

EN SOUTIEN

Introduction

Voici trois mini-enquêtes et trois interventions afin de combler les autres scénarios plus longs.

Je reconnais que mis à part les enquêtes « Le pré-braquage » et « Le contrat », je me suis inspiré pour ces affaires de l'excellente bande dessinée FELL tome 1 snowtown de Warren ELLIS et Ben TEMPLESMITH aux éditions Delcourts. A lire absolument !

Les mini-enquêtes

Rien à foutre

Toute l'histoire

Gregor BRUNIR un homme de 25 ans et désœuvré, s'engagea dans l'armée.

On l'affecta dans un escadron de reconnaissance dans les marches.

Après 5 années de service son unité se retrouva surprise par un vent porteur de Sirup B suite à l'incompétence d'un officier.

BRUNIR fut parmi les rares survivants. Dégouté par le fait que l'officier responsable ne soit pas puni et l'affaire enterré, il démissionna.

Le fait d'avoir faillit mourir lui donna la force d'obtenir de sa mère Martha ce qu'elle lui avait jusqu'ici toujours refusé : l'identité de son père Kurt MAGNER ouvrier à la retraite dans le secteur 18 de Berlin.

BRUNIR est parvenu à aller boire un verre avec lui dans son bistrot habituel.

Hélas MAGNER n'avait rien à faire de son lien de parenté. Tout ce que BRUNIR put obtenir de lui est : « Rien à foutre. »

Traumatisé BRUNIR l'abattu à la sortie du bar avec un pistolet ursien volée sur un cadavre ennemi.

Désigné sous le terme MIRV cette arme est utilisée par les commandos ursiens et est assez encombrante. Mais comme BRUNIR la cache sous son blouson, elle passe inaperçue.

Le bruit de la détonation finit par attirer la police c'est-à-dire les PJ.

Quant à BRUNIR il a disparu dans la nuit (ça en jette hein ?).

En fait il est allé pleurer toutes les larmes de son corps chez Walter KANES. Il s'agit d'un des rescapés de son unité, qui le loge temporairement. Il est absolument étranger à cette affaire.

Les lieux du crime

La rue où se trouve le cadavre est plutôt mal famée. Et le meurtre a eu lieu tard dans la nuit.

Pour que les PJ héritent de l'affaire, ils devront être de service de nuit.

Entre l'appel à la police presque instantané au meurtre et l'arrivée des falkampfts sur place il s'écoulera entre 20 et 30 minutes.

Vu l'heure et l'endroit il n'y aura pas beaucoup de badauds autour de la scène de crime.

La plupart seront des clients du bar de MAGNER baptisé GROSS BIER.

Ces derniers l'identifieront immédiatement.

De toute façon MAGNER porte ses papiers sur lui.

Il est étalé sur le trottoir avec un trou traversant sa tête au niveau des tempes. Vu son importance il est clair que le tir a été exécuté à bout portant.

A partir de la taille (1,75m) et de l'emplacement du corps, il est facile de découvrir la balle encastrée dans le mur.

Il y a aussi la douille à proximité du corps.

Si les PJ regardent de près la balle et la douille, ils verront que leurs marques de fabrication sont ursiennes. Donc l'armée n'est pas enregistrée dans les archives du Center German.

La meilleure source d'information sera la barmaide du GROSS BIER Yuko une asiatique d'une quarantaine d'années.

D'après elle MAGNER venait dans ce bistrot depuis une quinzaine d'années. Pourtant il ne s'y est fait aucun ami.

Cet homme ne s'intéressait à rien, ni à personne. Dès qu'on lui parlait de quoique se soit, sa réponse était toujours la même : « Rien à foutre. »

C'est pourquoi Yuko a été étonnée lorsque ce soir MAGNER a bu avec un homme d'une trentaine d'années (BRUNIR).

L'homme en question a insisté pour payer les verres et était plutôt du genre collant.

A noter que les descriptions physiques des hommes se ressemblent au niveau des yeux de couleur noir.

Le profil de MAGNER

Son casier judiciaire est vierge.

MAGNER à cause d'un mal de dos a bénéficié d'une retraite anticipée, qu'il boit depuis deux ans.

Il travaillait à la chaîne dans une fabrique locale de conserve.

Là aussi on n'y trouvera aucun ami.

Le seul lien qu'on lui trouvera avec quelqu'un est son ex-femme, dont il s'est séparé depuis trente ans.

Martha BRUNIR

Elle habite dans le NED, et n'a jamais révélé sa paternité à MAGNER.

Son casier est également vierge.

Si les PJ la contactent, ils devront faire preuve de doigter. Car si elle apprend que son fils est recherché pour meurtre elle risque de se montrer moins coopérative.

En fait Martha n'a pas grand-chose à raconter. Elle sait juste que Gregor est parti à Berlin à la recherche de son père, et loge chez un ami de l'armée.

Martha cachera cette dernière information, si elle comprend que son fils a de gros ennui.

En ce qui concerne la carrière militaire de son fils, elle ignore tout des raisons de sa démission et de l'expérience vécue dans les marches.

Le bureau des falkrieks du secteur 18

Les PJ seront obligés de passer par-là, s'ils veulent obtenir des informations sur BRUNIR.

Là aussi les PJ marcheront sur des œufs. Car les falkrieks disposent des mots magiques : secret militaire.

Il faudra donc éviter d'être agressif, ou d'être choqué par le scandale du Sirup B, et insister sur deux faits que BRUNIR n'est plus un militaire et que les PJ ne s'intéressent qu'à lui.

La carrière de BRUNIR s'est faite entièrement dans les marches.

Il n'a donc aucune relation à l'extérieur.

La plupart des autres militaires qu'il a croisés, s'y trouvent encore.

Quant aux membres de l'unité de reconnaissance de BRUNIR, les PJ devront faire le tri entre les quelques survivants à partir de leurs adresses.

Un seul d'entre eux habite à Berlin plus précisément le secteur 18 Walter KANES.

L'appartement de KANES

Walter KANES a lui aussi quitté l'armée, mais disposait de quelques économies.

Bien qu'il soit au chômage KANES habite un appartement au 1^{er} étage avec une chambre d'ami servant de point de chute à BRUNIR.

KANES ignore tout des problèmes de son camarade de régiment.

Lorsque les PJ débarqueront chez lui, s'ils savent se montrer rassurant et trouver un bon prétexte, KANES les laissera passer.

Par contre si KANES se doute la gravité de la situation, il opposera une résistance et criera à son camarade de s'enfuir.

