



Un scénario de **Laurent Lepleux** • Illustrations de **Monsieur Le Chien**

# Des hommes qui tombent

## pour *Berlin XVIII*

### FALKHOUSE DU SECTEUR XVIII

Mardi 12 janvier 2072, 8 heures

Un froid glacial s'est emparé d'Europa depuis une semaine. La neige et le verglas paralysent en partie la capitale. Pour les Falks, c'est l'enfer. Entre les décès dus à l'hiver et les accidents provoqués par le verglas, les heures supplémentaires s'accumulent, au mépris de ce qui subsiste du droit du travail.

L'officier de service est François Marnier et il entame mollement le briefing du matin :

*« Salut à tous ! Avant toute autre chose, et sur ordre du Maire, tous ceux qui ne sont pas sur un dossier en cours doivent se rendre disponibles pour faciliter la circulation. Les véhicules de déneigement ne pourront pas dégager tous les axes. On attend de gros embouteillages dans tout le Secteur. À nous de faire en sorte que ça ne vire pas à l'émeute.*

*La bijouterie Rommel de Kreis Bernau a été braquée cette nuit. C'est visiblement du travail de professionnels, et les indices manquent. Cuisinez tous vos indics : la moindre information est bonne à prendre. L'affaire est prise en charge par l'inspecteur Schmidt. Autre chose : nombreux sont ceux qui n'émargent pas à l'armurerie pour leur fusil à pompe. Je vous rappelle que vous devez y passer tous les quinze jours, faute de quoi vous devrez vous en passer ! Toujours dans le même registre, le Capitaine Kriegel insiste sur le fait que vos bureaux doivent être impeccablement ordonnés : même en cas d'absence, on doit pouvoir accéder à vos dossiers...*

*Enfin, je vous rappelle qu'il est impératif de porter votre pull réglementaire, ne serait-ce que pour éviter de tomber malade. Pas d'absentéisme, je vous en prie !*

*Ce sera tout, bonne journée... »*

À moins qu'ils ne s'intéressent à l'affaire de Kreis Bernau, les Falks vont être envoyés d'office dans les rues du Secteur : par les temps qui courent, il y a fort à faire (voir « L'enfer blanc »).

