrice de l'établissement, en pleurs, les accueille sur le seuil : "Mes pauvres petits, mes pauvres petits, ho la la. C'est monsieur PREISS qui a découvert la bombe tout à l'heure, elle est dans la chaufferie..."

Le dénommé PREISS, en bleu de travail, est l'homme à tout faire de l'école. D'une taille moyenne, il porte un foulard et une profonde cicatrice lui entaille la joue gauche. D'une voix éraillée, il indiquera l'emplacement de la bombe aux personnages. Il est fort probable que cette description ne laisse pas de marbre nos héros. Wolfgang PREISS est bien le maniaque. S'il est reconnu, il se montrera content : "Vous m'avez reconnu, bravo ! J'ignore comment vous avez fait mais bravo ! C'est sincère ! Mais malheureusement, je suis trop fort pour vous. Vous voyez ça ?" L'homme dégarnit alors son poignet où l'on peut voir une sorte de montre à gros cadran indiquant le chiffre 84, puis 85, puis 86.



Wolfgang PREISS

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

Physique : 145 - Bluffer : 70% - Arme à feu : 80% -
Commando : 75% - Electronique : 80% - Mécanique :
90% - Arme blanche : 55% - Combat à mains
nues : 65% - Conduire : 70% - Système D : 60% -

"Ca indique la vitesse de mes pulsations cardiaques. Vous m'énervez là, elles montent, 91, 92... A 110, tout sautera ! Et si elles descendent en dessous de 60, aussi ! On ne sait jamais, des fois que l'un d'entre-vous ait la gachette facile ! Dites à cette salope que je l'attends, elle est à moi ! Je vous ferais connaître le lieu mais ne me bluffez pas, HEIN, ATTENTION..."

L'homme s'en va : "Si vous me suivez, je le saurais et cela m'énervera. Alors, vous savez, HEIN ? Pareil si vous voulez faire sortir les gosses. Vous êtes venus ici, maintenant vous vous débrouillez tout seuls. Je dirige le jeu !"

La bombe est d'un type particulier. Présentée dans une sorte d'aquarium, elle contient plusieurs kg de plastique reliés à un détonateur électrique de type classique. Sauf que ce dernier est relié à une éprouvette contenant un liquide incolore. Un cadran de même facture que la "montre" de PREISS indique qu'il ne reste plus que 26 mn avant que le tout explose. L'engin est en fait équipé de 3 systèmes de mise à feu :

1) "L'aquarium" maintient le mécanisme sous vide. Si on fait ne serait-ce qu'une petite entaille sans prévoir l'introduction massive d'air, le tout sautera. Pour repressuriser sans risque, il faut réintroduire de l'air à petite dose à l'aide d'un manomètre. Cela prend 20 mn. Au fur et à mesure que l'air rentre, les personnages s'aperçoivent que le liquide devient opaque, de plus en plus foncé.

2) le liquide réagit à l'oxygène. Arrivé à une couleur noire, il déclenche l'explosion. Cela se faisant 30 secondes après la repressurisation, Un premier désamorçage est donc nécessaire. Ensuite, on peut s'attaquer au système classique. Il doit rester quelques minutes ou secondes aux joueurs...

3) Celui-ci possède en fait des doubles connexions qu'il faut désamorcer en même temps : jet sous déminage et sous "Habilité" pour les deux personnes faisant la tentative. Bonne chance...

WOLFGANG PREISS

Une fois de plus, les fichiers du SAD vont être utiles. Wolfgang PREISS est né en 2031, dans la province de Basse-Saxe. Ses parents le font entrer à 12 ans dans une école d'électronique.

Il en ressort à 18 ans, Major de sa promotion. Hélas, une affaire de revente de stupéfiants couplée au viol d'une petite fille (?) lui valent la prison. Il en sort en s'engageant dans les Falkrieks. En manoeuvre sur le front ursien, son unité est décimée mais PREISS, grièvement blessé en réchappe. Amnistié du fait de son comportement héroïque, il est rendu à la vie civile. Atteint du traumatisme dit du "Survivant" (sorte de névrose connaissant des phases dépressives traduites par un fort sentiment de culpabilité, celui d'être en vie), il est soigné depuis lors par le docteur Manuel MESMONDI, psychiatre réputé. Il se peut alors que la curiosité des personnages les pousse vers ce psychiatre : MESMONDI Manuel Roméo, né le 09/01/2019 à Naples, Médi-Oriental, de parents inconnus. Diplômé de psychologie clinique de l'Université de Hamburg, docteur en sociologie du travail (Université de Heildelberg). MESMONDI possède un cabinet privé au 2, MarketStraBe - Berlin XIV. Il travaille également au service des relations du personnel de plusieurs firmes berlinoises.

LA VISITE AU CABINET

Une charmante secrétaire un peu fofolle accueille nos flics. Elle leur demande de patienter entre deux battements de cils. Le docteur est occupé... A voir la plastique de l'employée et en jettant des coups d'oeil à la superbe créature qui sort du salon de consultation, les personnages sont en droit de penser que Manuel Roméo aime à être bien entouré. Aussi, qu'elle ne sera pas leur surprise quand ils verront un nain, oui, un petit homme assez laid ne mesurant pas plus d'1m40 et atteint de dismorphisme, se présenter comme le docteur MESMONDI. Le psychiatre se souvient bien de PREISS mais voilà, cela fait plus d'un mois que ce patient ne se rend plus aux consultations. Et comme le dit si bien MESMONDI : *"En psy, ce qui est important c'est la demande. On ne peut pas forcer un client à revenir. Nous ne sommes pas des flics, hin, hin. N'est-ce-pas messieurs..."*

En allumant un cigare de ses petits doigts boudinés, le Psy appellera de l'autre main sa secrétaire à l'interphone : *"Nancy, veuillez raccompagner ces messieurs je vous prie..."*



Ce fut bref, très bref penseront sans doute les Falkampfis de sexe masculin en voyant la porte se refermer sur les jambes parfaitement galbées de Nancy.

REQUIEM

Depuis le coup de la bombe, PREISS s'est montré discret et introuvable. Sans doute, frustré de ne pas avoir Irma, prépare-t-il un mauvais coup.

Une journée se passe. Puis une nouvelle apparaît un matin sur tous les écrans de télévision, téléscripteurs, radios, etc.

Un grave attentat vient d'avoir lieu au siège social du cartel de l'Agro. Le président, adolph TOLLMAN, est parmi les victimes. Convoqués par SCHNELL, les personnages se verront sévèrement engueulés : *"Incapables, J'm'en foutistes, débiles profonds, etc..."*

Il n'y a pas assez de noms d'oiseaux dans la bouche du SAD-capitaine pour les qualifier. Celui-ci a d'ailleurs dans la main un ordre de mutation sur le front ursien portant le nom de nos flics. Il n'a plus qu'à les signer...

"Bon, je vous laisse une chance, la dernière. Vous avez 24h pour avoir la peau de ce PREISS de malheur !"

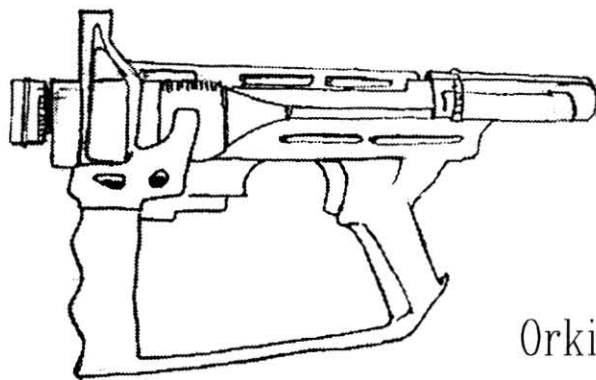
En sortant dans la rue, les personnages ne partageront sans doute pas la joie des passants due à la grande fête donnée par l'URE pour son 8ème congrès. Les rues sont gorgées du monde qui, malgré le froid, se hate vers la place centrale où va avoir lieu la traditionnelle course de mongolfières du Trophée de l'URE.

Cette course, petite part de rêve dans l'enfer quotidien, est en effet un des grands moments de détente de la population berlinoise. Les meilleurs équipages de tout Europa sont là, les favoris étant le Francien COSSON (déjà vainqueur de 4 épreuves) et le Médien ENZO

son challenger. Les ballonniers devront faire deux fois le tour complet du centre ville avant d'atterrir sur la place. Le premier aura gagné. Au milieu de la journée, nos flics sont de nouveau contactés par SCHNELL.