KANES n'étant pas armé il se contentera de ses poings face aux PJ. De toute façon son but est plus de gagner du temps que d'en venir à bout.

Quant à BRUNIR il se repasse les derniers évènements de sa vie allongé sur le lit. Son arme posée sur la commode à coté est à sa portée.

BRUNIR n'a pas l'intention de se faire prendre. Si les PJ débarquent en force il ouvrira le feu, et comme il est en net infériorité numérique, il tentera de couvrir sa fuite par la fenêtre.

Si KANES a eu la possibilité de le prévenir, BRUNIR sera déjà dehors lorsque les PJ arriveront dans la chambre. Mais la fenêtre grande ouverte leur fera comprendre par où il a filé.

En cas de course poursuite dans la rue si les PJ gagnent trop de terrain à son goût BRUNIR usera de son arme.

Il ne faut pas négliger la possibilité de prendre BRUNIR par les sentiments en jouant sur la compassion et racontant ses drames familiaux personnels réels ou imaginaires.

La séance de rattrapage

Dans le cas où BRUNIR a échappé aux PJ, le MJ peut leurs accorder cette seconde chance.

Suite à sa disparition un signalement a été émis au sujet de BRUNIR.

C'est grâce à lui qu'une femme travaillant dans une agence de location l'a identifié.

Elle avait déjà été étonnée par la vitesse avec laquelle BRUNIR avait décidé de louer un studio.

Il a juste regardé le coin cuisine durant la visite.

Lorsque les PJ débarqueront BRUNIR sera entrain de se suicider au gaz. Son projet étant déjà bien entamé le moindre coup de feu provoquera une explosion.

Les PJ comprendront sûrement la situation à l'odeur et devront essayer d'éviter une fusillade

Gregor BRUNIR / Walter KANES

Agilité : 12 / 60

Charisme : 10 / 50

Connaissance : 10 / 50

Dextérité : 13 / 65

Force : 14 / 70

Perception : 11 / 55

Arme martiaux : 55 Arme de poing : 70 Arme d'épaule: 60 Discrétion : 65

Conduite : 40

Commando : 70

MIRV

Pénétration : 4

Puissance : 2d10+4

Courte : 4

Moyenne : 25

Longue : 35

Très longue : 300

Chargeur : 7

Tirs/Phase : 2

Le pré-braquage

Toute l'histoire

Un groupe de bikies appelé les darksun s'est offert les services de Maurice GRIVOIS un employé de banque.

Grâce à lui il connaît la date du passage du prochain transporteur bourrés de jolis billets.

Le camion étant blindé, les darksun se sont adressés au gang oslave des stalingrad kids pour l'achat d'une C.H.A.F. K20 avec des munitions perce-blindages.

Les darksun n'ayant pas les moyens de payer, ils ont prévu un traquenard mortel durant la tractation.

Hélas ce plan a eu un raté.

Des koss bien inspirés ont voulu contrôler la voiture des oslaves, alors qu'ils s'apprêtaient à livrer l'arme.

Les oslaves se sont enfuis, mais ont croisé sur leur chemin une voiture de patrouille de falkamfts celle des PJ.

Et c'est parti pour l'aventure.

La course-poursuite

I) L'équipage

La voiture des stalingrad kids est une De mauer Fugazzi customisée (sa vitesse de pointe est de 75 au lieu de 60) à moins que le MJ veuille abaisser la difficulté.

Dans le coffre se trouve une caisse avec les munitions, et une caisse de l'armée contenant la C.H.A.F. K20.

L'engin est conduit par Ivan ILICHT. Il est bon conducteur mais reste un débutant dans le monde du crime. D'ailleurs ce travail constitue son épreuve d'intronisation.

Par contre les trois autres oslaves l'accompagnant sont expérimentés et armés.

II) Le déroulement

Les PJ amorceront leur poursuite dans une zone assez fréquentée avec un malus de 15%.

ILICHT se dirigera vers l'autoroute dans le but de profiter de la vitesse de pointe de sa voiture.

Si les PJ comprennent cette stratégie et transmettent à cet effet un message sur leur radio, leurs confrères mettront en place un barrage.

ILICHT sera alors obligé de rester dans la fameuse zone fréquentée.

Les autres oslaves n'ouvriront pas le feu par eux-mêmes durant la poursuite. Car leur précieuse cargaison est dans le coffre, et ils ne veulent pas qu'elle soit endommagée.

Si cette course traîne trop longtemps, le MJ est libre de faire fracasser la De mauer Fugazzi sur un autre véhicule.

Je signale que si les stalingrad kids parviennent à fuir l'aventure ne s'arrêtera pas là.

III) Le contact

Dans le cas où leur véhicule est immobilisé, ces tarés d'oslaves ne se rendront pas, quoiqu'il arrive. Les PJ vont donc devoir faire face à une fusillade, et ne pourront pas s'emparer vivant de l'un des suspects.

La seule exception à la règle sera ILICHT. Il restera sagement à terre durant tout le combat.

Les premières investigations

Elles auront lieu si les PJ sont parvenus à rattraper leurs poursuivants.

Commençons par les identifications.

Ivan ILICHT habite Reinickendorf dans la partie oslave. Jusqu'ici il n'a jamais fait parlé de lui auprès des forces de l'ordre.

C'était un chauffeur de taxi jusqu'à ce que la société, qui l'emploie dépose le bilan.

Depuis il a connu plusieurs années de chômage.

Ces complices par contre sont affiliés aux stalingrad kids comme hommes de main et plutôt bien côté.

Quant à la voiture elle appartient à ILICHT. Il se l'était offert il y a longtemps grâce à ses économies.

Au début de son interrogatoire ILICHT prétendra ne rien savoir, et qu'il croyait faire un travail légal. Quant à sa fuite devant la police se seraient ses complices qui l'y auraient contraint.

Quelques menaces (ou baffes) le feront revenir à la réalité.

ILICHT sait juste qu'ils devaient effectuer une livraison dans un squat de Zehlendorf à des bikies.

Bien sûr il connaît l'adresse précise du squat.

Quant à la nature de la livraison il suffira de regarder dans le coffre de la voiture. A ce sujet les balles perce-blindages sont plutôt inhabituelles chez les truands.

La visite du squat des bikies

I) Après une victoire à la course-poursuite

Le bâtiment est vraiment délabré et ne compte que quatre étages.

Devant la porte d'entrée à laquelle les planches ont été arrachées, sont garés six motos Alcorna Fuego.

Toutes les autres ouvertures du rez-de-chaussée sont obstruées par des planches. Par contre les fenêtres des étages, elles sont grandes ouvertes.

