

PENDENTIF

Introduction

A première vue le meurtre sur lequel les PJ vont enquêter, a tout de la petite affaire sordide.

Pourtant ils vont devoir faire face à un trafiquant d'art d'une puissance raisonnable, mais rusé et manipulateur.

Je me suis amusé à mettre plusieurs pistes et indices. Le MJ est évidemment libre d'alléger un peu le tout.

Il est aussi conseillé d'ajouter quelques alertes, car l'ensemble peut manquer d'action selon le chemin choisi par les PJ.

D'ailleurs j'ai mis à la fin quelques petits évènements à cet usage.

Toute l'histoire

Johan GRUBER un center german de 32 ans était un employé de maison avec quelques petits larcins à son actif (son casier judiciaire est détaillé plus bas).

GRUBER était homosexuel et fréquentait régulièrement une boîte gay l'Arcadia avec son compagnon du moment Joseph LIMO.

L'employeur de GRUBER était Henry LELAND un riche briton collectionneur d'antiquités de 60 ans habitant à Teltow.

GRUBER lui a volé pendentif carthaginois en pâte de verre façonné sur un noyau avant de démissionner.

Accompagné de LIMO il est allé voir un recéleur turkish de sa connaissance Hakmed KALOUN.

L'objet de la vente étant d'un trop haut niveau pour lui, Hakmed a mis en contact GRUBER avec un trafiquant d'art plus compétent Richard BERLIAN un franc très arrogant (comme tous les francs) par l'intermédiaire de son bras droit Victor KRIEWSKY.

BERLIAN très intéressé a invité GRUBER dans le club très sélect, qu'il dirige le Cygne noir.

Afin de faire bonne impression GRUBER est venu en costume et LIMO travesti en robe de soirée.

L'affaire s'est vite conclue et GRUBER toucha même une avance de 200EM.

Seulement il y avait un hic : LELAND avait finit par s'apercevoir du vol.

Ayant acquit la pièce d'antiquité dérobé illégalement LELAND n'avertit pas la police, et embaucha un privé du nom de Cole RAIG.

Celui-ci se rendit chez GRUBER y rencontra sa concierge, et fouilla son appartement.

GRUBER en voyant son logis fouiller paniqua. Sans prendre le temps de réfléchir il alla se planquer dans un hôtel le sunshine sans prévenir personne mis à part LIMO, qui lui rendit visite.

BERLIAN se croyant floué envoya KRIEWSKY sur la trace de GRUBER.

KRIEWSKY le retrouva et eut la main un peu lourde en voulant le faire parler, puisqu'il le tua.

Cet idiot eut quand la même présence d'esprit de fouiller la chambre et trouva le pendentif.

Le lendemain LIMO voyant la porte de la chambre de son compagnon fracturé l'ouvrit et découvrit le corps de GRUBER. Il en vomit son petit déjeuner, puis disparu.

Le réceptionniste de l'hôtel découvrit à son tour le cadavre et appela la falkhouse.

C'est là que les PJ entre en jeu.

Le briefing

C'est juste une petite scène destinée à installer l'ambiance que le MJ s'il est inspiré, peut utiliser.

Le responsable du briefing du matin sera le très blasé lieutenant MARNIER, qui s'y prendra ainsi :

« Bonjour mesdames et messieurs. Pour ne rien changer c'est une journée de merde qui s'annonce.

« A Reinickendorf les petits merdeux du gang de scarehard tentent une percée dans les quartiers oslaves. Les patrouilles dont les numéros sont inscrits sur la liste placardée de la porte d'entrée, vont surveiller la frontière entre les quartiers des danishs et des oslaves. Je conseille aux heureux élus de ne pas faire les cons. Donc on porte bien son gilet pare-balle KRIEWSKY et on ne joue pas les héros. Au moindre coup de feu on appelle tout de suite du renfort.

« Pour ne pas changer on a le droit à un pic de pollution. Par conséquent les enfants de moins de 15 ans et les vieux de plus de 60 ans qui traînent dehors, doivent être immédiatement raccompagnés chez eux.

« Pour les falkampfts suivant : (les PJ). Un cadavre a été découvert dans un hôtel miteux de Dimitroff Strasse nommé le sunshine. Je sais que ce n'est pas le premier ni le dernier du coin et que ça ne mènera nulle part, mais il faut bien que quelqu'un s'en charge. Désolé que ça tombe sur vous. Un conseil ne vous fatiguez pas trop. Faites-moi juste le rapport d'usage.

