

TOMBE LA NEIGE

SCÉNARIO POUR BERLIN XVIII

Ce scénario, initialement destiné à l'ancêtre Berlin XVIII, est adaptable sans peine à n'importe quel jeu où les personnages incarnent des policiers. Il suffira pour cela au MJ de modifier les noms de personnes ou d'organismes cités dans le scénario. Il s'agit d'un scénario atypique, puisqu'il y est question d'un véritable « nettoyage » par le SAD.

Tous les noms propres à Berlin XVIII font l'objet d'une courte explication dans le lexique en fin de scénario.

Il fait gris, ce matin-là, sur Berlin. La tentaculaire capitale d'Europa est couverte d'un épais smog, comme si même l'air était corrompu dans la capitale européenne. En commençant leur patrouille, les Falks incarnés par les joueurs ignorent qu'ils vont mettre, à leur insu, une machine infernale en marche.

Le noeud de l'affaire

Le SAD, motivé par les plus hautes instances d'Europa, s'est lancé dans une opération de nettoyage. La corruption qui ronge les forces de l'ordre doit être éradiquée et, pour cela, tous les moyens sont bons. Le SAD-Capitaine Hartmann a donc mis au point un plan audacieux et ingénieux. Ce croisé de la lutte anti-corruption va mettre en marche une véritable machine infernale dont les rouages puissants pourraient bien broyer les Falkampfts.

24 décembre 2070, peu après huit heures...

Ce jour-là, après le briefing, les Falks sont partis en patrouille, ayant été affectés à cette tâche peu reluisante. Entre deux interventions de routine, ils seront appelés par le Central, qui les invitera à se rendre dans Caslen Strasse, une ruelle crasseuse de la Petite Amsterdam. Le corps sans vie d'un homme y a été trouvé, entre deux tas d'immondices.

Arrivés sur les lieux, les Falks seront accueillis avec soulagement par les deux Koss veillant sur le cadavre, pas fâchés de pouvoir enfin passer le relais aux enquêteurs.

L'homme en question a visiblement été battu à mort, avant que son corps ne soit jeté dans un tas d'ordures.

A en croire la rigidité cadavérique, il est mort peu avant l'aube, sans doute de multiples hémorragies internes. Sur le cadavre, après une fouille appropriée, les Falks trouveront de quoi ouvrir plusieurs pistes :

- une petite clef numérotée 447D9987
- une pochette d'allumettes, portant le logo du

«R&R» un club privé appartenant à Dan Messerich, soupçonné d'être l'un des chefs Oslaves.

- enfin, l'inconnu a, dans ses poches, plusieurs sachets contenant tous quelques grammes d'une poudre grisâtre, inconnue des Falks. La présence, dans la ruelle, d'un autre sachet, pourra mettre la puce à l'oreille des personnages. Cette poudre, quelle qu'elle soit, semble n'être pas pour rien dans la mort de l'inconnu.
- Cependant, ils ne trouveront aucun papier d'identité, rien qui puisse identifier le défunt. En épluchant le fichier des personnes portées disparues, rien ne permettra, non plus, de donner un nom au malheureux.

Évidemment, ces éléments en main, les Falks vont sans aucun doute diriger leur enquête vers l'hypothèse d'un deal ayant mal tourné. Il leur faudra cependant marcher sur des oeufs, la guerre des gangs connaissant à l'heure actuelle une accalmie. Il serait fort déplorable qu'une étincelle vienne mettre le feu aux poudres.

La clef

Pour identifier la clef trouvée dans la poche de l'inconnu, le plus simple reste encore de se rendre chez un serrurier, tout bêtement. L'homme de l'art pourra expliquer qu'il s'agit sans doute d'une clef de cadenas et qu'il existe des centaines d'endroits où elle pourrait être utilisée. Voilà donc un indice qui s'avère, pour l'instant, de peu d'utilité.

L'autopsie

L'examen du corps de la malheureuse victime permettra de déterminer que l'homme est décédé d'une hémorragie cérébrale, causée par des coups multiples, sans doute assénés au moyen de barres de fer. Il était âgé de 30 à 35 ans, pesait 81 kg pour 1m82, mais n'a pas pu être identifié. Pire encore,

lorsque les Falks viendront s'enquérir des résultats de l'autopsie, ils auront la désagréable surprise d'apprendre que le corps de l'inconnu a été incinéré, suite à une regrettable erreur administrative.