A ce propos à une fenêtre du premier étage du côté de la porte d'entrée un darksun guette.

Tous les darksun sont rassemblés dans la même pièce du premier étage. On les localisera facilement de l'intérieur parce qu'ils parlent forts.

Seuls quatre d'entre eux sont visibles malgré le nombre de motos garées (aux PJ de s'en rendent compte). Ils dissimulent des gueltes automatic PM2 sous leurs vestes.

Deux autres sont cachés sous un vieux matelas avec des riot gun à la main. A l'origine ils devaient surprendre les oslaves.

Les darksun portent sur leurs motos et leurs vestes les signes distinctifs de leur gang à savoir un soleil noir.

Les PJ ont le choix entre être bourrins en débarquant en grande trompe pour chopper les coupables ou être subtiles en se faisant passer pour les oslaves venus livrer l'arme.

Face à la méthode bourrine si les darksuns voient les PJ venir leur stratégie consistera à sortir par les fenêtres de derrière. Ensuite ils contourneront le bâtiment pour revenir aux motos tandis que les PJ seront à l'intérieur (du moins les darksun l'espèrent).

Si les PJ ont prévus le coup cela finira en carnage, car les darksun n'abandonneront pas leurs motos.

Dans l'hypothèse où les darksun sont surpris, ceux cachés derrière le matelas attendront le moment propice pour intervenir (lorsque les PJ procéderont à l'arrestation et auront baissés leur garde). Bien entendu les PJ peuvent détecter leurs présences avant.

Pour ce qui est de l'infiltration les darksun attendront d'être sûrs de la présence de leur achat avant de trahir.

Ils demanderont aussi aux PJ les raisons de leur retard. Car entre la course-poursuite et les investigations, les PJ ne pourront jamais être à l'heure initialement prévue pour le rendez-vous.

Il faudra compter entre une ou trois heures de retard selon la débrouillardise des PJ.

Il est aussi possible d'introduire quelques éléments pouvant pousser les PJ à bousiller leurs couvertures comme :

- Un darksun intrigué leur demande, pourquoi ils n'ont pas l'accent oslave.

- Le fait que les PJ ignorent la somme prévue pour l'arme et les munitions (100 000 EM).
- L'absence d'un des oslaves (Alexandre) avec lequel les darksun. devaient conclure l'affaire.

En tant qu'infiltrés les PJ pourront converser avec les darksun. A la base ils ne voudront rien leur révéler de leur coup.

Toutefois si les PJ s'engagent sur un domaine technique (la capacité des balles perce-blindages...), les darksun seront amenés à révéler que leur cible est un camion blindé de type bancaire.

Si les PJ parviennent à arrêter des membres de darksun ils pourront les interroger.

Les darkuns en question savent qu'ils vont braquer un camion bancaire, mais ils ignorent lequel et quand précisément.

Mais attention ils ne parleront pas facilement surtout par la force.

Le mieux consistera à les incriminer avec les divers éléments obtenus comme leurs participations à vente d'arme illégale, à une tentative de meurtre sur des falkampfts (les PJ)...

II) Après une défaite à la course-poursuite

Dans cette hypothèse les darksun auront déjà réglé leurs comptes aux oslaves, et se seront emparés de l'arsenal.

Donc le squat n'a plus d'occupants exceptés les cadavres.

La De mauer Fugazzi abandonnée devant l'entrée du bâtiment a intrigué des koss de passage qui ont vu qu'elle correspondait au signalement donnée après la course-poursuite.

Les PJ ont donc été avertis.

Evidemment vu le quartier il est inutile de compter sur le témoignage des voisins.

Pour ce qui est de la voiture le coffre a été fracturé assez grossièrement. Il reste à l'intérieur une balle perce-blindage et une trace de peinture.

Cette peinture antirouille est employée par l'armée sur ses caisses d'arme lourde.

Devant l'entrée de l'immeuble il y a des marques de pneu (les motos des darksun).

A l'intérieur du squat les PJ découvriront le lieu du carnage.

Les quatre oslaves (ILICHT compris) sont tous raides morts au milieu de la pièce.

Ils ont pris des balles de riot gun dans le dos et de guelther automatic de face.

Celui portant un gilet pare-balle est parvenu à sortir son arme un TY Assault et a abattre l'un des darksun.

Par conséquent son corps se trouve aussi sur place à quelques mètres de distances des oslaves.

Il n'a pas de papier d'identité mais il porte le signe distinctif des darksun sur son blouson.

La piste des DARKSUN

Velda a un dossier sur eux.

Ce gang n'est pas très important. Il compte juste une douzaine de membres et à la réputation d'être du genre violent.

Sa spécialité reste les petits coups sommaires : pillage, braquage, agression sur commande...

La plupart des membres sont fichés, mais aucun ne fait actuellement l'objet d'un mandat d'arrêt.

Tous les membres sont bâtis sur le même modèle de la brute épaisse combattant de la route.

Seul leur chef supposé Nathan MULLER diverge un peu par le biais de sa formation militaire.

Un régiment d'artillerie est parvenu à le supporter deux ans avant de s'en débarrasser pour manquement à l'honneur (il volait de l'argent à ses camarades de chambrée).

MULLER a donc l'habitude des armes lourdes.

Les motos des darksun sont en règles et enregistrées, par contre leurs propriétaires n'ont aucun domicile connu.

Ils ont leur bar attiré leur servant de point de chute le heavy metal dans le secteur 18.

Le Heavy Metal

Il s'agit du type même du bar de bikies, la décoration comprend même des pièces de motos sur les murs.

Que se soit les clients ou le barman Robert MANFRED, tous ont le look bikie.

Donc si les PJ ne se déguisent pas, ils se feront vite remarquer.

Personne ne leur parlera surtout devant les copains.

Il est possible de faire pression sur MANFRED en menaçant de faire sauter sa licence.

Mais il n'a pas grand-chose à dire. Il sait juste que les darksun sont sur un gros coup et vont en discuter dans l'arrière-salle.

Les PJ s'ils parviennent à rester suffisamment longtemps verront débarquer massivement les darksun et se réunir dans la fameuse arrière-salle.

Les PJ ne pourront pas écouter à la porte sans se faire remarquer par la clientèle.

En revanche s'ils grimpent de l'extérieur jusqu'à la lucarne ils pourront assister à toute la conversation.

Ces hommes parleront du braquage son organisation, l'heure et l'endroit.

Maurice GRIVOIS passera également au bar livrer ses dernières informations (l'horaire et le parcours du jour).