Le sunshine

I) Les lieux

C'est le type même de l'hôtel pourri. Certaines prostituées y exercent même leurs talents.

Il possède quatre étages et est adossé à un autre bâtiment.

Il n'a qu'une seule façade avec des fenêtres qui donnent sur la rue. Donc il est difficile d'y entrer clandestinement sans se faire remarquer même la nuit surtout qu'il y a du passage même tard.

II) Les occupants

Ils seront plutôt indifférents à la présence des PJ.

A la rigueur certains parleront contre de l'argent.

Toute la difficulté pour les PJ sera de savoir ceux qui bluffent ou non. A part le passage régulier d'un petit brun (Joseph LIMO), ils n'ont aucune autre information fiable à donner.

III) Le réceptionniste

Il se nomme Mark BOHM. Il a 35 ans et en paraît 10 de plus.

Complètement abruti par l'usage de drogue, il faudra s'y reprendre à deux fois pour obtenir des précisions.

En passant la serpillière dans le couloir BOHM a été attirée par l'odeur du vomi de LIMO et a jeté un coup d'œil au travers la porte déjà entre-ouverte.

Dès qu'il a vu la scène il a contacté la police sans rien toucher.

Les autres renseignements détenus par BOHM sont :

- Le livre de l'hôtel où GRUBER s'est enregistré il y a 4 jours sous le nom d'Otto SCHMIT.
- Le fait que SCHMIT semblait nerveux et ne sortait quasiment pas.
- Les visites régulières d'un petit homme brun Joseph LIMO.

En ce qui concerne la nuit du meurtre (car le meurtre a eu lieu de nuit), BOHM prétendra qu'il n'était pas là puisqu'il ne fait que la journée.

Il se montrera très évasif sur son confrère faisant la nuit.

Quelques menaces comme un contrôle anti-drogue, lui feront avouer qu'il fait aussi la nuit, mais qu'il a tendance à dormir donc il n'a rien vu.

IV) La scène de crime

S'ils ne comptent pas dans leurs rangs les PJ seront assistés par un falkdoctor criminaliste débutant, qui faudra le guider dans ses actions.

Des employés de la morgue attendront en bas de pouvoir embarquer le corps.

Il s'agit de faire vite. Ce meurtre n'est pas une priorité.

La serrure de la porte a été grossièrement enfoncée par un objet dur, légèrement arrondi, et long d'environ 5 cm (c'est un poing américain une des armes favorite de KRIEWSKY).

Sur la poignée de la porte on ne trouvera que les empreintes de GRUBER, de BOHM, et de LIMO.

A noter que LIMO n'est pas fiché.

Le vomi est composé de céréales ce qui sous-entend que son « propriétaire venait de prendre son petit déjeuner. En y prélevant de la salive on obtiendra l'ADN de LIMO.

L'aménagement de la chambre est sommaire : un lit, une commode, une armoire murale, et une fenêtre.

KRIEWSKY a agit avec des gants. Donc comme pour la porte il n'a pas laissé d'empreinte. Il y a seulement celles de GRUBER et LIMO.

GRUBER juste vêtu d'un caleçon est attaché au pied du lit par l'adhésif très épais. Il porte le même adhésif sur la bouche, mais il a été retiré.

De nombreuses marques similaires à celle de la porte couvrent le ventre de GRUBER. C'est un de ses coups qui lui a perforé un poumon avec les côtes et provoqué la mort.

Par contre les joues ne portent que de légers bleus. KRIEWSKY a tenté en vain de ranimer GRUBER et de le faire parler.

La rigidité du cadavre indique que le meurtre a eu lieu vers 4 heures du matin.

Le contenu de l'armoire murale (à savoir quelques vêtements) a été vidé dans le plus grand désordre.

Le lit est défait ce qui révèle que GRUBER s'est fait surprendre dans son sommeil.

Sur la commode se trouve une photo de LIMO travesti en compagnie GRUBER au Cygne noir ainsi que le porte-monnaie du mort.

Ce dernier contient la carte d'identité du cadavre (ainsi les PJ apprendront sa véritable identité, et son adresse), une liasse de billets de 200EM (donc l'assassinat n'était pas motivé par l'argent), un numéro de téléphone (celui de la boutique de Hakmed KALOUN), et une boîte d'allumette de l'Arcadia.

Le dossier Johan GRUBER

Les informations de VELDA à son sujet sont assez modestes.