"Ecoutez, ce que j'ai à vous dire est très important. Ce dingue de PREISS après avoir descendu TOLLMAN père ne s'arrête pas là. Les dirigeables seraient remplis de Palduz B. Berlin est menacée. De plus, il a mis la presse au courant du marché. La population cerne l'immeuble et veut lui livrer Irma. Dans le principe, nous ne sommes pas contre, maintenant que son père est mort. Enfin, je veux dire que le devoir nous y oblige. Il faut qu'elle arrive saine et sauve en haut de l'immeuble KOLH. C'est là qu'il attend. Vous êtes chargés de l'y emmener, c'est un ordre !"

Irma est endormie (droguée), allongée sur un brancard. L'acheminement jusqu'à l'immeuble KOLH ne se fera pas sans mal, nos flics devant affronter une foule hostile et terrorisée.



Orki 25

PREISS est bien là, avec son fameux bracelet, un Orki 25 dans la main et un détonateur dans l'autre. Il est debout, seul sur l'esplanade du dernier étage. De nombreux policiers équipés de fusils à lunette sont postés sur les toits tandis que les hélicoptères de la police tournoient dans le ciel. A peine éveillée, Irma se dirige d'un pas hésitant vers PREISS en prononçant ces paroles : *"C'est un ordre, c'est un ordre, c'est un ordre !!!"*

Le psychopathe l'étreint : "Je t'aime Irma ! Je t'ai attendu depuis si longtemps !"

Le bruit de la détonation de l'Orki 25 et de la boîte crânienne de la jeune femme (éclatant comme une tomate mure) feront suite à ces paroles.

Le tout sera ponctué par les explosions des ballons dirigeables et les cris hystériques de milliers de personnes.

LA FIN ???

CHAPITRE 3

L'AFFAIRE

Toujours en vie.

Bluffés, oui, bluffés, les personnages et la ville entière ont été bluffés par celui qui n'est plus maintenant qu'une cible pour les quelques dizaines de policiers qui criblent son corps de balles. Alors que la charpie retombe au sol, les personnages vont alors goûter à quelque chose d'encore plus dur que la mort : la honte.

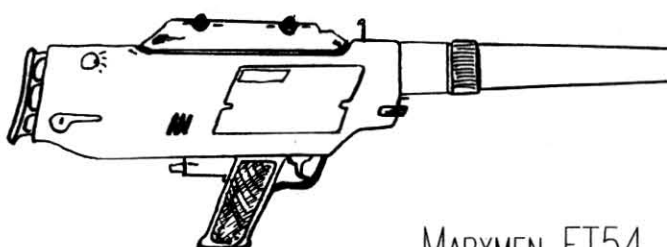
Dans les rues, la panique a gagné la population : émeutes, accidents de la route en cascade, etc. Pendant les heures qui suivent, tous les flics berlinois seront occupés à rétablir l'ordre et à rassurer les habitants. Il n'y avait pas de Palduz dans les ballons.

Après une nuit de sommeil bien méritée, nos héros sont tirés du lit par un appel prioritaire. Le SAD-capitaine SCHNELL a été retrouvé mort dans son bureau, une balle en pleine tête. En se rendant sur les lieux de ce qui est visiblement un assassinat, les personnages seront interpellés par un SAD-Lieutenant : "C'est vous les gardes du corps qui étiez sous les ordres de SCHNELL. Comme vous le savez sans doute, le capitaine a été assassiné cette nuit. Le tueur est entré par la fenêtre. Nous ne savons pas encore comment il s'y est introduit. En attendant, j'ai besoin de vous. Entrez dans cette pièce !"

Pendant plus de 4 heures, nos flics seront interrogés par des spécialistes du SAD, des fois qu'un détail important leur ait échappé. En rentrant chez lui, le plus gradé du groupe trouvera un avis de mise en instance des

BerlinerPozt l'avisant qu'une lettre recommandée l'attend à son agence des "Pozt" habituelle. La lettre est un message posthume de SCHNELL : "Si vous recevez cela, c'est qu'on aura mis fin à ma mission en m'assassinant. Soyez sur le dock 44 ce soir à 23h35."

Dans ce message laconique mais néanmoins précis, nos Falkampfts retrouveront tout l'esprit de celui qui fut pour un temps leur supérieur.

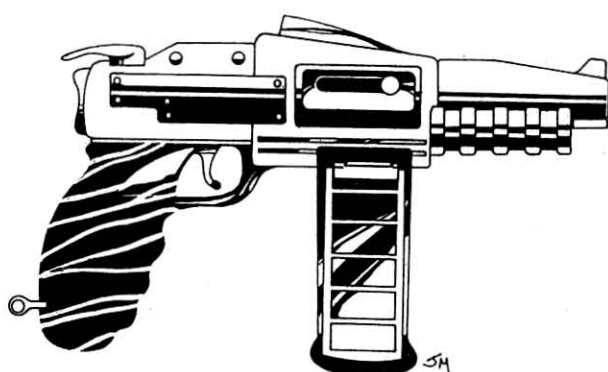


MARXMEN FT54

license n : bakaa 44

Le dock 44 est couvert de vieux entrepôts aujourd'hui désaffectés et se situe sur l'un des canaux de l'Elbe. Il n'y apparemment personne et de nombreux chiens errants ont élu domicile dans les bâtiments. A l'heure dite, les personnages verront arriver une GHT Von Stroheim. Cinq hommes vêtus de noir en descendront et ouvriront le feu sur le groupe avec des PM Guelter 37. Au bout de quelques secondes, le bruit caractéristique de l'activation d'un Marxmen FT54 suivi d'une gerbe de feu atteindra les 5 tueurs et leur engin. La chaleur du brasier ainsi créé fera fondre la glace présente sur le quai et réchauffera aussi le cœur de nos héros qu'"on" vient de tirer d'un mauvais pas.

GUELTER PM47



LA GUERRE DES CARTELS

C'est sans aucun doute avec une certaine surprise que les personnages verront alors sortir d'un hangar Irma TOLLMAN (!) armée d'un lance-flammes. Avant toute chose, la jeune femme racontera son incroyable histoire en 187 mots. Pour elle, les récents événements sont liés à l'une de ses enquêtes le dossier "Cartel Condi". Le cartel Condi (aliments conditionnés, conserves, lyophilisés), principal concurrent du cartel de feu son père (le cartel de l'Agro étant le distributeur de tous les produits frais des fermes franciennes) serait à l'origine de ces tueries. Ledit cartel est en effet impliqué dans une gigantesque affaire de corruption des plus hautes instances du pouvoir. On peut donc comprendre que, se sentant impliqués, les dirigeants du cartel aient voulu se débarrasser de la famille TOLLMAN. Sachant cela, Irma avait convaincu une jeune fille inculpée de meurtre de subir une opération de chirurgie esthétique et de prendre sa place (être Coordinator du SAD a ses avantages). Mais on ne fait pas d'omelettes sans casser des oeufs.

Les enquêteurs ont une semaine pour tout mettre au clair, passé ce délai, les biens TOLLMAN (47 % du Cartel de l'Agro, 12 % de la firme Marxmen) seront vendus aux enchères publiques (Irma, la seule héritière, étant supposée morte) et le cartel Condi en s'en portant probablement acquéreur deviendra alors la première puissance économique d'Europa.

Irma confiera un faux ordre de mission du SAD aux flics : "*Montrez ça à votre lourdaud de capitaine, il vous fichera la paix...*"

Les personnages sont malgré tout libres d'accepter ou non la mission qui leur est proposée.

UN NAIN CONNU

La seule piste reliant PREISS au cartel du Condi est en effet le célèbre psychiatre. Des recherches poussées sur sa personne permettront de prouver que MESMONDI travaillait pour cette entreprise au service des relations du personnel. Etrange coïncidence...



Manuel Roméo MESMONDI
F 7/C 10/R 10/H 9/S 8/Co 16/A 8/T 15

Physique : 85 - Linguistique : 80% - Psychologie : 90%
- Psychiatrie : 85% - Sociologie : 75% -
parler anglais : 90% - Russe : 95% - Italien : 80% -
Analyse de la situation : 60% - Médecine : 70% -
Bluffer : 80% - Dégustation : 70% - Histoire : 65% -
Jeu 55% -

Une nouvelle visite au 2 MarketStraBe paraît donc plus que souhaitable. Toujours accueillis par la charmante secrétaire, les flics devront patienter plus de 30 mn avant de pouvoir parler au thérapeute qui est en consultation. Cette fois-ci, c'est un homme qui en sortira, le fameux peintre VINCESLAS, sujet à des crises masochistes. La dernière, il y a 5 ans, l'avait poussé à se couper les mains à l'aide d'un massicot. Il dessine depuis avec ses pieds et le prix de ses oeuvres a encore augmenté, mais passons...