Ce costard cravate fera tâche dans le décor.

GRIVOIS n'est qu'un modeste employé désireux d'arrondir ses fins de mois. Il lâchera facilement le morceau, tout juste tentera-t-il de fuir avant.

Si les PJ observe le Heavy Metal de l'extérieur ils verront arriver un à un les darkun, puis au milieu d'eux GRIVOIS.

GRIVOIS repartira rapidement, puis après un certain temps les darksun sortiront en grande pompe. MULLER aura la caisse du C.H.A.F K20 fixée sur sa selle à condition que les PJ ne l'aient pas récupéré.

Le braquage

I) L'embuscade du GIF

Si les PJ ont obtenus des informations précises grâce à GRIVOIS ou en espionnant la réunion de l'arrière-salle, la suite des opérations sera refilée au GIF, qui tendra un piège durant le braquage.

Théoriquement l'aventure s'arrête ici pour les PJ.

Toutefois le MJ a un moyen de prolonger un peu le scénario.

C'est simple. Les PJ ont obtenu le droit d'assister au traquenard du GIF.

Par sécurité les PJ seront en tenue de combat (casque, gilet pare-balle, fusil d'assaut...).

Le lieutenant Franck HERMANN dirigera l'opération.

Evidemment il va y avoir un imprévu poussant les PJ à intervenir.

Le plan de GIF consiste à faire conduire me camion bancaire par des hommes du GIF déguisés en convoyeurs.

Leurs confrères attendent à l'extérieur pour encercler l'ennemi.

Au début tout se passera bien, les bikies cernés de part en part s'apprêteront à lâcher leurs armes, puis se sera le clash.

MULLER qui s'était détaché du groupe bien avant le début braquage à cause d'un problème de moto, ouvrira le feu à partir du toit d'un immeuble.

Il utilisera le fameux C.H.A.F K20. Si les PJ ont mis la main dessus auparavant je conseille au MJ de lui faire manier un Guelter 12.35. En tout cas il faut que se soit une arme à longue portée.

Les autres darksun profiteront de la diversion, pour s'en prendre aux hommes du GIF.

Au milieu de ce chaos HERMANN ordonnera par radio aux PJ de s'occuper de MULLER, puisqu'ils sont les plus près de lui.

Deux options s'offrent alors aux PJ : tenter d'abattre MULLER directement malgré la distance ou de pénétrer à l'intérieur de l'immeuble sur lequel il est situé, afin de le tuer à bout portant.

Le MJ choisira la distance et la hauteur de l'immeuble selon la difficulté, qu'il recherche.

Personnellement je mettrais un écart de 300 mètres et 4 étages.

II) A la dernière minute

Il est possible que si les PJ par exemple suivent les darksun, se retrouvent totalement pris de court au milieu du braquage.

Le nombre de base des darksun est de douze auxquels il faut enlever les éventuels morts du squat.

Les darksun encercleront brutalement le fourgon et MULLER attaquera de face avec le fameux C.H.A.F K20 ou s'il n'a pu l'obtenir avec un FM Guelter de consolation.

Les convoyeurs (deux à l'avant, et trois à l'arrière) seront complètement dépassés. Ils n'agiront qu'avec l'intervention des PJ.

La vengeance des oslaves

Le MJ est libre d'introduire cette situation destinée à mettre les PJ sous pression.

Les stalingrad kids vont venir se venger de la trahison des darksun (si elle a eu lieu bien entendu).

Trois ou quatre de leurs hommes armés TY Mygale saccageront le Heavy Metal avant de repartir dans une Das Boot qui les attend au coin de la rue.

Evidemment ce raid aura lieu, alors que les PJ sont présents. Mais il faudra attendre qu'ils aient enquêté un peu.

Les oslaves

Agilité : 12 / 60

Charisme : 10 / 50

Connaissance : 10 / 50

Dextérité : 13 / 65

Force : 14 / 70

Perception : 11 / 55

Corps à corps : 45

Arme de poing : 70

Armes d'épaules : 65

Commando : 65

Armes pour le chef :

TY Assault avec gilet pare-balle (protection 3)

Pénétration : 3 Puissance : 1d10 Courte : 8 Moyenne : 20 Longue : 40
Très longue : 800 Chargeur : 18 Tirs/Phase : rafales (6, 12, ou 18)

Armes pour ces complices :

Heavy Scott Spécial

Pénétration : 4 Puissance : 3d10 Courte : 3 Moyenne : 20 Longue : 40
Très longue : 350 Chargeur : 6 Tirs/Phase : 1

Armes pour les vengeurs :

TY Mygale

Pénétration : 4 Puissance : 2d10 Courte : 8 Moyenne : 20 Longue : 40
Très longue : 800 Chargeur : 30 Tirs/Phase : rafales

Ivan ILICHT

Agilité : 12 / 60 Charisme : 12 / 60 Connaissance : 10 / 50

Dextérité : 13 / 65 Force : 7/ 35 Perception : 14 /70

Conduite : 65

Maurice GRIVOIS

Agilité : 12 / 60 Charisme : 12 / 60 Connaissance : 10 / 50

Dextérité : 13 / 65 Force : 7/ 35 Perception : 14 /70

Connaissance bancaire : 60

Les darksun

Agilité : 10 / 50 Charisme : 8 / 40 Connaissance : 8 / 40

Dextérité : 11 / 55 Force : 14 / 70 Perception : 11 /55

Corps à corps : 70 Arme de poing : 70 Arme d'épaulé : 65 Arme lourde : 60 (seulement pour MULLER), Conduite : 65

Armes :

Guelter Automatic PM2

Pénétration : 2 Puissance : 1d10+1 Courte : 2 Moyenne : 10 Longue : 20
Très longue : 300 Chargeur : 18 Tirs/Phase : 3

Riot gun

Pénétration : 2 Puissance : 3d10+3 Courte : 5 Moyenne : 10 Longue : 25
Très longue : 60 Chargeur : 5 Tirs/Phase : 2

C.H.A.F K20

Pénétration : 6 Puissance : 5d10+2 Courte : 80 Moyenne : 200 Longue : 400
Très longue : 800 Chargeur : 120 Tirs/Phase : rafales

Véhicules : Alcorna Fuego

Les convoyeurs

Agilité : 10 / 50 Charisme : 8 / 40 Connaissance : 8 / 40

Dextérité : 11 / 55 Force : 14 / 70 Perception : 11 / 55

Corps à corps : 45 Arme de poing : 60 Arme d'épaule : 60 Conduite : 55

Armes :

Orki 23

Pénétration : 2 Puissance : 1d10+3 Courte : 2 Moyenne : 10 Longue : 20
Très longue : 300 Chargeur : 8 Tirs/Phase : 2

Dagon 12mm (seulement 2)

Pénétration : 4 Puissance : 3d10 Courte : 5 Moyenne : 10 Longue : 25
Très longue : 60 Chargeur : 6 Tirs/Phase : 1

Le contrat

Toute l'histoire

Le MJ va devoir reprendre un personnage d'un scénario précédent.