GRUBER louait un petit appartement dans un des immeubles collectifs du nord du secteur 18.

Il a travaillé dans un hôtel de gamme moyenne comme simple employé et s'est fait prendre entrain de voler des bijoux à des clients.

GRUBER a été renvoyé et a dû payer une amende. C'est pourquoi il a un casier.

Il est devenu employé de maison chez les richards de Teltow. Durant cette période un de ces patrons l'a accusé de vol sans rien pouvoir prouvé.

Son dernier employeur se nomme LELAND, dont il s'est séparé depuis huit jours.

Le premier rapport

Tout comme le briefing il est optionnel.

Les PJ après le repérage des lieux et éventuellement un début de recherche avec VELDA, devront donner un compte-rendu au Lieutenant MARNIER.

Son but sera de classer cette affaire à première vue sans intérêt. Pour lui ce n'est qu'une agression minable d'un camé quelque conque cherchant de quoi s'acheter sa dose.

Les PJ devront lui prouver tout d'abord que les motivations de l'assassin étaient autres, et qu'ils disposent d'au moins une piste solide.

Le domicile de GRUBER

L'immeuble a une vieille gardienne aigrie Martha.

Elle ne sait pas grand-chose sur GRUBER, et il faudrait raviver sa mémoire en lui posant des questions précises comme qui lui rendait visite.

Martha a déjà vue plusieurs fois un petit brun (LIMO).

Il y a environ 5 jours un homme roux, de grande taille, et en costume froissé (Cole RAIG), s'est adressé à Martha alors que GRUBER était absent.

Il prétendait être un de ses amis qui lui avait prêté des livres, et qu'il devait absolument récupérer.

Mais Martha a refusé de lui ouvrir la porte de GRUBER.

Si les PJ pénètrent dans l'appartement de GRUBER ils constateront, qu'il a été fouillé avec minutie. La seule trace d'intrusion est une fenêtre légèrement fracturé (GRUBER habité au premier étage). On est loin de la brutalité du Sunshine.

L'appartement ne contient rien d'intéressant mis à part quelques photos de LIMO en homme et en femme. Aux PJ de faire le rapprochement

La piste de Hakmed KALOUN

I) Les lieux

Le numéro de téléphone correspond à une petite boutique d'antiquité dans la partie turkish de Reinickendorf baptisé très originalement Chez Hakmed.

C'est un établissement plutôt modeste avec une arrière-boutique servant de dépôt.

Le dépôt en question est très encombré, et contient de belles pièces pourtant pas exposées.

Les PJ peuvent en comprendre la raison.

II) Hakmed KALOUN

Ce vieux turkish (soixante et un ans) s'occupe seul de sa boutique et est receleur à ses heures.

Pourtant il n'a pas de casier.

Ce personnage bien qu'il ne soit pas armé, est extrêmement méfiant (au téléphone il donnera très peu de renseignements).

Un arrangement sera difficilement efficace avec lui. Il n'a pas besoin du soutien de la police vu ses liens avec la pègre turkish.

La force est une solution à condition de savoir doser vu l'âge de KALOUN.

La meilleure possibilité est de s'intéresser à l'arrière-boutique.

Au niveau de sa participation dans l'histoire, KALOUN après avoir mis en relation GRUBER et KRIEWSKY, n'a pas suivi pas le reste de l'affaire.

KALOUN a déjà vu LIMO uniquement en tenu d'homme, et en compagnie de GRUBER. Par contre il ignore tout de leurs relations.

Possédant une mémoire et un sens du détail fantastique, KALOUN peut faire le rapprochement entre la photo du Cygne Noir et LIMO.

En ce qui concerne KRIEWSKY, KALOUN sait seulement, qu'il s'est partiellement rangé et travaille au Cygne Noir.

Du point de vue de KALOUN, KRIEWSKY n'est qu'une brute incapable de diriger un trafic d'antiquité d'un tel niveau. Il doit donc exister quelqu'un derrière lui.

III) Le café le djinn

Ce bar louche se trouve juste en face de la boutique de KALOUN. Il ne s'y traite que de petites « affaires ».

Parfois quelques hommes de ce café servent de protecteurs à KALOUN pendant des transactions importantes, et sont donc en bon terme avec lui.

D'ailleurs un ou deux hommes à la terrasse de ce café surveillent l'établissement de KALOUN du coin de l'œil.

S'ils perçoivent un peu trop d'agitation, ils viendront rapidement à la rescousse voir immédiatement si les PJ sont en uniforme.