Après avoir raccompagné son patient, Manuel sera prêt à recevoir ses "invités". Très sûr de lui, fumant un cigare, il ne montrera pas la plus petite faille.

Il n'est pas non plus question de le brutaliser, les clients attendant dans la pièce à côté étant autant de témoins potentiels... Une fois de plus, la porte se fermera devant les jambes de reine de Nancy. Dans la journée, les personnages remarqueront qu'ils sont suivis par un motard entièrement vêtu de noir. Par curiosité, il se peut que nos amis cherchent à établir le contact avec ce dernier. Celui-ci ne se fera pas prier et sera prompt à dégainer son Guelter automatic PM2. S'ils le touchent, les personnages constateront avec stupéfaction que les balles ne semblent pas lui faire d'effet.



LUGER AUTOMAG 47

ense n : 41455158

NOTE AU MJ

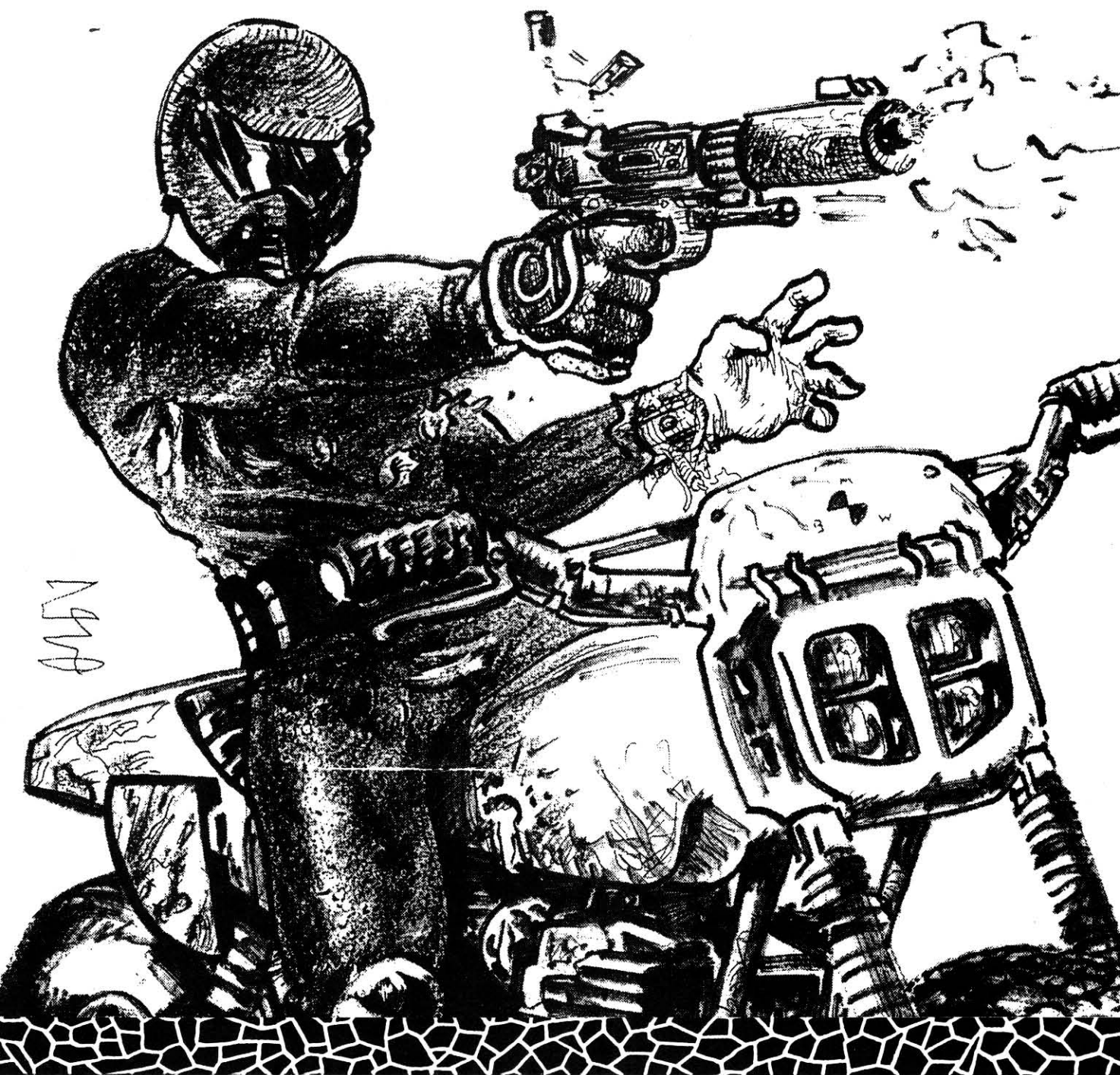
Les personnages sont face à un Biolo (cf). Le seul point faible de celui-ci est la tête, car elle est protégée par un casque prototype assurant une protection de 45 (il faut des balles explosives pour le percer). Si la protection est dépassée, les circuits hyper-sensibles sont sectionnés et la créature désactivée. De même, si plus de 3 balles touchent une même zone, celle-ci est hors d'usage. Le Biolo se retirera quand il se jugera en trop mauvais état.

Si le groupe choisit la fuite, le Biolo les poursuivra dans les rues de Berlin. Il est évident que MESMONDI est dans le coup, aussi une conversation plus "poussée" avec le psychiatre s'impose. Ce dernier habite une villa dans un des faubourgs aisés de Berlin. MESMONDI vit seul. La maison possède de nombreux robots ménagers et d'entretien. La seule passion du petit homme : les insectes.

Ceux-ci prolifèrent en toute quiétude à l'intérieur de nombreux bacs aménagés et cela presque dans toutes les pièces. Manuel ne fournira aucuns renseignements sous la menace, voir la "torture". par contre, il craquera littéralement si on touche à ses insectes, ses "petits amours". Ce qu'il sait : travaillant pour le cartel Condi, il a été chargé de mener à bien le plan "Vecteur Zyigma", c'est-à-dire l'élimination de la famille TOLLMAN. Dietrich KELLER, le président du cartel en personne lui a confié cette mission. MESMONDI conditionna l'un de ses patients, PREISS, lui réinventant un passé commun avec Irma (purement fictif, bien entendu). Il s'en est servi pour tuer le vieil Adolph TOLLMAN et manipuler ensuite la presse (psychose du Palduz B) pour qu'Irma soit livrée. SCHNELL avait tout découvert et voulait faire chanter le nain. Ce dernier appela KELLER pour éliminer le maître chanteur du SAD. MESMONDI n'en sait pas plus : *"Vous comprenez, je ne suis qu'un simple exécutant, de toute façon, je n'ai rien à craindre. Les psychiatres, mes confrères, me déclareront irresponsable. Saviez-vous que je développe une forme de schizophrénie particulière ?"* Après avoir dit cela, Roméo ne pourra s'empêcher de pouffer. Si on lui parle du mystérieux tueur, il ne saura quoi dire (il est sincère).

LE CARTEL DU CONDI

C'est en 2050 que le père de Dietrich KELLER, Ernst de son prénom, mis sur pied une entreprise de conserverie. Dans cette époque de tourmente, le commerce des produits frais est roi et tracer sa voie n'est pas aisée. Technicien de première force, Ernst ne tarde pas à créer toutes sortes de robots machines et à mécaniser ses usines. En 2060, les entreprises KELLER sont classées au 5ème rang européen. Tous les produits conditionnés sont distribués par la firme (d'où le nom de cartel). Le principal concurrent reste le cartel de l'Agro. Parallèlement, Ernst continue ses recherches en robotique, aidé par son fils qui l'a suivi dans cette voie. Grâce aux bénéfices



Biolo Kommando

F 30/C */R 19/H 15/S **/Co */T 19

Physique : voir description motard Biolo - Commando : 85% - Arme à feu : 95% - Combat à mains nues : 95% - Conduire : 90% -

* non applicable

** il est possible d'adapter toutes sortes de gadgets sur un Biolo (lentilles IR, imitation vocale, etc.)

de leur société, les deux hommes peuvent faire appel aux meilleurs chercheurs. Dans le plus grand secret (de telles recherches devant être en principe contrôlées par le Congrès), des androïdes de plus en plus évolués, de plus en plus "humains", sont mis au point. En 2065, Ernst meurt d'un cancer. La même année, Dietrich met en service le premier prototype, Biolo 1. Par jeu, mais aussi par mégalomanie, il le fait à son image. Le Biolo n'est qu'une machine, raisonnant logiquement... Logiquement supérieur aux humains, "immortel", ayant une plus grande possibilité de traiter les données, le Biolo ne tarde pas à désirer prendre la place de Dietrich qui est bien moins apte à traiter les affaires. Mais celui-ci refuse, ses arguments n'étant pas des plus rationnels. Le "parfait" ne peut pas être commandé par "l'imparfait" et Biolo 1 doit se débarrasser de l'unité carbone. Malheureusement, la solitude commence à se faire sentir, Biolo 1 aimerait bien des compagnons à son image. Rien de plus simple, il suffit de les fabriquer. Biolo 2, 3, 4, remplacent les "imparfaits", assurant les postes de vice-présidents du cartel. Puis, Biolo 1 découvre dans des archives du siècle passé des textes parlant d'une race supérieure, celle des aryens. L'androïde assimile le tout. Hitler était un Biolo, il raisonnait en Biolo puisqu'il prévoyait un règne de mille ans pour son empire (une unité carbone ne peut vivre que 70 ans en moyenne). Il n'a plus qu'à reprendre l'entreprise, le "testament" laissé par "Biolo Primus" (Hitler). Désormais, le but des Biolos est clair : asservir Europa, économiquement pour commencer... Toutes les unités carbones s'y opposant devront être éliminées. Pour le moment, il n'y a que 15 Biolos en service, 5 occupent les postes-clefs du cartel et les 10 autres, au programme plus "militaire", sont utilisés comme homme de main.