Il doit réunir les critères suivant : être un criminel d'une certaine importance, être encore vie, disposer de certains moyens financiers, et avoir été eu de sérieux démêlés avec les PJ.

L'idéal est que les falkampfts l'aient fait mettre en taule.

Ce personnage (appelons le vengeur) a mis un contrat sur la tête des PJ par l'intermédiaire de Warren BLAKE le patron de l'Extazy un club de la Petite Amsterdam,

Une suite de tueurs professionnels va alors défiler. Le MJ en choisira l'ordre et le nombre.

Personnellement je conseille de commencer par le vagabond, car son attaque joue beaucoup sur l'effet de surprise.

Ces tueurs apporteront des indices susceptibles de remonter à BLAKE. Là encore le MJ décidera au bout de combien d'agressions ils apparaîtront.

Je vais commencer par un descriptif des tueurs et de leurs façons de procéder, puis viendra la partie enquête.

Le vagabond

I) Description

Son surnom résume parfaitement son apparence les cheveux longs et gras, et un manteau d'une crasse repoussante.

Le choix de ce déguisement est particulièrement judicieux. Car un clochard ce n'est pas qu'on ne le remarque pas, on fait exprès de ne pas le voir.

Ce tueur a une bonne réputation, qui s'appuie essentiellement sur sa longévité : huit ans de pratique !

Et la police n'a toujours pas la moindre idée sur son identité comme la pègre d'ailleurs.

Son terrain de chasse se limite à Berlin. Et c'est déjà pas mal.

Il agit toujours seul et use d'un vindict autokoch comme tous les vrais professionnels.

Sa technique s'est vite et bien. Il surprend sa proie au coin d'une rue et la plombe à bout portant.

Toutefois quand la situation l'exige, il tend des traquenards simples, mais efficaces. Et il en réserve justement un aux PJ

II) Le procédé

Les PJ alors qu'ils sont en patrouilles seront appelés pour un « accident » à la station de U-bahn la plus proche.

Un homme est tombé sur les voies et s'est fait tué.

En réalité le vagabond l'a poussé (quel ordure !).

Il attend les PJ de l'autre côté de la voie.

Dès qu'ils seront à découvert près du corps, le vagabond ouvrira le feu.

Le MJ peut introduire s'il est gentil, un passant qui crie à la vue de l'arme en guise d'avertissement.

Après la riposte des PJ une rame passera du côté du vagabond sans s'arrêter.

Une fois la rame passée l'adversaire des PJ aura disparu.

Les quelques passants eux seront à terre et terrifiés. Il ne faudra pas compter sur eux.

Le vagabond est en fait caché derrière un distributeur quelque conque. Il attendra le bon moment pour agir.

Et en bon professionnel il ne lâchera pas le morceau.

Karl et Gunther

I) Description

Ce sont deux bikies. En tant que tels leurs looks sont faciles à deviner : barbus, chevelus, blouson en cuir, bottes, jeans.

Les deux hommes sont plutôt grands et baraqués.

Ils sont les seuls survivants de leur gang les bulls.

Leurs casiers judiciaires sont chargés, mais ils ne sont pas actuellement recherchés.

Après cinq de prison, ils ont décidé de continuer à faire équipe en louant leurs services à droite à gauche dans les environs des secteurs 18 et 17.

On ne peut pas dire que se soit de fins stratèges et que leurs talents soient exceptionnels. Ce sont de bons combattants sans plus.

Mais ils acceptent n'importe quel travail, rien ne leur fait peur.

Et ils se sont fait une spécialité des attaques sur route.

Karl le conducteur utilise un guelther automatique, et Gunther placé dans le side-car manie un hyams contact 12mm.

Leur moto est une typhoon série 8.

II) Le procédé

Karl et Gunther attaqueront alors que les PJ sont en voiture (ce qui arrivera forcément).

Karl placera sa moto sur le côté droit de la voiture des PJ car son side-car est fixé à sa gauche.

Ensuite Gunther tirera à bout portant. Il ne visera pas de points précis. Il se contentera d'enchaîner les cibles.

Si le combat persiste Karl essayera de se placer devant le véhicule ennemi, tandis que Gunther tentera de tirer de nouveau.

Au bout d'un certain moment les bikies jugeront plus sages de fuir pour recommencer à plus tard.

Dans le cas d'une nouvelle attaque, je conseille de varier un peu avec un assaut à pied.

Gunther à l'abri par exemple derrière une voiture ou un container tirera sur les PJ.

Karl lui en profitera pour faire le tour et les attaquer à bout portant par derrière.

David ALISTER dit eye

I) Description

Cet homme est recherché par tous les services de polices d'Europa.

On lui a imputé une vingtaine de meurtres.

Etant très mobile il ne s'est pas encore fait prendre. Une rumeur dit qu'il serait actuellement à Berlin.

Ancien tireur de compétition, il est devenu un tueur à gage très coté.

Physiquement ALISTER est l'antithèse du vagabond, toujours tiré à quatre épingles : costume, cravate, rasé de près...

ALISTER est avant tout un sniper. Il ne tue qu'à distance, et prend bien soin de repérer les lieux avant d'agir.

Son matériel est constitué d'un marxmen affût 50 (ou d'un guelter 12.35 blitz selon la générosité du MJ) et d'un vindict autokoch. Et il circule en Schumacher 2060.

II) Procédé

ALISTER agira lorsque les PJ sortiront d'un bâtiment. Mais il faudra qu'ils y aient passé un certain temps comme par exemple pour les besoins d'une enquête.

Eye leur tirera dessus à partir du toit d'un immeuble très en hauteur.

Le MJ peut accorder une occasion aux PJ de pressentir l'attaque par le biais des éclats de lumières de la lunette du fusil, ou du laser infrarouge.

Durant la fusillade ALISTER ne se montrera pas très insistant. Au bout de quelques tirs il sortira de l'immeuble et gagnera sa voiture, sauf si les PJ l'empêchent en cernant l'immeuble.

Il est possible que Eye suive les PJ peu après en vue d'une autre tentative.