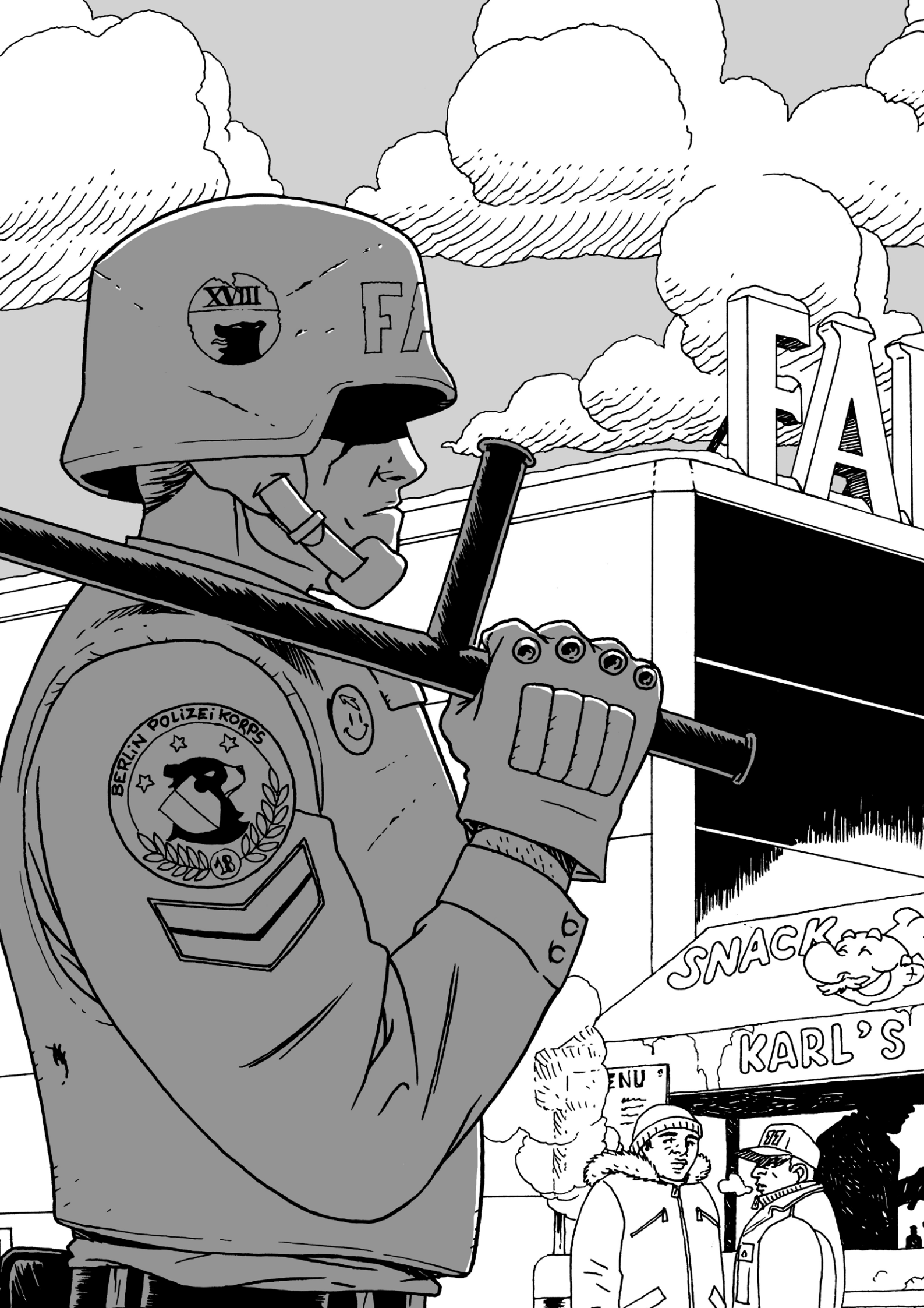
---

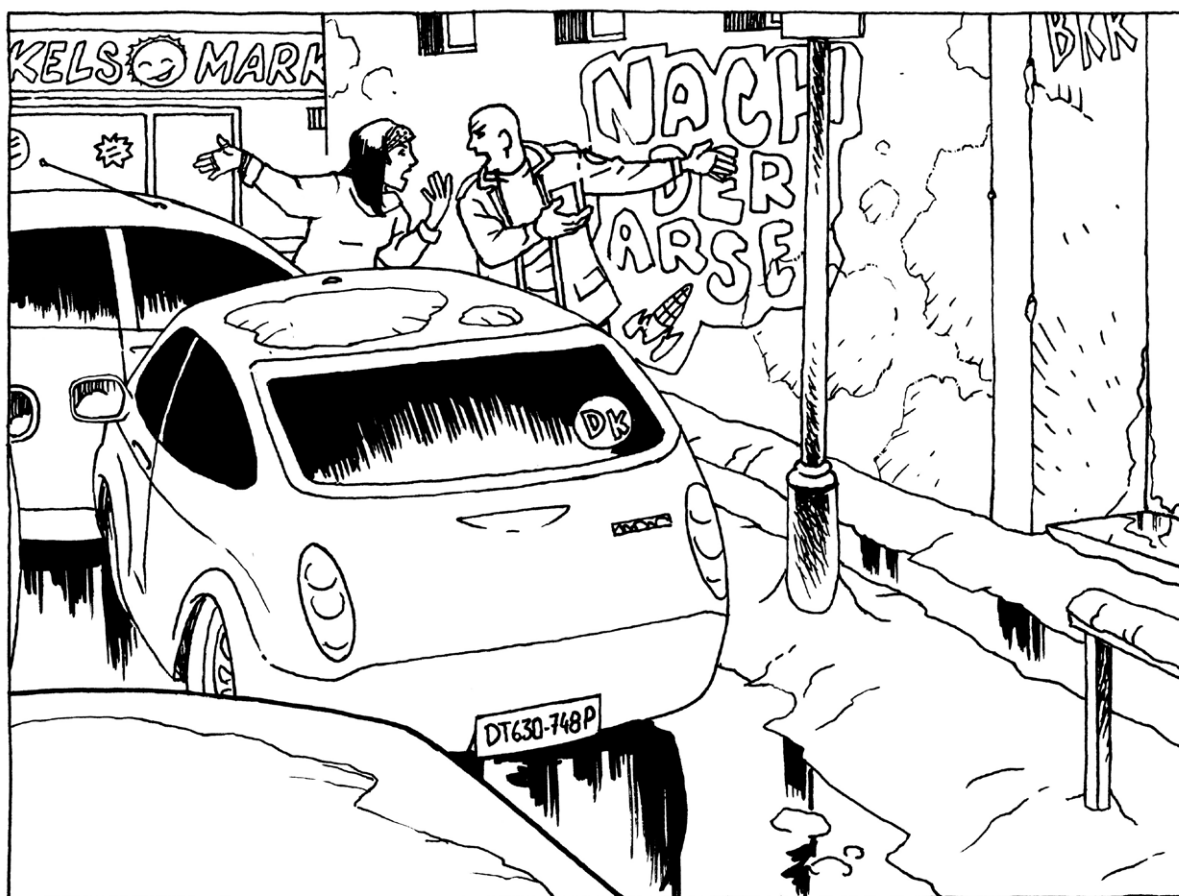
Avec trois éditions successives, la vision d'un monde en déliquescence et ses personnages confrontés à un quotidien sordide, **Berlin XVIII** fut l'un des premiers jeux de rôle policiers dignes de ce nom en dépit d'un système de jeu souvent bancal. Qu'importe, comme tous les premiers jeux Siroz, il sentait bon le garage, et malgré tous ses défauts, nombre de joueurs gardent un indéfectible attachement pour cet ancêtre français à l'atmosphère inimitable, entre cyberpunk (plus punk allemand que cyber), dystopie et roman noir. La qualité des scénarios publiés par la suite, ainsi que les illustrations d'Olivier Vatine (2<sup>e</sup> édition) et de Pierre Le Pivain (3<sup>e</sup> édition), n'y sont certainement pas étrangères.