L'employé de l'institut crimino-légal bredouillera quelques excuses, avant de se réfugier devant un argument procédurier, les Falks ayant mal documenté l'un des formulaires accompagnant le corps.

A ce stade de l'enquête, c'est la frustration et l'enquête qui doivent l'emporter chez les joueurs. On les comprend.

Le « R&R »

En entrant dans le club de Messerich, les Falks seront vite repérés, surtout s'ils posent des questions sur l'inconnu. Derrière chaque client, chaque employé, se devine le membre de gang. Autant dire qu'il faut être extrêmement prudent dans ses gestes et dans ses propos, quand on entre en pareil endroit.

Quoi qu'il en soit, les Falks finiront, à force de diplomatie, par obtenir quelques informations : l'homme en question est passé, la veille, dans le club et s'y est entretenu avec un autre client. Ce dernier est un nommé Samuel Ackermann, et est connu des services de police. Il a déjà passé plusieurs années à Das Rad pour trafic de stupéfiants.

Mais le passage des Falks dans le club est surtout l'occasion pour les Oslaves présents de s'intéresser à ces policiers.

La poudre

La substance retrouvée dans les poches de l'individu ne livrera ses secrets qu'après une analyse effectuée au laboratoire crimino-légal. Bien entendu, les Falks devront faire preuve de persuasion pour obtenir ces résultats dans des délais raisonnables (sans oublier la volumineuse somme de formulaires qu'ils devront remplir). Les sachets sont emplis d'une drogue révolutionnaire que les techniciens de laboratoire ont surnommé *Rub-out*. Celle-ci a la particularité d'effacer la mémoire récente de celui qui l'ingère, en plus d'être féroce addictif.

Au moment où les premiers résultats toxicologiques tombent sur le bureau, les Falks ont donc déjà de quoi être surpris.

Samuel Ackermann

Localiser Samuel Ackermann est relativement simple, tant l'homme est peu discret. Ce petit homme rondouillard loge dans un appartement miteux de Reinickendorf, encombré d'objets hétéroclites, fruits de différentes rapines.

Ackermann est le portrait craché du petit malfrat,

teigneux, menteur et malhonnête. Aussi, lui tirer les vers du nez risque d'être un moment délicat. Mais, en étant particulièrement « persuasifs », les Falks apprendront finalement que l'inconnu (qui ne révéla pas son nom à Ackermann) l'avait contacté afin de lui proposer de monter un réseau de distribution pour une nouvelle drogue, mise au point par un complice, expert en chimie.

Il devait retrouver l'homme et son chimiste, le lendemain soir, prêt d'un entrepôt situé au sud du Secteur, afin d'obtenir les premiers échantillons de cette substance si innovante...

Pour démêler cet écheveau, les personnages n'ont donc plus qu'à attendre le lendemain soir, en espérant que le chimiste soit en rendez-vous. Durant l'intervalle de temps qui les sépare de cette échéance, le stratagème du SAD va s'amorcer. Les bruits circulant vite dans la Falkhouse, les personnages vont vite se rendre compte que le dossier sur lequel ils travaillent intéresse plusieurs de leurs collègues, agissant avec plus ou moins de discrétion. Ils peuvent choisir de communiquer avec les autres Falks du Secteur, afin de tirer profit des compétences de chacun et, dans ce cas, le plan du SAD fonctionnera à plein régime. A l'opposé, ils peuvent rester discrets et ne rien ébruiter. Dans pareil cas, des fuites restent possibles, ne serait-ce que de la part des deux Koss les ayant accueillis sur la scène de crime (au tout début du scénario). Bien entendu, il existe, entre ces deux extrêmes, toute une gamme de possibilités...

Bien entendu, comme dans tout scénario de ce type, il est probable que les Falks tentent d'aller à la pêche aux informations, afin de mieux cerner la situation. Ainsi, ils peuvent tenter de contacter leurs indicateurs, qui n'ont pas entendu parler d'une nouvelle drogue dans le Secteur. Néanmoins, faire mention de cette substance auprès d'un indicateur contribuera à la diffusion de l'information dans les différents gangs du Secteur (c'est en partie sur cela que le SAD escompte).