LE SIEGE

Le siège du cartel Condi est un building d'une trentaine d'étages. Il y a très peu d'employés, la plupart des travaux étant faits par des machines.

Après les aveux de MESMONDI, nos flics sont en droit d'arrêter KELLER (Biolo 1). Celui-ci

les recevra au 21ème étage. Dans cette gigantesque pièce coupée en son centre par une table de conférence (26 places), KELLER paraît bien fluet derrière le portrait géant de son "père". Il recevra calmement nos Falkampfts (qui décidément commencent à connaître cette situation). Il ne juge pas suffisantes les accusations portées : *"Les divagations de ce fou m'importe peu. Mes avocats se feront un plaisir de vous expliquer pourquoi. Si vous insistez, je vous casserai mes-sieurs... Comme cela !"*



Dietrich KELLER (et Biolos type civil)
F 20/C */R 19/H 20/S**/Co */T 18

Physique : voir description motard Biolo -
Ordinateur : 100% - Psychologie : 80% - Histoire : 80% -
Mémoriser : 100% - Electronique/Mécanique : 100% -
Conduire : 80 % - Médecine : 100% -
Cybernétique : 90% - Bluffer : 85% -
langues étrangères : 90% - Corruption : 80% -
Chaque Biolo a un émetteur intégré lui permettant de
consulter ses banques de données à distance.

* non applicable

** il est possible d'adpter toutes sortes de gadgets à un Biolo (lentilles IR, imitation vocale, etc.)

Dietrich pulvérise alors le micro situé devant lui. Si les flics insistent, il tentera de leur faire entendre raison : "*Vous êtes mal payés, pourquoi vous donner tant de mal ? Laissez tomber et vous aurez de quoi vous payer des vacances. Cinquante mille EM chacun, cela vous va-t-il ?*"

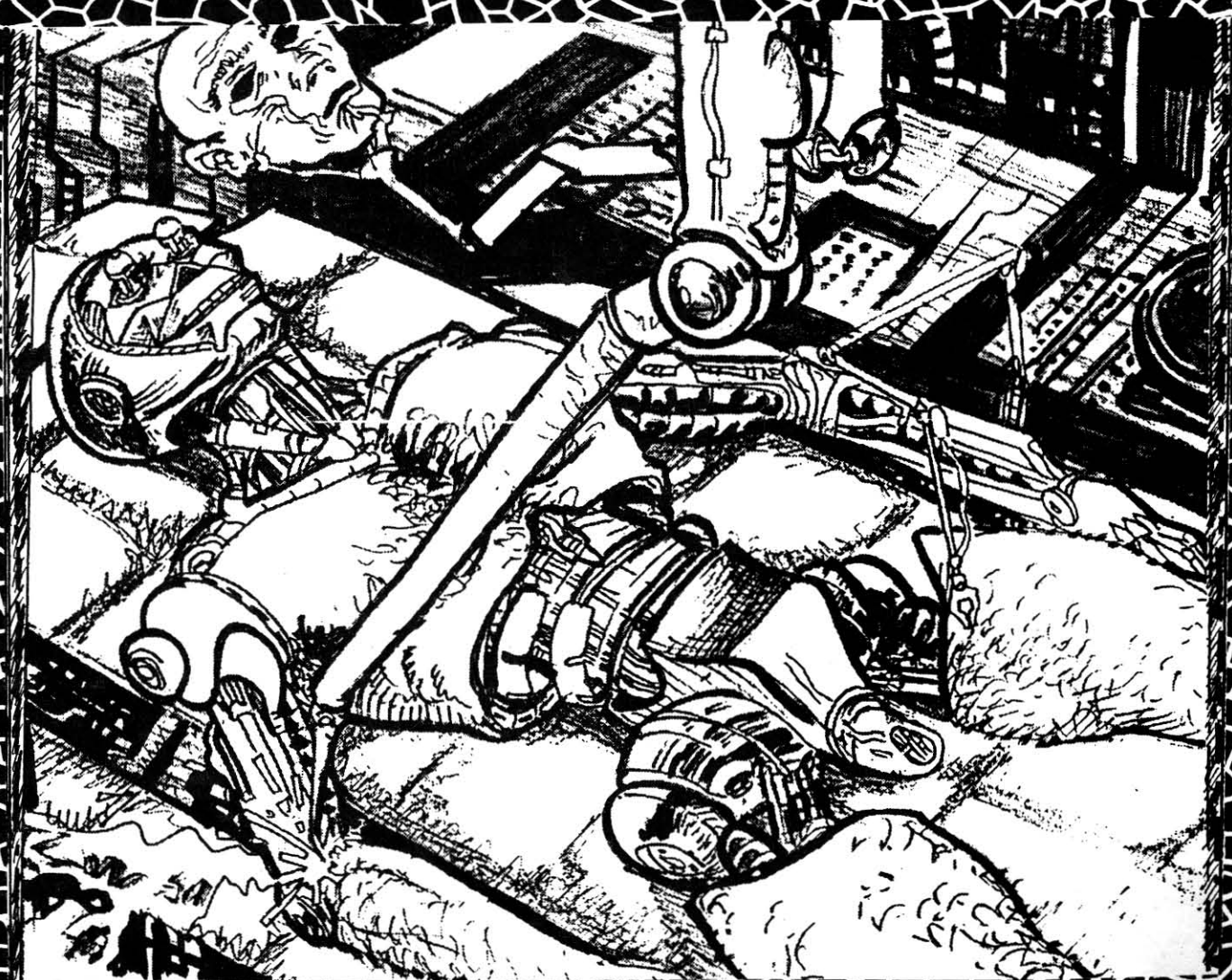
En cas de deal, il est prêt à monter jusqu'à cent cinquante mille par tête de pipe. Si les personnages refusent obstinément d'entendre raison, les 5 portes de la salle s'ouvriront devant 5 Biolos Kommandos (uniforme noir plus casque) armés de TY Mygale : "*Vous*

n'avez aucune chance, rendez-vous !"

Si les personnages se rendent, ils seront exécutés et "remplacés" peu de temps après. S'ils se servent de Biolo 1 comme couverture, ils réussiront à sortir du bâtiment (en étant assez prudents tout de même). Une fois dehors, le véhicule sera poursuivi par 3 motards armés entre-autre de grenades. Biolo 1 est trop dangereux pour les siens, Biolo 2 a pris sa place. Otto WANZT remplacera Dietrich KELLER au poste de président du cartel. Les flics n'ont aucunes preuves contre lui.

Tueurs humains du cartel Condi

Physique : 140 - Arme à feu : 80% - Commando : 65% - Combat à mains nues : 75% -
Arme blanche : 75% - Conduire : 80% -



MOTEUR ▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

LA FILIERE BIOLOGIQUE

Tant que les personnages n'auront pas mis à jour la nature particulière de leurs adversaires, ils ne pourront pas faire grand chose. S'ils arrivent à les démasquer, le conseil de Berlin prendra alors les mesures qui s'imposent. Pour venir à bout de ces créatures (retranchées dans l'immeuble), un régiment de Falkrieiks sera nécessaire. Le bâtiment est truffé de pièges et tous les robots présents sont programmés pour résister à une attaque en masse. Près de 500 hommes devraient y laisser leur peau. Mais avant ce grand spectacle, il faudra capturer un Biolo et le faire parler, c'est à dire connecter sa mémoire centrale à un ordinateur pour tout savoir. Les Falkampfpts particulièrement aventureux pourront s'y risquer. Les Biolos ont réquisitionné le 12ème étage où est entreposé le matériel nécessaire à leur survie : recharges d'énergie, atelier de réparation, etc.