Leur nombre va de trois à cinq selon les appréciations du MJ.

Ils ne tueront pas si nécessaire, et peuvent se contenter de menacer et de tabasser les PJ.

Si la vie de KALOUN est menacée ils renonceront et laisseront les personnages joueurs partir.

En cas de combat ils useront de couteau seul l'un d'entre à une arme à feu (un vieux marxmen) dont il usera qu'en cas de fusillade.

La piste de LELAND

LELAND n'a aucun casier judiciaire. Il est juste le fils d'un riche financier et n'a jamais travaillé de sa vie.

Ce misanthrope insupportable n'a quasiment aucune vie sociale.

Il habite une villa plutôt de bon goût, et accueillera froidement les PJ.

Il prétendra évidemment ne rien savoir sur rien.

LELAND se trahira si l'on aborde la possibilité d'un vol de la part de GRUBER. Il répondra alors beaucoup trop rapidement sans prendre le temps de réfléchir.

Si un PJ insiste avec une question du genre « Comment en êtes-vous sûr ? Vous avez vérifié ? », il pourra le déstabiliser et le pousser peut-être à parler de RAIG.

Il subsiste un autre moyen d'avoir cette information par le biais de Vincent le domestique, qui mènera les PJ jusqu'à LELAND.

Son animosité envers son patron est flagrante. Il sera donc aisé de lui tirer les vers du nez.

RAIG lui viendra en mémoire facilement, puisqu'il s'agissait d'un des rares visiteurs de la villa.

Toutefois Vincent ignore qui il est.

Seul LELAND connaît son identité et son adresse.

Cole RAIG

Ce quadragénaire est un ancien falkampft d'un autre secteur pourri de Berlin.

Il a débuté en tant que koss et est parvenu au grade de sergent dans lequel il a végété quelques années avant de démissionner.

Malgré ses airs de brute il est meilleur enquêteur qu'on pourrait le croire.

RAIG n'est pas un fin limier capable d'élaborer de brillantes théories, mais il est très bon sur le terrain comme par exemple pour les intrusions et les interrogatoires (musclés de préférence).

RAIG est aussi un homme violent, qui n'hésite pas à tirer à la moindre menace.

Toutefois en vue de son passé il se montrera plus conciliant s'il a affaire à des falkampfts (à condition qu'il le sache).

RAIG habite dans son bureau. Il peut s'y trouver lorsque les PJ y viendront à moins que le MJ préfère remettre cette rencontre à plus tard. Les autres rencontres sont décrites plus bas.

L'enquête de RAIG n'est pas allée bien loin. Il a juste découvert l'homosexualité de GRUBER ainsi que l'identité et l'adresse de son compagnon Joseph MILO.

L'Arcadia

Cette boîte gay est absolument irréprochable, pas de drogue, ni d'entorse à l'hygiène. Donc la force et les menaces de mèneront à rien.

Il faudra se montrer conciliant et éviter les coups d'éclats.

Quelques gags peuvent être ajoutés par le MJ.

Par exemple si les PJ s'amènent en uniforme, des clients croiront qu'il s'agit de costumes pour agrémenter les fantasmes.

Dans le cas où les PJ s'amènent en civil, et qu'une femme est dans leur rang cette dernière se verra refouler.

Evidemment les PJ masculins et beaux gosses (avec la compétence séduction élevée), obtiendront plus facilement des renseignements.

Qu'ils s'adressent aux clients ou aux personnels, les PJ bénéficieront des mêmes informations.

La plus facile à avoir est l'existence du couple LIMO et GRUBER, ensuite viendra l'adresse de LIMO.

Pour le dernier renseignement il faudra être un peu plus insistant et précis : un homme s'est amené à la boîte il y a environ trois jours qui prétendait être un ex de GRUBER et être à sa recherche. On lui a dit qu'il avait été remplacé et par qui. Cette personne dont les hommes de l'Arcadia n'ont que la description est Cole RAIG.

La piste de LIMO

N'oubliez pas que LIMO n'a pas de casier et est un garçon de café sans histoire.

D'ailleurs il n'est pas venu travailler à son café ce matin.

Tout comme son défunt compagnon il habite un grand ensemble urbain sauf que son studio est situé au douzième étage.

Si les PJ sonnent personne n'ouvrira. Pourtant les voisins (contacter par les PJ ou ameuter par le bruit) affirmeront que LIMO est rentré chez lui comme une flèche ce matin (celui de la découverte du corps) et n'est visiblement pas ressortit.