Les frères JARL

I) Description

Olf, Magnus, Viktor, et Anton âgés respectivement de 15 ans 17 ans 19 ans et 21 ans sont des petites frappes swedish complètement disjonctés.

Ils n'appartiennent à aucun gang, et pour cause qui voudraient de ces camés.

Pour survivre ils montent leurs propres coups et acceptent des contrats.

Ces crétins acceptent des prix tellement bas, qu'ils trouvent un certain nombre d'employeurs.

Généralement se sont des coups assez minables.

Leur terrain de chasse se limite essentiellement au secteur 18.

Les mots organisations et planifications leur sont totalement étrangers.

Leur grand atout est leur audace. Ils savent se montrer véritablement imprévisibles.

Les frères JARL sont également trop stupides pour avoir peur.

Ces swedish circulent en Europa Roadqueen et utilisent les armes suivantes : heavy scott spécial, TY assault mark II, riot gun, et dagon 12mm.

II) Procédure

Evidemment je préconise le brutal.

L'idéal serait que les PJ se trouvent dans un lieu avec une devanture. Les JORL l'enfonceraient avec leur voiture, puis feraient parler la poudre.

Comme solution de rattrapage les swedish peuvent enfoncer la voiture des PJ à l'arrêt (avec eux à l'intérieur), et enchaîner avec leurs armes.

L'enquête

I) Les indices

Aucun d'entre eux n'est suffisant pour identifier précisément l'Extazy.

Au début il s'agira plus d'une mise en bouche.

Ce n'est que progressivement en comprenant les indices et en les soumettant à Velda que viendra la solution.

Tous les tueurs porteront sur eux des photos des PJ. Il s'agira de portraits officiels piratés dans les archives de la police.

L'une de ses photos portera la trace d'un verre. Le liquide s'il est analysé, correspondra à du whisky d'une certaine qualité.

Des tueurs (de préférence les frères JORL et le duo Karl et Gunther) auront également sur eux des jetons métalliques.

Velda apprendra aux PJ que ces jetons sont trop bas de gamme et faciles à imiter pour les machines des sous des casinos.

Les PJ songeront sûrement aux salles d'arcade. Une fausse piste qu'il est possible de pressentir grâce à la trace de whisky.

On ne sert pas d'alcool dans les salles de jeu.

Ces jetons sont destinés à maintenir ouverts les volets des cabines des peep-shows.

Il est aussi possible de faire un rapprochement entre les terrains de prédilection des divers tueurs :

- Le vagabond : l'ensemble de Berlin.

- Karl et Gunther : le secteur 18 et 17.

- Les frères JARL : le secteur 18.

Un simple recoupement fera comprendre que le centre de l'intrigue se situe dans le secteur 18.

Les renseignements cruciaux viendront des délires d'un des tueurs agonisants. Aux PJ de les comprendre et de poser les bonnes questions.

Le blessé ou les blessés parleront d'aquariums particuliers pour désigner des peep-show. Et si on leur en demande plus, ils diront qu'il y a des poissons spéciaux des sirènes.

Il sera aussi question d'un bouddha. Là aussi des précisions viendront ce bouddha est le chef des sirènes et est en ivoire.

En fait pour le bouddha c'est une tentative d'humour. Warren BLAKE est gros et chauve comme le bouddha, mais de peau blanche.

Les renseignements suivant suffiront à Velda d'identifier L'Extazy : un club de striptease dans le secteur 18 et dirigé par un blanc chauve et gros.

II) Le dossier de Warren BLAKE

Il est fiché pour des petites entraves sur les lois de la prostitution. Rien de bien sérieux.

On sait que son club est un point de rendez-vous de pas mal de membres de la pègre berlinoise.

Pourtant il ne s'y passe rien. L'endroit est une sorte de zone neutre.

Bref on ignore l'importance exacte de BLAKE dans les bas fonds.

On la suppose peu élevé et à juste titre.

III) Le club l'Extazy

Des videurs se trouvent à l'entrée et d'autres patrouillent à l'intérieur.

Ils sont costauds, mais pas très expérimentés, et surtout ils s'y croient un peu trop.

Si on ne les calme pas vite en cas de tension, il se peut que ces crétins jouent du flingue (de l'orki plus précisément).

A l'intérieur se trouve une vaste salle avec un bar, des tables, et une scène pour les gogos danseuses.

C'est dans une salle un peu en recul qu'il y a les fameuses cabines de peep-show. Les filles et les habitués se souviendront de la présence des divers tueurs, si on leur donne une description suffisante.

Enfin à l'étage se trouve les chambres pour ... avec les employées, et le bureau horriblement kitsch de BLAKE.

BLAKE y est avec deux de ses hommes.

Autant le reconnaître BLAKE n'est qu'une grand gueule.

Sans ses gardes du corps quelques menaces le feront parler.

Et le vengeur ?

Grâce au témoignage de BLAKE, il va être inculpé de tentative de meurtre sur des falkampfs.

Ce n'est pas rien.

Il prendra la direction de la prison, et si c'est déjà fait il se retrouvera en isolement et sa peine sera prolongée.

Le vagabond

Agilité : 14 / 70

Charisme : 10 / 50

Connaissance : 10 / 50

Dextérité : 16 / 80

Force : 13 / 65

Perception : 15 / 75

Corps à corps : 60

Arme de poing : 90

Discrétion : 75

Pistage : 60

Commando : 70

Karl

Agilité : 10 / 50

Charisme : 10 / 50

Connaissance : 10 / 50

Dextérité : 13 / 65

Force : 15 / 75

Perception : 14 / 70

Corps à corps : 65

Arme de poing : 70

Mécanique : 60

Conduite : 80

Commando : 60 Discrétion : 70

Gunther

Agilité : 10 / 50 Charisme : 10 / 50 Connaissance : 10 / 50

Dextérité : 13 / 65 Force : 15 / 75 Perception : 14 / 70

Corps à corps : 65 Arme de poing : 55 Arme d'épaule : 70 Mécanique : 55
Conduite : 65 Commando : 70

Eye

Agilité : 15 / 75 Charisme : 14 / 70 Connaissance : 16 / 80

Dextérité : 18 / 90 Force : 10 / 50 Perception : 18 / 90

Corps à corps : 50 Arme de poing : 75 Arme d'épaule : 90 Conduite : 75
Commando : 60 Pistage : 70

Les frères JARL

Agilité : 12 / 60 Charisme : 7 / 35 Connaissance : 5 / 25

Dextérité : 14 / 70 Force : 13 / 65 Perception : 12 / 60

Corps à corps : 65 Arme de poing : 70 Arme d'épaule : 60 Conduite : 70
Commando : 55

Les videurs de l'Extazy

Agilité : 12 / 60 Charisme : 7 / 35 Connaissance : 5 / 25

Dextérité : 14 / 70 Force : 13 / 65 Perception : 14 / 70

Corps à corps : 65 Arme de poing : 60 Pistage : 60 Commando : 55

LES INTERVENTIONS

L'établissement respectable

Code radio : D-03 (Accident – mineur)

Message : client récalcitrant dans une boutique

Lieu : Brunnen Platz

Heure : entre 18 et 19 heures.