Tout le bâtiment est équipé de caméras de surveillance. Le personnel de sécurité est composé de vingt vigiles humains et de dix Biolos. Entre autres réjouissances, le bâtiment possède des couloirs étanches pouvant être dépressurisés, alimentés en gaz mortels ou balayés par des lance-flammes...

EPILOGUE

Si les Falkampfts réussissent à débarrasser Europa de la menace que font peser sur elle les Biolos, chacun d'entre-eux sera récompensé par le Congrès. Ce qui consistera en une promotion au grade supérieur, une prime exceptionnelle de 10 000 EM et le privilège de recevoir la "Médaille du Congrès" (beaucoup feraient des pieds et des mains pour l'avoir ! Alors... Heureux ?).

Dans le cas où l'un des personnages aurait trouvé la mort, ses obsèques seront grandioses, il recevra la médaille posthume et sa famille touchera une prime annuelle de 100 000 EM.

Dans un accident de la circulation, la cage du tigre du Bengale que l'on devait livrer au Zoo de Berlin a été ouverte. La bestiole terrorise un quartier Deuz. Plusieurs personnes ont déjà été tuées...

Depuis huit jours, les agents d'entretien du métro berlinois sont en grève. De moins en moins de rames circulent. Les Falkampfts sont envoyés "discuter" avec les grévistes.

Les Falkampfts sont chargés d'expulser plusieurs couples de retraités refusant de quitter leur vieil immeuble promis à la destruction.

Un maniaque sexuel terrorise les enfants d'une école maternelle du secteur. Nos Falkampfts l'aperçoivent au cours de leurs investigations.

Les Falkampfts sont désignés pour surveiller une station de métro où sévit la "Mamie tueuse", une vieille femme s'érigeant en justicière et ayant déjà blessé plusieurs voyous.

Le jeune chien du maire de Berlin s'est enfui de la propriété de son maître. Tous les flics de la ville sont mobilisés pour retrouver la "bête" qui ressemble à la mauvaise photo qu'on leur a donné (voir ci-dessous)

Un bonze d'une secte extrême-orientale menace de s'immoler. L'hiver est rude et gaspiller du combustible est interdit par la loi. Les Falkampfts doivent verbaliser.

Un avion inconnu survole Berlin toutes les nuits sans autorisation. Une note de service rappelle qu'il est du devoir des Falkampfts de localiser celui qui se fait appeler "Schwarze GRAFT".

FIN





GERMYND ★ FSTE147LD

En 2082 fut décidé de créer une nouvelle Germynd Patrol Antigrav. En effet, tapisser la route de clous, tessons de bouteille et autres détritrus, et attendre sagement derrière était le meilleur moyen utilisé par les Gangs motorisés pour arrêter les véhicules de la police. Les TBK VS étant trop chères pour la police, la Germynd imagina la FSTE147LD. Equipée de forts champs magnétiques, celle-ci se déplace à 50 cm au dessus du sol et donc des obstacles-pièges. Du dernier cri technologique pour un prix raisonnable, que ce soit pour l'armement ou le blindage, la FSTE147LD reste hélas encore trop rare.

VITESSE : 275 km/h --- > 305 m/4s.

STABILITE : ... 10 ...

LOCALISATION :

PDP : 01-30 %

LOC : 31-40 %

PRO : 41-60 %

OUF : 61-75 %

DIG : 76-100 % BLJ : 5..

CARGO : 310 ... Kg

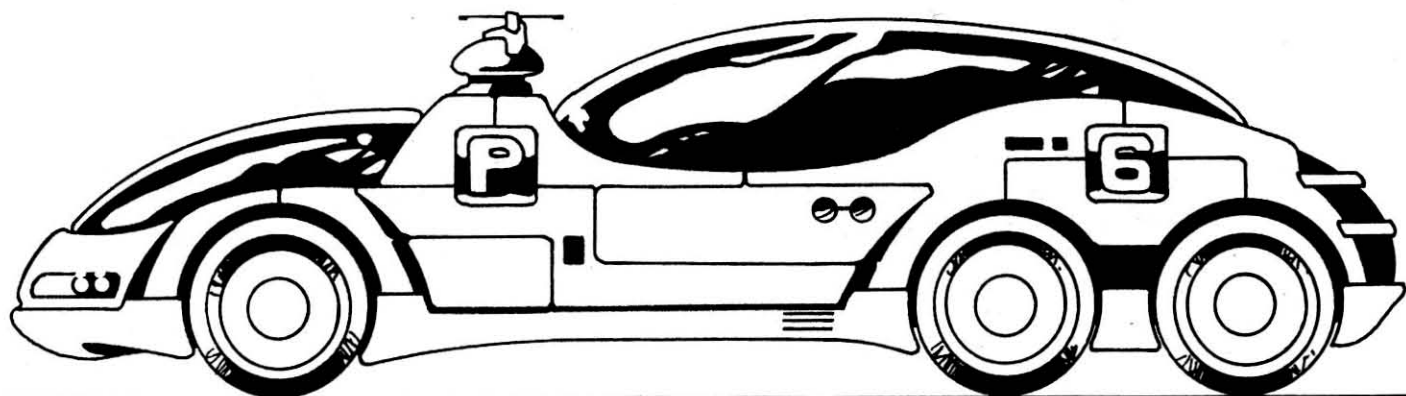
PASSAGERS : + 4 ...

ARME :

1 x A (TOURELLE 360°)

ZIVAK

PREMIER CONSTRUCTEUR D'EUROPA



VITESSE : 165 km/h ---> 183 m/4s.

STABILITE : ... 10 ...

LOCALISATION :

PDP : 01-20 %

LOC : 21-50 %

PRO : 51-80 %

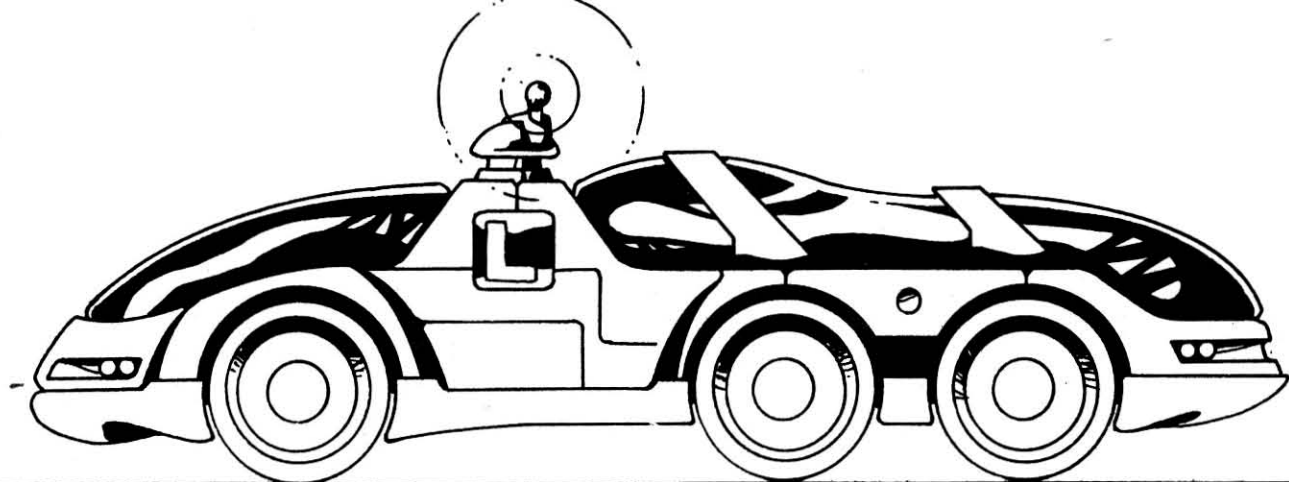
OUF : 81-90 %

DIG : 91-100 % BLI : 4 ...

CARGO : 5200 . Kg

PASSAGERS : +6 ...

Vous les connaissez, ces six-roues qui sillonnent Berlin dans tous les sens, jours et nuits. Toujours la même allure avec leurs doux cockpits aux formes arrondies, un arrière-train toujours différent mais une finesse passe-partout qui leur permet d'effectuer leurs livraisons sans heurts. Que ce soit pour le ramassage scolaire de vos enfants avec le modèle P6 (à ouverture sur l'arrière pour éviter les dangers de la circulation) ou le transfert de liquides et gaz inflammables par containers, étudiés en transversal ou longitudinal, avec le modèle RA, la compagnie Zivako est fière de la confiance que lui font ses clients. Prenez donc l'exemple du groupe Condi qui achemine chaque jour l'essentiel de votre nourriture avec le petit dernier de notre gamme, le modèle L.