En insistant les PJ pousseront LIMO à répondre. Il aura une voix tendue. Et pour cause Cole vient de lui mettre la main dessus et le tient en joue.

LIMO face à l'insistance des PJ exigera d'une voix mécanique une commission rogatoire. En fait c'est RAIG, qui lui a soufflé cette requête à l'oreille.

Les PJ ont le choix entre s'écraser ou s'introduire de force.

Dans la première hypothèse RAIG sortira après avoir obtenu le peu d'informations dont dispose LIMO.

Les PJ ne pourront pas lui faire grand-chose, puisqu'il est dans la légalité la plus totale, et que LIMO terrifié refusera de témoigner contre lui (sauf si les PJ se montrent particulièrement rassurant).

Pour la deuxième hypothèse vue qu'une personne est menacée à l'intérieur, les PJ pourront s'en tirer vis-à-vis des autorités.

En ce qui concerne l'intrusion en elle-même, si les PJ enfoncent la porte ils se retrouveront pile en face de LIMO et RAIG derrière.

Par contre si les PJ songent à passer par les balcons grâce à la complaisance d'un voisin, ils bénéficieront d'un effet de surprise.

RAIG de son côté cherchera à éviter la fusillade autant que possible après tout c'est un ancien falkampft.

Et s'il est vraiment acculé, il est même possible qu'il se rende.

Pour ce qui est des renseignements en la possession de Joseph LIMO, ce dernier sait que GRUBER a volé son employeur, et l'a accompagné pour la revente chez Hakmed et au Cygne noir.

Au Cygne noir LIMO n'a pas assisté à la conversation au sujet de la vente (on ne parle pas affaire devant les femmes au sein de la pègre). LIMO a seulement vu que GRUBER discutait avec BERLIAN et KRIEWSKY.

Le Cygne noir

I) Les lieux

Ce restaurant de luxe fait tâche dans le sud du secteur 18.

En fait la clientèle provient de la bourgeoisie des secteurs adjacents. Ces crétins adorent pouvoir dire dans les soirées : « Vous savez que j'ai diné dans le secteur 18. »

Si les PJ veulent y pénétrer en tant que simples civils, ils auront intérêt à avoir une tenue soignée.

L'agencement du Cygne Noir est assez classique : les tables au centre et dans un coin sont placés le bar et l'entrée des cuisines.

A l'autre extrémité, il y a l'entrée de la partie privée. Elle est composée d'un vestiaire pour le personnel, et d'un bureau (celui de Richard BERLIAN).

L'établissement compte trois entrées : la principale donnant sur la salle, celle du personnel débouchant sur les vestiaires, et celle des cuisines où passent les fournisseurs.

II) Le personnel

Il y a en tout une dizaine de serveurs, plus un barman, et cinq personnes aux cuisines.

Les membres du personnel sont assez polis, mais très occupés.

Les PJ ne pourront lier une véritable conversation qu'avec le barman. Il ne donnera que des informations sommaires (gérant de la boîte...).

Si les PJ se montrent trop curieux, le barman tout comme les autres employés les orienteront vers BERLIAN ou KRIEWSKY selon le degré d'agressivité employé.

III) Le service d'ordre

Le service d'ordre se compose de cinq personnes voir plus si besoin.

Deux gardent l'entrée principale, un celle du personnel à l'arrière, un autre à l'intérieur celle de la partie privé, et enfin un dernier surveille dans un coin la salle.

L'entrée des cuisines n'est pas surveillée car personne ne peut y entrer sans être vu par le personnel.

On distingue les membres de la sécurité du reste des employés par leurs smokings noirs et leurs carrures.

Ils sont plutôt froids et évitent toute conversation. S'ils jugent nécessaire de faire obstacle aux PJ, ils se montreront menaçants, mais discrets.

Ils n'en viendront aux mains qu'en cas d'absolue nécessité. Quant aux pistolets qu'ils portent, ils en useront que si les PJ font de même.

IV) Richard BERLIAN

Ce franc de quarante-deux ans est un homme d'affaire au casier judiciaire vierge.

Il se trouve dans son bureau où il y a son ordinateur avec ses dossiers d'affaires à l'intérieur.

Un PJ suffisamment doué y dénichera l'adresse de l'entrepôt loué sous le faux nom à condition d'avoir le temps nécessaire.

BERLIAN est extrêmement égocentrique, et juge assez rapidement les gens.