Description :

Mme BOILEAU une veuve particulièrement désagréable s'apprêtait à fermer sa boutique de vieilleries lorsqu'elle s'est aperçue qu'un client ayant demandé l'accès aux toilettes n'en était pas ressortit.

Elle eu beau crier et tambouriner à la porte, l'homme refusa de sortir.

Elle se résolu à appeler la police et pour passer le temps à faire la fermeture.

Par conséquent les PJ débarqueront dans un magasin vide.

BOILEAU en expliquant la situation n'arrêtera pas de râler et parlera de son mari Otto qui était armurier et ne se laissait pas faire.

La veuve n'avait jamais vu ce client avant. Elle le décrira comme un homme approchant la trentaine, aux cheveux blonds très clair, et à l'accent swidish.

Il portait des baskets, un jean, et un gros pull.

Cette description n'est pas suffisante pour l'identifier.

Bien sûr les toilettes n'ont qu'un seul accès. Sinon ce serait trop facile.

Si les falkampfts se contentent de frapper à la porte, le client swidish refusera d'ouvrir et leur demandera de partir sur un ton presque amical.

Dans l'hypothèse où les PJ se montrent rassurant et prétendent vouloir seulement discuter, le swidish acceptera éventuellement d'ouvrir la porte. Sinon la porte est facile à défoncer.

Et là que verrons les PJ : un homme torse-nu avec une ceinture d'explosif autours de la taille et un détonateur dans la main.

On peut voir sur son torse un tatouage représentant un bouclier. Ce détail permettra de l'identifier.

Cet homme se nomme Max SIDOW un petit truand du secteur 18 avec quelques agressions et vols à son actif.

Il « travaillait » en compagnie de son frère Lars tué récemment.

Une vieille dame armé on ne sait comment d'un marxmen 12.33 l'a abattu, alors qui tentait de la dépouiller.

Cette femme Viviane ERSCHT habite dans le même immeuble que BOILEAU.

En réalité BOILEAU face à la criminalité a jugé bon de distribuer les vieux stocks de son mari à ses amis du même âge.

SIDOW est donc là pour venger son frère.

BOILEAU ne parlera pas de cette histoire d'elle-même. Il faudra que les PJ en apprennent au moins une partie tous seuls.

A noter que BOILEAU n'aura aucun remord à ce sujet.

Il est possible de tirer les vers du nez à SIDOW, mais cela risque de l'énerver sauf si les PJ savent jouer la carte de la compassion.

Un risque demeure si SIDOW soupçonne l'évacuation de BOILEAU. S'il ne la revoit pas dans la minute qui suit, il menacera de tout faire exploser et il ne bluffe pas.

BOILEAU en la présence de SIDOW risque d'aggraver les choses en l'insultant et en disant que son frère l'avait mérité.

Il sera impossible de désarmer SIDOW, tant qu'il aura le doigt sur le bouton.

La seule solution est de l'émouvoir suffisamment pour qu'il relâche la pression sur le détonateur.

Les solutions sont entre autre feindre la compassion en inventant la mort d'un proche ou arrêter BOILEAU.

Une fois ce résultat obtenu il faudra être très rapide.

Le faire renoncer à son projet se révélera certainement impossible. SIDOW n'a plus rien à perdre, il n'a ni famille, ni ami.

Max SIDOW

Agilité : 10 / 50

Charisme : 5 / 25

Connaissance : 13 / 65

Dextérité : 13 / 65

Force : 10 / 50

Perception : 10 / 50

Corps à corps : 55

Arme de poing : 40

Discretion : 40

Explosif : 60

Mauvaise blague

Code radio : D-04 (Accident – majeur)

Message : agression supposée dans un domicile

Lieu : sans importance

Heure : entre 22 heures et minuit.

Description :

Franka VAN DERN une caissière de supermarché devait sortir ce soir avec son copain Claus VINKER, qui travaille à l'entretien du U-Bahn.

En sonnant au studio de VINKER au huitième étage, Franka n'obtient aucune réponse.

Lorsqu'elle se colla à la porte elle entendit un bruit d'étouffement. Elle se décida donc à appeler la police.

Lorsque que les PJ arriveront, ils seront accueillis par Franka paniquée. A ses côtés se trouvera une collègue de travail Jeanine MOSLEY, qui l'accompagnait pour l'occasion.

Elle ne montrera aucune crainte. Elle révélera que VINKER est un spécialiste des blagues délirantes, et qu'il ne s'agit que d'une de plus selon elle.

Quelques voisins de palier seront également présents.

La survie de VINKER dépendra du temps que mettront les PJ à pénétrer dans le studio.

L'immeuble ne comporte pas de gardien avec un passe, et Franka n'a pas de double des clefs.

Claus a hérité du studio d'une vieille tante paranoïaque.

La porte d'entrée est donc blindée avec des tiges de métal et une serrure impressionnante.

Le crochetage marchera avec un jet de bricolage avec un modificateur de -25%.

Si les PJ décident d'y aller à coup de marxmen, ils n'auront pas intérêt à tirer de trop près, sinon ils se prendront des éclats. De plus ils devront détruire la serrure et les fixations des tiges de métal.

Une autre solution subsiste : passer par la façade extérieure et de pénétrer par la fenêtre.

Il faudra utiliser la compétence commando avec un modificateur de -10%.

A l'intérieur une sacrée surprise attend les PJ. VINKER est bien présent mais enroulé par un boa constrictor.

Je rappelle au passage que ce serpent long d'environ 2,40 mètres est non venimeux ce qui signifie, qu'il tue par étranglement.

La réaction de l'animal divergera selon le temps mis par les PJ pour pénétrer à l'intérieur du studio.

S'ils ont été suffisamment rapides, le serpent sera encore entrain d'étrangler VINKER agonisant.

Toute la difficulté sera de neutraliser la bête sans blesser VINKER.