VITESSE : 170. km/h ---> 189.m/4s.

STABILITE : . 13. . .

LOCALISATION :

PDP : 01-15. %

LOC : 16-45. %

PRO : 46-70. %

OUF : 71-80. %

DIG : 81-100 % BLJ : . 6. .

CARGO : . 700. . Kg

PASSAGERS : + 21. . .

VITESSE : 150. km/h ---> 167. m/4s.

STABILITE : . 14. . . .

LOCALISATION :

PDP : 01-20. %

LOC : 21-50. %

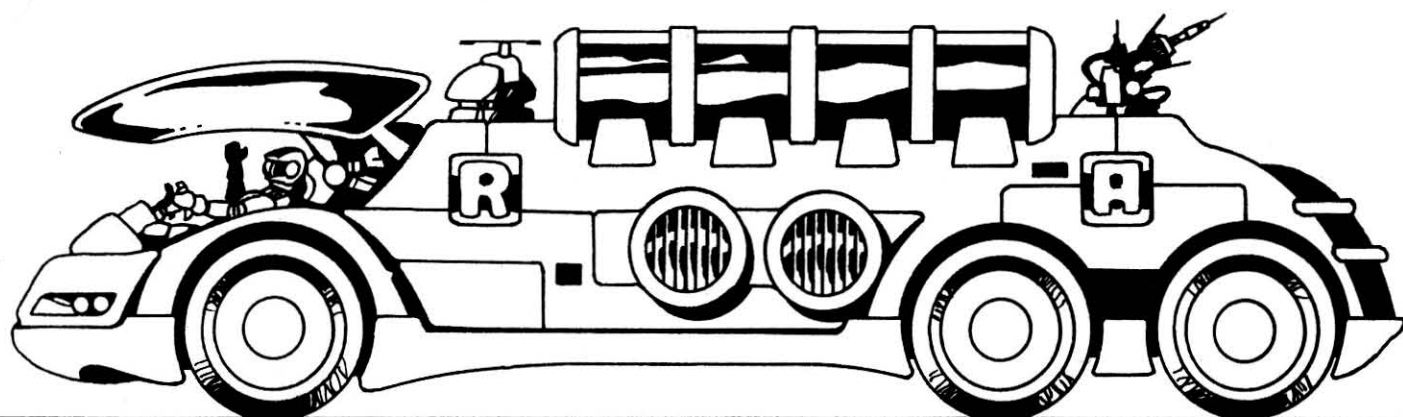
PRO : 51-80. %

OUF : 81-90. %

DIG : 91-100% BLJ : . 15. .

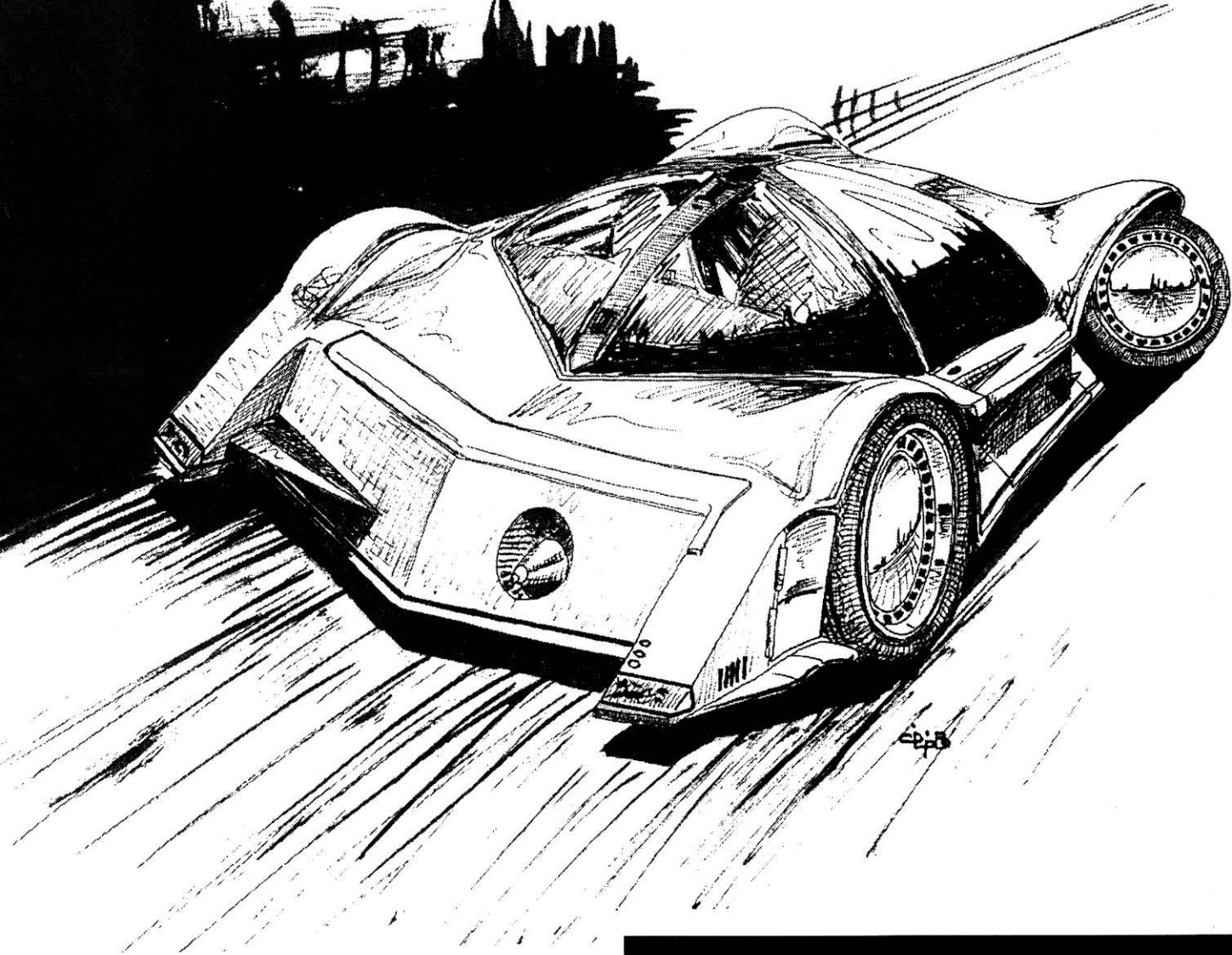
CARGO : . 12000. Kg

PASSAGERS : + 4. . .



Comme à son habitude, VON STROHEIM, spécialisé dans les voitures de luxe, s'est encore surpassé dans les gadgetisations et équipements divers de son dernier modèle, la GHT. La GHT se rapproche plus de la fusée de James BOND que d'une voiture. Mais qui s'en plaindra ? Certainement pas ceux qui ont les moyens de l'acheter... Elle est équipée de suspensions actives et donne l'impression

d'être indépendante du sol. Passé cette première impression, on ne perçoit la vitesse qu'en regardant à l'extérieur. En effet, un champ de gravitation artificiel rend toute accélération et tout freinage imperceptible de l'intérieur. Pour palier à l'inconvénient du manque de sensations, elle est aussi dotée d'un efficace système anti-blocage des roues, ou ABS.



VON STROHEIM GHT

D'un confort total, vous pouvez vous permettre de dessiner sans risquer de voir votre crayon déraiper dans les virages. De plus, pour ceux qui s'ennuient pendant les voyages, vous disposez d'un mini-bar, d'une télévision, d'une chaîne quadrophonique, d'un micro-ordinateur, d'une table rabatable (pour travailler "comme au bureau") et d'un magnétoscope.

Munie d'un système anti-collision avant-arrière couplé à un ordinateur de bord, la GHT ne vous laissera pas vous suicider en vous jetant sur la voiture de devant, ni même celle de derrière. Quand je vous parlais de confort...

Deux inconvénients sont quand même à dénoter : Son prix et sa consommation excessive. Ce qui ne la met pas à la portée de toutes les bourses.

VITESSE : 220 km/h ---> 244 .m/4s.