L'entrepôt

Dans la zone industrielle vers laquelle Ackermann aura dirigé les Falks, se trouve l'entrepôt où doit avoir lieu, le soir venu, le rendez-vous entre les différents protagonistes du juteux trafic à venir. Alors qu'une neige grise commence à tomber, dans un décor de zone industrielle à l'abandon ou presque, commence un curieux compte à rebours, que les personnages peuvent mettre à profit pour explorer la

zone..

Si les personnages disposent toujours de la clef récupérée sur le corps de l'inconnu, c'est le moment ou jamais de s'en servir. Celle-ci permet, en effet, d'ouvrir un des hangars de la zone, identifié par le



numéro 9987.

Rendez-vous nocturne

Lorsque viendra l'heure du rendez-vous, les Falks auront tôt fait de se rendre compte qu'ils ne sont pas les seuls à être venus. Des silhouettes se dessinent, ça et là dans la zone industrielle désaffectée où a lieu la rencontre, témoignant d'une activité inhabituelle.

Lorsque les personnages finiront par entrer dans l'entrepôt, clef en main, c'est une dizaine de gangsters, venant de clans différents, qui surgira dans le local, arme au poing.

Les Falks auront, durant quelques poignées de secondes, le temps de s'inquiéter. Mais, alors qu'ils commencent à soupçonner que, décidément, quelque chose « cloche » dans cette affaire, plusieurs vans noirs prendront position dans la zone. Des hommes vêtus de noir en surgiront, fusils d'assaut en main, et appréhenderont tout ce joli petit monde, excepté les Falks.

Here come the men in black

Ces derniers, qui doivent se poser bien des questions, seront vite « mis au parfum » par le SAD Capitaine Hartmann, qui les remerciera pour leur contribution, fût-elle involontaire, à son plan. Certes, les truands appréhendés lors de l'opération, ne sont que du menu fretin. Mais le SAD compte bien obtenir, par leur entremise, le nom des Falks qui les ont renseignés et engager des poursuites disciplinaires à leur encontre. Devant l'air médusé qu'adopteront sans doute les personnages, Hartmann affichera un visage enthousiaste et satisfait. Grâce à son petit plan, il va

pouvoir mettre la main sur les éléments « pourris » des forces Falkampfts du Secteur XVIII. Après tout, c'est une des missions du SAD...

Enfin, si l'un des Falks s'enquiert auprès de l'officier du SAD de l'identité de l'inconnu trouvé mort dans Caslen Strasse, Hartmann haussera les épaules et déclarera l'ignorer. Il s'agissait d'un pauvre hère, trouvé mort dans un autre Secteur.

Il est fort probable qu'après cette affaire, la Falkhouse (et, accessoirement, le rôle qu'y jouent les personnages-joueurs) soit radicalement modifiée. Mais ce scénario est la preuve que le SAD n'est pas uniquement une vague menace brandie au-dessus de la tête des Falks et que sa puissance est bien tangible...

Petit lexique à l'usage des néophytes :

- **Das Rad** : la prison la plus célèbre du Secteur XVIII
- **Falkampft** (ou Falk) : nom donné aux policiers incarnés par les joueurs
- **Falkhouse** : commissariat où sont affectés les personnages-joueurs.
- **Oslaves** : une des nombreuses ethnies qui peuplent le Secteur XVIII. Ce Secteur présente la particularité d'héberger quantités de peuplades différentes. Chacune d'entre elles a (bien souvent) développé un banditisme qui lui est propre. En l'occurrence, les Oslaves (issus de l'ancien bloc de l'Est) font souvent figure d'idéaux « méchants ». Il va de soi que le MJ pourra choisir tout autre gang, si besoin est.
- **Reinickendorf** : l'un des nombreux ghettos « ethniques » du Secteur XVIII
- **SAD** : Service Action Défense
- **Secteur XVIII** : Berlin, capitale européenne, est divisée en 70 secteurs. Le XVIII est celui qui sert de cadre au jeu Berlin XVIII. Naturellement, c'est un des pires secteurs qui soient...