Le point faible de ce reptile est sa tête. Encore faudra-t-il la trouver ? (un test de perception avec un modificateur de -10%).

Pour éviter que VINKER se prenne une balle, il est envisageable d'y aller à coup de matraque mais le boa se défendra.

Dans l'autre cas de figure où les PJ auront trop traîné VINKER sera déjà mort, et le serpent leurs foncera dessus.

Une fois le problème réglé les PJ écouteront l'explication de la bouche de VINKER ou éventuellement de Jeanine MOSLEY.

VINKER était allé voir en compagnie de Franka un vieux film avec un serpent géant.

La frayeur de sa copine face au monstre lui a donné l'idée d'emprunter le serpent à un copain travaillant dans une animalerie pour faire une de ces farces de bon goût.

Sans vouloir influencer les PJ une engueulade semble de bon aloi à l'usage de ce jeune crétin.

Boa constrictor

Agilité : 13 / 65 Force : 13 / 65 Perception : 12 / 60

Corps à corps : 80 Protection : 3 (hors de la tête) 1 (dans la tête)

Otage insolite

Code radio : DD1 (Urgence réponse immédiate à l'appel)

Message : une koss (Francine BEAUMONT) a signalé une effraction dans un magasin de vêtement (grille arrachée et vitrine brisée). Elle a pénétré dans l'établissement, et depuis n'a plus donné de nouvelle.

Lieu : un endroit pas trop pourri où il y a encore de bonnes boutiques

Heure : au moins une heure du matin.

Description :

Entrer dans le magasin ne causera aucun problème vu l'état de la devanture. A noter que l'un des socles n'a plus de mannequin.

L'intérieur n'est pas très grand, mais encombré et surtout sans éclairage.

L'interrupteur se trouve près de la caisse. Encore faudra-t-il chercher dans cette direction.

Au fond de la pièce se trouve l'escalier.

Dans un coin se trouve BEAUMONT agonisante victime d'un coup de couteau de la part du criminel auteur de l'intrusion.

Si les PJ se sont clairement identifiés, elle tentera de les appeler à l'aide.

A eux de faire attention.

Ils n'auront qu'une ou deux minutes pour l'interroger, avant qu'elle ne sombre dans l'inconscience.

Elle n'a vu qu'une ombre furtive avant de se faire poignarder. L'ombre en question a descendu au sous-sol en tenant une personne à bout de bras.

Si les PJ songent à la fouiller ils remarqueront qu'elle n'a plus son marxmen.

Dans l'autre hypothèse où les PJ n'ont pas songé à s'annoncer, ils essuieront quelques coups de feu de BEAUMONT apeurée (qui est donc toujours en possession de son arme).

S'ils crient très vite police (ou falkampft), elle se calmera. Par contre si les PJ se montrent un peu trop expéditifs et l'abattent, ils iront vers de sacrés ennuis.

Les PJ devront songer à appeler une ambulance et à traîner leurs collègues à l'extérieur s'ils veulent éviter sa mort.

Les ambulanciers refuseront de pénétrer dans le magasin, tant que le suspect n'aura pas été neutralisé.

Au sous-sol le suspect se tient dans une cabine d'essayage au rideau déchirée et à son otage devant lui.

S'il détient le marxmen il ouvrira le feu. Aux PJ de se mettre à couvert. A noter que le forcené de se montrera pas très économe en munitions.

Sinon il placera son couteau de cuisine sur le coup de l'otage.

L'otage en question dans la pénombre semble être féminin, et statique.

En fait c'est un mannequin de la devanture.

Un coup de lampe torche l'apprendra aux PJ.

Le suspect ne se rendra pas quoiqu'il arrive. Aux PJ de le neutraliser mortellement ou non.

Une fois l'affaire réglé les PJ apprendront que leur adversaire se nomme (ou se nommait) Bernard MALONE dit Bernie.

Cet homme détient un dossier psychiatrique long comme le bras où il est indiqué son attirance malsaine pour les mannequins en plastique.

Que voulez-vous chacun ses fantasmes.

Dans le cas où elle s'en est tirée, Francine BEAUMONT se retrouvera dans l'impossibilité de courir à cause de sa blessure.

On l'affectera à un poste au choix du MJ comme le bureau des pièces à conviction, l'accueil, ou les archives.

Elle profitera de son poste pour filer des coups de main aux PJ à l'occasion.

La koss Francine BEAUMONT

Blessure -25%

Agilité : 10 / 50 Dextérité : 13 / 65 Force : 12 / 60 Perception : 10 / 50

Corps à corps : 60 Arme de poing : 65 Discrétion : 55

Armes :

Matraque

Marxmen 12.35

Pénétration : 4 Puissance : 2d10+3 Courte : 3 Moyenne : 20 Longue : 40
Très longue : 250 Chargeur : 6 Tirs/Phase : 1

Le cinglé Bernard MALONE dit Bernie

Agilité : 12 / 60 Dextérité : 13 / 65 Force : 12 / 60 Perception : 10 / 50

Corps à corps : 67 Arme de contact : 70 Arme de poing : 40 Discrétion : 65

Armes :

Couteau

Marxmen 12.35

Pénétration : 4	Puissance : 2d10+3	Courte : 3	Moyenne : 20	Longue : 40
Très longue : 250	Chargeur : 6	Tirs/Phase : 1		

L'option gute nachte

Il est faisable en joignant les diverses affaires présentés ici d'obtenir un scénario complet sous la forme d'un service de nuit mouvementé des PJ.

Concrètement il s'agit d'intercaler les interventions au milieu de l'enquête « Rien à foutre. »

Le MJ devra insister sur l'atmosphère sombre et disjoncté de l'ensemble du scénario.

Voici le planning :

19 heures :

Début de service et intervention « L'établissement respectable »

22 heures :

Première phase de l'enquête « Rien à foutre », premières mesures : découverte du corps, analyse de la scène du crime, interrogatoire des témoins.

Minuit :

Intervention « Mauvaise blague »

1 heure du matin :

Deuxième phase de l'enquête « Rien à foutre », les investigations : contact avec Martha BRUNIR (elle ne dort pas car elle souffre d'insomnie), passage au bureau des falkrieks, qui a une garde de nuit.

2 heures du matin :

Intervention « Otage insolite »

3 heures du matin :

Troisième phase de l'enquête « Rien à foutre », la conclusion : visite chez Walter KANES

10 heures du matin :

Quatrième phase optionnelle de l'enquête « Rien à foutre » séance de rattrapage : intervention dans le studio durant la tentative de suicide au gaz de Gregor BRUNIR.