STABILITE : . 12 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01 - 15 %

LOC : 16 - 25 %

PRO : 26 - 35 %

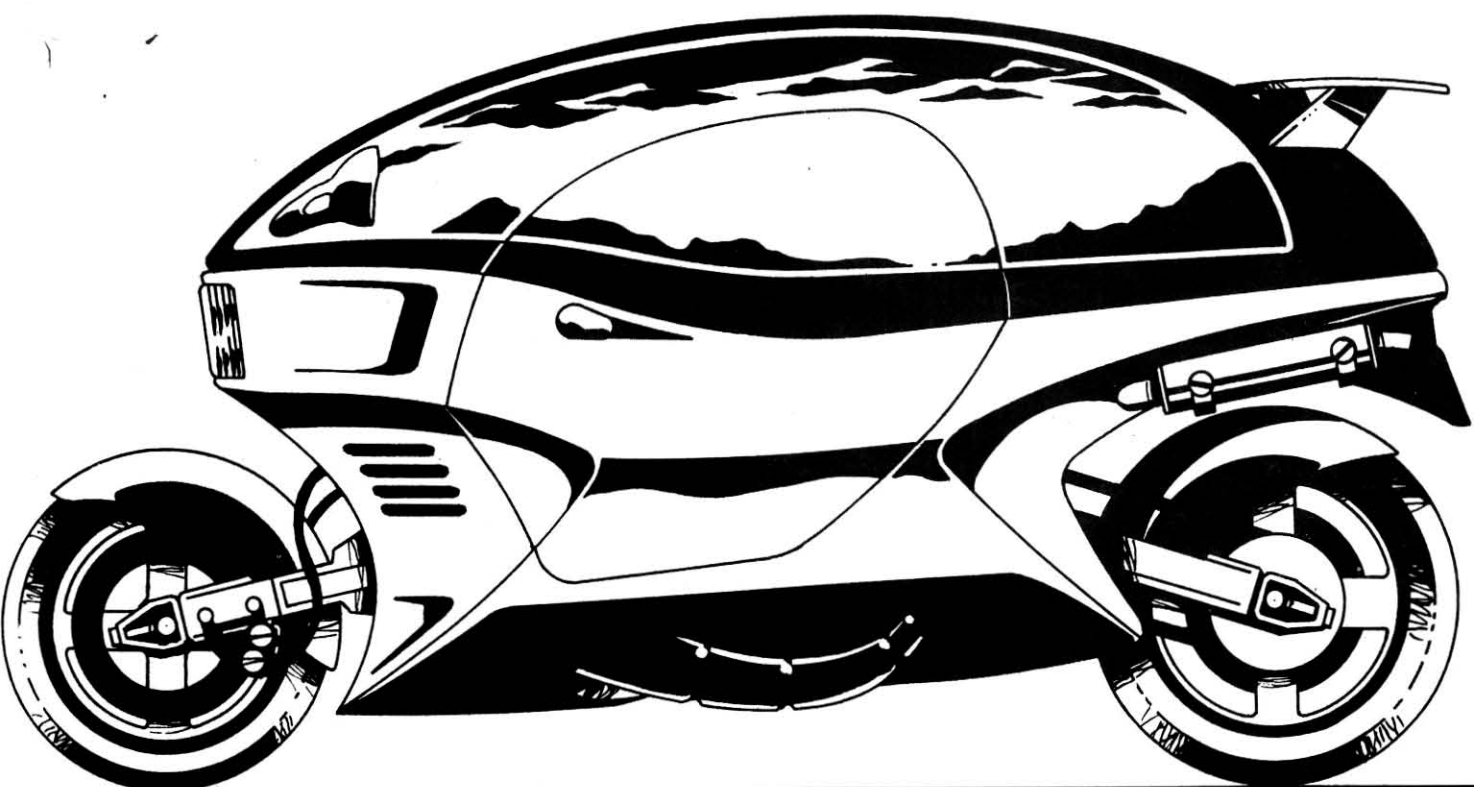
OUF : 36 - 80 %

DIG : 81 - 100 %

BLI : . 5 .

CARGO : . 510 . . Kg

PASSAGERS : . +5 . . .



**ZOG
NOVAE**

Comment rallumer la guerre de la vitesse passe-partout ?

Tout en augmentant la surenchère du cheval-moteur !

C'est ce que fit tout récemment le constructeur du Phoenix et de Motarrad II, fort de son succès passé. Encore le même aspect mais, grâce à l'avancée toujours croissante de la technique et à ce nouvel alliage conçu dans l'espace, sur Australis, avec l'aide des australiens, Novae est maintenant le prototype tenant du titre diabolique. La jeunesse de Berlin attend avec impatience ce bijou dont le simple système gyroscopique d'origine est maintenant doublé pour encore plus de stabilité. On murmure dans les milieux autorisés et la

VITESSE : 355 km/h ---> 394 m/4s.

STABILITE : . . 8 . . .

LOCALISATION :

PDP : . 01-30 %

LOC : . 31-40 %

PRO : . 41-50 %

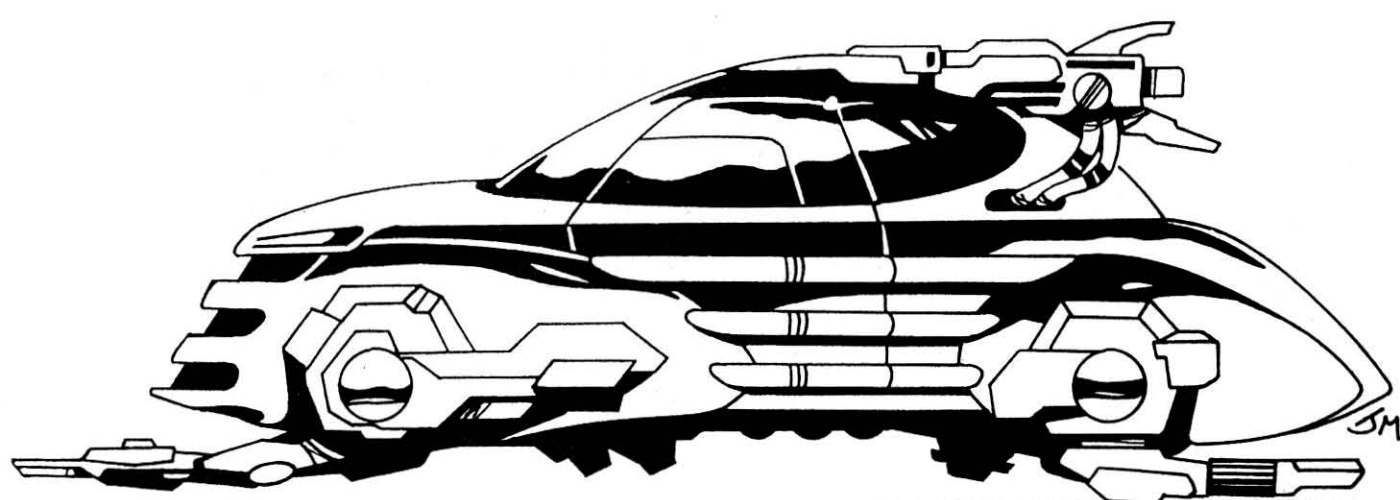
OUF : . 51-90 %

DIG : . 91-100 % BLI : 3 . .

CARGO : . . 65 . . . Kg

PASSAGERS : . . +1 . . .

presse spécialisée qu'une grève surprise des Motarradfahrrers est à craindre, et, ironiquement, que les études du corps médical sur les chocs à grande vitesse vont encore progresser.



Après le bide dû aux faibles ventes de la pagode SPD, Zeichneür décide de déposer son bilan et s'apprête à licencier son personnel. Pas étonnant alors de voir ErnZ Drichmünd, jeune industriel de 26 ans à l'époque et réputé pour sa collection de SPD customisées, reprendre l'affaire. La firme trouve alors un nouveau souffle et sort de ses ateliers un superbe prodige technologique, le modèle Berlitz AG.

Cette fois, on change tout. Les carences technologiques du précédent modèle Zeichneür sont ingénieusement résolues, toutes les nouvelles techniques de pointe sont mises en service et on obtient la "chose" : un nouveau Rocket-Booster encore plus puissant et aux proportions réduites (nos braves Motarradfahrrers auront intérêt à reprendre leur souffle en regardant leur radar à deux fois) et, surtout, un système Antigrav qui étonne les jaloux et séduit les plus chanceux.

DRICHMUND

BERLITZ AG



VITESSE : ~~305~~ km/h ---> **339**.m/4s.

STABILITE : . . **5** . . .

LOCALISATION :

PDP : ~~01-35~~ %

LOC : ~~36-40~~ %

PRO : ~~41-60~~ %

OUF : ~~61-75~~ %

DIG : ~~76-100~~ %

BLJ : **4** . .