Ses atouts sont un certain sang-froid, qui toutefois a tendance à décliner en cas d'affrontement, et un esprit manipulateur.

Afin d'éviter d'être racketté par les gangs locaux il a recruté KRIEWSKY, qui s'est chargé de former un service d'ordre.

Sa politique de base sera de nier le plus possible. Donc si on lui montre après coup la photo de GRUBER et de LIMO au Cygne noir, il sera piégé.

Le plan B de BERLIAN consiste à tout mettre sur le dos de KRIEWSKY. BERLIAN racontera d'ailleurs avoir reçu LIMO et GRUBER sur la demande de KRIEWSKY.

BERLIAN prétendra se douter, qu'il pratique des activités criminelles, mais qu'il a préféré jusqu'ici fermer les yeux car il a besoin de lui.

Il faut savoir que BERLIAN en a assez de son bras droit surtout depuis la mort accidentelle de GRUBER.

Si les PJ ne lui semblent pas au courant de son vrai rôle dans l'affaire, il tentera de les utiliser pour se débarrasser de KRIEWSKY dans l'entrepôt détaillé plus bas.

Dans le cas où les personnages joueurs l'ont démasqué, BERLIAN proposera un arrangement.

On ferme les yeux sur ses activités et en échange il révèle l'emplacement de l'arme du crime : un poing américain de KRIEWSKY. A ce sujet BERLIAN mentira si cela lui est possible en prétendant que le poing américain est caché dans l'entrepôt.

V) Victor KRIEWSKY

Ce truand d'origine oslave de 32 ans possède une réputation de combattant dangereux et un lourd casier judiciaire (agression, voie de fait, menace).

Il est sorti de prison il y a deux ans suite à une condamnation pour braquage de dix ans.

Bref c'est un violent pas un penseur capable d'organiser un trafic.

Il est de petite taille (un mètre soixante-cinq) assez musclé et porte un costume gris.

Sur le plan du caractère c'est un homme extrêmement agressif et susceptible à propos de sa petite taille. D'ailleurs il n'aime pas beaucoup les grands.

A la moindre provocation il n'hésitera pas à frapper à moins que cela se passe à l'intérieur du Cygne Noir. Là il proposera d'aller dehors.

Il assure la surveillance du Cygne Noir en patrouillant partout et accourra au moindre accrochage.

Seul BERLIAN pourra le calmer dans ce genre de situation et éventuellement le fait d'avoir à faire à des falkampfs.

Ignorant les projets de BERLIAN à son sujet KRIEWSKY voue une fidélité absolue à son patron qui se transformera en une haine féroce, s'il apprend les projets de ce dernier à son égard.

VI) La présence éventuelle de Cole RAIG

Il est possible que les PJ apprennent l'existence de RAIG sans avoir passé par l'appartement de LIMO et donc de le rencontrer.

Alors le MJ peut inclure RAIG au Cygne noir. Il aura appris par LIMO la visite de GRUBER dans cet établissement.

Voici les situations dans lesquels les PJ croiseront RAIG :

- A l'entrée alors que RAIG se fera rembarré à cause de sa tenue négligée.
- A l'intérieur pendant que RAIG discutera avec le personnel.
- En pleine conversation tendue au bar avec KRIEWSKY, qui a détecté ce fouineur.

Au MJ de faire son choix parmi elles.

Fouilles et interrogatoires

I) Pour KRIEWSKY

Vu le passé du suspect le procureur divisionnaire ou falkrichter exigera juste un élément prouvant une possible rencontre entre GRUBER et KRIEWSKY.

Si les PJ pensent à fouiller son domicile l'appartement ne contient rien d'intéressant.

Par contre dans une cache dans le sol de sa cave se trouve l'arsenal personnel de KRIEWSKY à savoir un guelster PM3, un fusil à pompe, des explosifs, une matraque, et un poing américain (arme du crime)

Avec les armes il est possible de faire tomber KRIEWSKY pour quelques années. Mais ce ne sera pas suffisant pour qu'il balance BERLIAN.

En revanche une analyse par les falkdoks du poing américain révélera qu'il s'agit de l'arme du crime et qu'il porte uniquement les empreintes de KRIEWSKY.

Acculé il est possible que KRIEWSKY soit plus bavard.

II) Pour BERLIAN

C'est une autre paire de manche. Il faudrait du concret pour s'en prendre à lui comme le témoignage de LIMO.

BERLIAN habite juste au-dessus de Cygne Noir.

On y trouvera juste son ordinateur déjà signalé.