CARGO : . **225** . . Kg

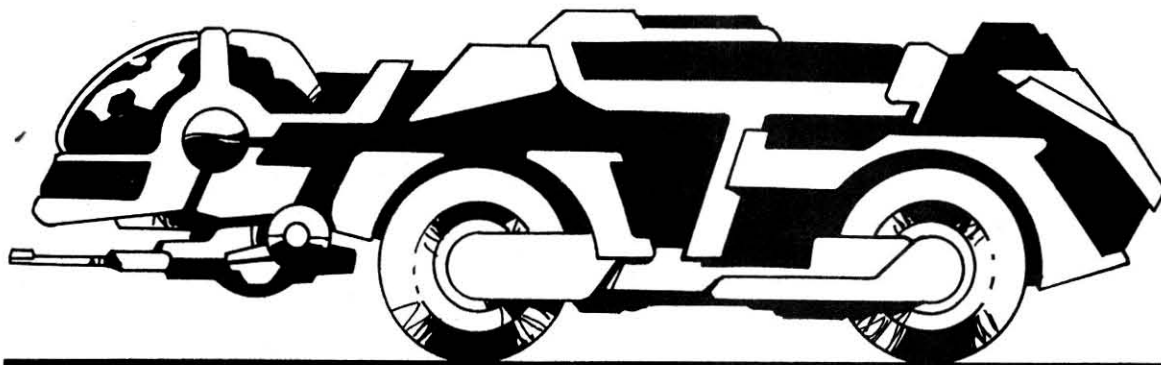
PASSAGERS : . **+2** . . .

L **EVATHAN**
VEHICULES INDUSTRIE

WAGENKAMPFT

Commanditée par l'armée après la menace ursienne de 2069, la firme francienne eut l'honneur d'avoir comme dure tâche la fabrication en série de véhicules d'intervention rapide pour compléter le fameux Interceptor

de chez Marxmen. les deux modèles les plus remarquables sont présentés ici : autochar ultra-rapide, le modèle Valkyrie, et semi porte-missile à grand rayon d'action, le modèle Valhala.



JM

VALKYRIE

VITESSE : 170 . km/h ---> 189.m/4s.

STABILITE : . . 8 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01-15 . %

LOC : 16-45 %

PRO : 46-70 . %

OUF : 71-80 . %

DIG : 81-100% BLJ : 15 .

CARGO : . 6200 . Kg

PASSAGERS : . +2 . . .

ARME :

1xC

VITESSE : 125 . km/h ---> 139.m/4s.

STABILITE : . . 12 . . .

LOCALISATION :

PDP : 01-10 . %

LOC : 11-40 %

PRO : 41-65 . %

OUF : 66-75 %

DIG : 76-100% BLJ : 20 .

CARGO : 13450 Kg

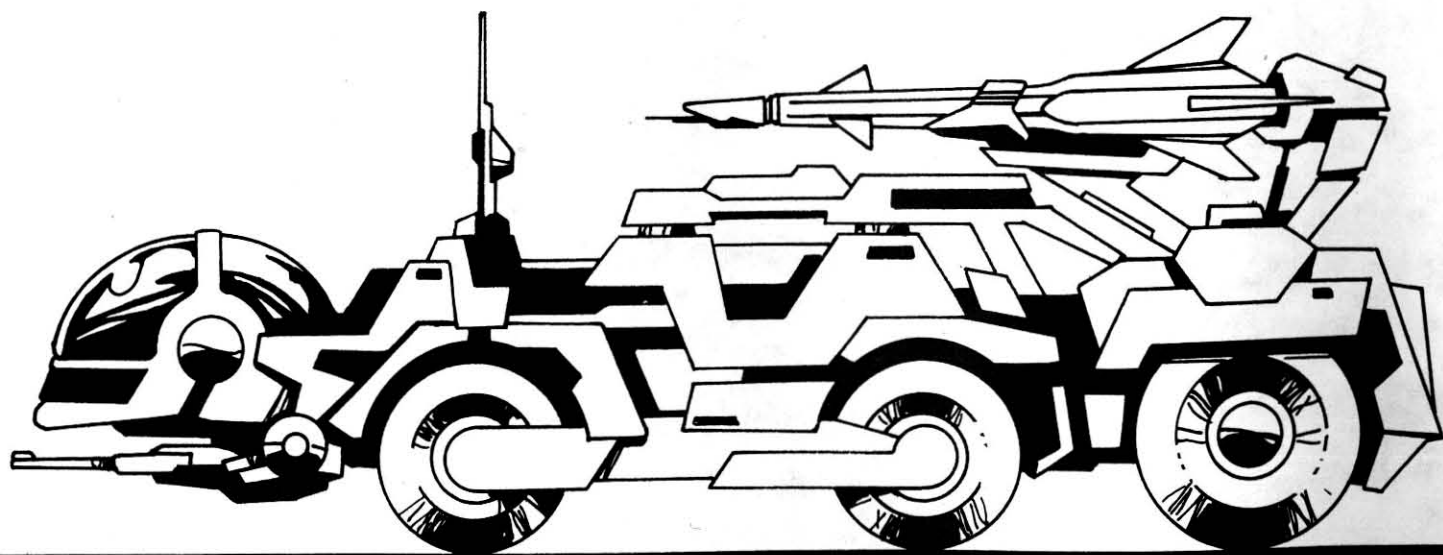
PASSAGERS : . +3 . . .

ARME :

1xC

1xH

VALHALA



57

BIBLIOINSPIRO CINEMA TORADIOGRAPHIE

CINEMA

- Blade Runner
- Outland
- Robocop
- Soleil vert
- Terminator
- Double détente
- Runaway
- Running Man
- Tonnerre de feu
- Future Cop
- New York 1997
- Rollerball
- Alien Nation
- L'arme fatale
- Qui veut la peau de Roger Rabbit ?
- Beverly Hills Cops

ROMANS, B.D.

- Comte Zéro
- Le travail du furet à l'intérieur du poulailler
- Vixit
- Halo Jones
- Babel 17
- L'incal noir
- La foudre au ralenti
- Neuromancien
- La foire aux immortels

DIVERS & AUTRES

- Teenagers from outer space
- Brave Starr
- Super Durand
- Cobra
- La taverne de Mos Eisley
- Car Wars & Autoduel Quarterly
- 2300 AD
- Hill Street Blues
- Encyclopédie Galactique



ATTENTION ! ACHTUNG ! GAFFE ! ASTALAVISTA !

(L'un de ces quatre mot est un intrus, lequel ?)

MARXMEN 12.35 - BERLIN 2089 EST UNE EXTENSION DE LUXE POUR BERLIN XVIII (L'ENFER DE LA POLICE DANS LE MONDE DU SIECLE PROCHAIN), ET NE TROUVE, DE CE FAIT, SA PLEINE UTILITE QU'EN PRESENCE D'UNE COPIE DE CE DERNIER...

Ici, de nouvelles armes, de nouveaux véhicules, deux scénarios, un descriptif d'Australis station minière en orbite autour de Jupiter, des nouvelles, des dessins, et surtout des tas de bonnes idées pour que vous Meneur de Jeu, puissiez construire une aventure... Et pour que vous Joueurs en subissiez les conséquences... Hin, Hin, Hin...

Si vous avez lu jusque là et si vous ouvrez ceci pour le feuilleter, vous risquez fort de l'acheter. Auquel cas nous déclinons toutes responsabilités quant à l'utilisation que vous en ferez, quelle qu'elle soit...

Prix conseillé : 144 Frs

Copyright 1989 F. Texier & Siroz Production



" Cette fois, il ne m'échappera pas ! Il est là haut ce fumier et je vais le coffrer ! JE VAIS LE COFFRER ! Fin les magouilles, fini les assassinats, fini la corruption, pour toi ça va être la tôle mon salaud... Et si tu n'y mets pas du tien, tu goûteras à mon 12.35... Et aujourd'hui j'ai mon barillet special "perforantes", je l'ai astiqué pour toi, spécialement pour toi, pour que tu m'en donnes l'occase... Je sais que tu es là derrière cette porte "

J'ouvre la porte. Soudain, une jeune flic du SAD me braque, reflexe, je tire le premier, mauvais reflexe, bavure ! L'image se brouille, je délire, la porte est toujours là, fermée...

Je l'ouvre, il est là embusqué et sa rafale part aussitôt... Got ! je hurle de douleur, c'est lui qui m'a eu !

Encore une fois l'image se brouille, encore une hallucination mais le sas est toujours là, fermé

Je le deverrouille, et derrière, c'est le vide et ce scaphandre au rictus morbide qui me tend les bras pour m'attraper malgré moi dans l'espace...

J'ouvre les yeux, la sueur perle... Toujours ce mauvais rêve, il est 4h du matin, je vais aller au bureau maintenant, les collègues vont encore me chambrer car j'arrive avant l'heure, je m'en fout, j'aime mon metier... Et rien ni personne ne me fera regretter le corps des Falkampfts...

ISBN 2-906723-11-8

Imprimé en Malaisie