Dans le cas d'une arrestation ou d'une convocation BERLIAN n'exigera pas d'avocat, et si les PJ l'inquiète il réclamera son droit à un coup de fil.

Contrairement à ce qu'on pourrait croire BERLIAN n'appellera pas un avocat mais KRIEWSKY ou s'il est lui aussi interroger un de ses vigiles afin qu'il s'occupe de l'entrepôt.

L'entrepôt

Loué sous un faux nom par BERLIAN dans une zone industrielle, cet endroit est très encombré par diverses œuvres d'art et assez mal éclairé.

Bien entendu le pendentif y est présent.

Mais le plus important demeure la situation dans laquelle les personnages joueurs vont y pénétrer.

Il y a deux éventualités.

La première c'est si BERLIAN a volontairement orienté les PJ vers cette piste.

Il aura préalablement ordonné KRIEWSKY de détruire l'entrepôt. Le but recherché est d'effacer les preuves tout en offrant KRIEWSKY à la police.

Lorsque les PJ arriveront KRIEWSKY sera dans le fond de l'entrepôt où il vient d'enclencher la bombe, et il ne sera pas capable de revenir en arrière.

Selon le déroulement des événements KRIEWSKY tentera une charge héroïque ou d'expliquer brièvement la situation.

La bombe explosera approximativement après quatre tours de fusillade.

Les compétences mécaniques et électroniques permettront de la désamorcer.

Le MJ est libre de faire assister KRIEWSKY par un ou deux vigiles du Cygne noir.

La seconde éventualité est que les PJ aient obtenu l'information par eux-mêmes grâce à l'ordinateur de BERLIAN par exemple.

Là aussi les PJ rencontreront des obstacles.

Si BERLIAN est parvenu à avertir ses complices quelques-uns de ses vigiles croiseront les PJ à l'entrepôt.

Les vigiles se trouveront devant l'entrée et essayeront d'y pénétrer afin de provoquer un incendie à l'aide d'un bidon d'essence.

La conclusion

KRIEWSKY sera sûrement mort ou en prison à la fin de l'aventure, si les PJ se débrouillent correctement.

Pour BERLIAN se sera plus délicat. Si l'entrepôt n'a pas été détruit les empreintes l'inculperont.

Sinon il faudra se contenter de la location de l'entrepôt sous un faux nom, si BERLIAN n'a pas effacé les traces. Cela ne suffira de condamner lourdement BERLIAN.

Mis à part les empreintes de l'entrepôt, la seule preuve probante proviendra du témoignage de KRIEWSKY à condition que ce crétin soit encore en vie et ait compris la trahison de son employeur à son égard.

Quelques évènements

I) Vue d'ensemble

Ils sont liés au briefing du matin. Le MJ est libre de les introduire quand bon lui semble pour donner un peu plus de tonus à l'aventure.

II) Le DD+

Des membres du gang de scarehard étaient entrain de faire une virée chez les oslaves, quand ils ont croisés une patrouille de koss.

Ces derniers fidèles à la consigne ont appelés des renforts.

Donc les PJ devront être au moins à proximité du quartier de Reinickendorf. L'idéal serait après leur visite chez Hakmed KALOUN.

Lorsque les PJ débarqueront l'affrontement sera déjà entamé.

Les deux voitures (celles des koss et des danishs) seront immobilisées en face l'un de l'autre avec une trentaine de mètres de distances.

Les quatre danishs (le chiffre est modulable) protégés derrière leur voiture seront entrain de tirer.

Du coté des koss l'un d'entre eux qui a été éjecté au moment de la poursuite, est étalé par terre entrain d'agoniser.

Son coéquipier lui est derrière la voiture de patrouille. Ce n'est qu'un bleu complètement dépassé par ce combat.

Les PJ arriveront du côté de la voiture de police.

La principale difficulté sera de sauver le koss blessé à temps. Il mourra environ après quatre ou cinq tours de jeu.

Aux PJ de se débrouiller pour l'amener aux ambulanciers derrière eux.

A ce propos le koss débutant détient quelques grenades fumigènes dans sa voiture.

III) Le petit vieux parano

Un homme âgé à vue de nez de bien plus de 60 ans se balade dehors.

Les PJ d'après les consignes du briefing sont en droit de l'arrêter. Le MJ doit se débrouiller pour qu'à ce moment là les PJ soient en civil.

Le vieux portera selon la méchanceté du MJ soit un taser, soit une arme à feu.

Croyant avoir affaire à des voyous ou des imposteurs il usera de son arme sur le premier falkampft, qui l'approchera de trop près.

Inutile de mettre des caractéristiques détaillées de ce personnage. Il est bien trop faible pour être dangereux. Toute la difficulté viendra de l'effet de surprise.

Il aura juste 45% avec son arme.

IV) Les gamins bizarres

Trois ou quatre enfants ayant entre 12 et 13 ans assez sales et aux vêtements rapiécés trainent dans la rue.

Eux aussi sont sujets au couvre-feu suite au pic de pollution.

Dès qu'ils comprendront que les PJ sont des policiers, ils détalent très vite.

Il faut savoir que ces enfants viennent de la cité Rorschach. Ils ont découvert un passage où leurs petites tailles permettent de passer sans avoir à supporter les contrôles de l'armée.

Ces gamins en profitent pour voler des biens de premières nécessités et les ramener à leurs familles respectives.

Au moment où les PJ apparaîtront les enfants porteront sur eux les fruits de leurs larcins c'est-à-dire des conserves, des médicaments de base, des piles...

Un ou deux enfants possèdent un cran d'arrêt.

Mais les enfants chercheront plutôt à fuir. Ils frapperont que s'ils se sentent réellement menacés.

Plutôt rusés ces gamins se dirigeront vers les petites rues (impraticables en voiture) et le plus rapide d'entre eux se cachera dans une poubelle au détour d'une rue.

Si les PJ mettent la main dessus, ils agiront selon leurs consciences face à ces pauvres mômes.

Les fiches des personnages

Cole RAIG

Agilité : 12 / 60 Charisme : 5 / 25 Connaissance : 10 / 50

Dextérité : 12 / 60 Force : 14 / 70 Perception : 10 / 50

Corps à corps : 45 Intimidation : 30 Interrogatoire : 30

Arme de poing : 50 Arme d'épaule 45, Discrétion : 30 Conduite : 40

Arme : Marxmen 12.33

Pénétration : 3 Puissance : 2d10 Courte : 2 Moyenne : 15 Longue : 30

Très longue : 220 Chargeur : 6 Tirs/Phase : 1

Protection : Gilet pare-éclat

Richard BERLIAN

Agilité : 8 / 40 Charisme : 14 / 70 Connaissance : 12 / 60

Dextérité : 11 / 55 Force : 8 / 40 Perception : 13 / 65

Corps à corps : 45 Intimidation : 30 Interrogatoire : 30

Séduction : 60 Discussion 45 Commandement : 50 Discrétion : 30

Conduite : 40

Victor KRIEWSKY

Agilité : 13 / 65 Charisme : 5 / 25 Connaissance : 10 / 50

Dextérité : 12 / 60 Force : 14 / 70 Perception : 10 / 50

Corps à corps : 50 Arme de poing : 50 Arme d'épaule 45 Explosif : 45

Discrétion : 40 Conduite : 40

Arme : Guelter Automatic PM2

Pénétration : 2 Puissance : 1d10+1 Courte : 2 Moyenne : 10 Longue : 20

Très longue : 300 Chargeur : 18 Tirs/Phase : 3

Vigiles du Cygne noir

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

Dextérité : 13 / 65 Force : 12 / 60 Perception : 11 / 55

Corps à corps : 30 Arme de poing : 40 Discretion : 40 Conduite : 40

Arme : Orki 23

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

Turkishs du café le djinn

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

Dextérité : 13 / 65 Force : 12 / 60 Perception : 11 / 55

Corps à corps : 30 Arme de poing : 30 Arme de contact : 40 Discretion : 40

Armes : couteaux, Marmen 12.33 (un seul)

Pénétration : 3 Puissance : 2d10 Courte : 2 Moyenne : 15 Longue : 30
Très longue : 220 Chargeur : 6 Tirs/Phase : 1

Membres du scarehard

Agilité : 12 / 60 Charisme : 10 / 50 Connaissance : 5 / 25

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

Corps à corps : 30 Arme de poing : 50 Discretion : 40

Arme : Guelter PM 31

Pénétration : 3 Puissance : 2d10 Courte : 10 Moyenne : 20 Longue : 50
Très longue : 1000 Chargeur : 20 Tirs/Phase : 2

Gamins bizarres

Agilité : 13 / 60 Charisme : 5 / 25 Connaissance : 5 / 25

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

Armes de contact : 30 Commando : 50 Discretion : 50

Arme : cran d'arrêt