Il n'est donc pas surprenant que le grand mouvement de réédition des classiques des années 80 ait touché *Berlin XVIII*, avec une quatrième édition en cours chez 500 Nuances de Geek.

**Fiche Grog :**

---





## LE BRAQUAGE DE KREIS BERNAU

Les PJ, s'ils s'intéressent au braquage de Kreis Bernau peuvent obtenir quelques informations de la part de leurs indicateurs :

- Les bijoux n'ont pas encore fait surface chez les recailleurs du Secteur.
- Les voitures qui ont servi aux braqueurs à prendre la fuite ont été retrouvées incendiées dans un terrain vague près de la cité Rorschach (c'est une fausse information, les véhicules en question n'ont rien à voir avec le braquage).
- Les Oslaves ont négocié avec les braqueurs l'autorisation d'œuvrer sur leur « territoire » (c'est vrai, mais Schmidt travaille déjà sur cette piste et l'information ne lui apportera rien).

L'inspecteur Schmidt prendra note de leurs informations mais ne les laissera pas marcher sur ses plates-bandes. Cette affaire est la sienne et, si les Falks désirent y participer, ce sera uniquement sous ses ordres. Il compte d'ailleurs utiliser les PJ pour faire le sale travail (interroger le voisinage, épilucher les relevés téléphoniques du bijoutier, etc.) : ceux-ci devraient vite être découragés. Lorsque le Central les contactera pour l'accident de SüskindStrasse (voir « La chute »), ils devraient sauter sur l'occasion.

## L'ENFER BLANC

Par une température flirtant avec les  $-15^{\circ}\text{C}$ , la circulation devient plus que chaotique. Il suffit de franchir les portes de la Falkhouse pour découvrir des files ininterrompues de véhicules, dont les conducteurs frôlent l'hystérie. La majeure partie des rues sont inaccessibles et celles qui permettent de circuler sont saturées. Heureusement, les Falks doivent être dépêchés d'ici peu pour saler les rues et faciliter le trafic. En attendant, les Falks vont devoir gérer quelques situations délicates, comme par exemple :

- Une jeune femme ne contrôle pas son véhicule qui fait une embardée sur le verglas. Après avoir heurté deux autres automobiles, sa Berliner Mädchen (une biplace), s'immobilise en travers de la chaussée. Les Falks doivent rétablir la circulation tout en calmant la demoiselle et en évitant que les autres conducteurs ne perdent eux aussi leur sang-froid.
- Des enfants ont décidé de sécher l'école (d'ailleurs quasi-inaccessible) et profitent de l'occasion pour lancer des boules de neige sur les voitures. Ce petit jeu sans gravité n'aurait guère de conséquence si certains des conducteurs n'étaient pas déjà bien énervés. Si, en plus, l'un des chauffeurs est porteur d'une arme, cela peut vite dégénérer.



- Une femme sort de son immeuble en catastrophe. Elle est enceinte et vient de perdre les eaux. Le problème, c'est que l'Hôpital Central est à plusieurs heures, au vu de la circulation.
- Un camion rempli d'animaux et destiné à la livraison d'une animalerie au centre commercial de Brünnen Platz, se renverse dans un virage. Des oiseaux, des chats, des chiens, mais aussi d'autres animaux plus rares (rats, serpents, etc.) se trouvent libérés. Ils fuient en tous sens et provoquent la panique...

### La chute

Alors qu'ils peinent à régler les problèmes de circulation, les Falks sont contactés par le Central. On vient de trouver un homme gravement blessé au pied d'un immeuble en construction (sur SüskindStrasse). Étant les plus proches des lieux, ils sont chargés de se rendre sur place.

On peut, à ce stade de l'histoire, compliquer un peu la tâche des joueurs. Les services de secours étant frappés par les désastreuses conditions météorologiques, l'acheminement du blessé peut revenir aux Falks. Espérons qu'ils sauront faire bon usage de la sirène...

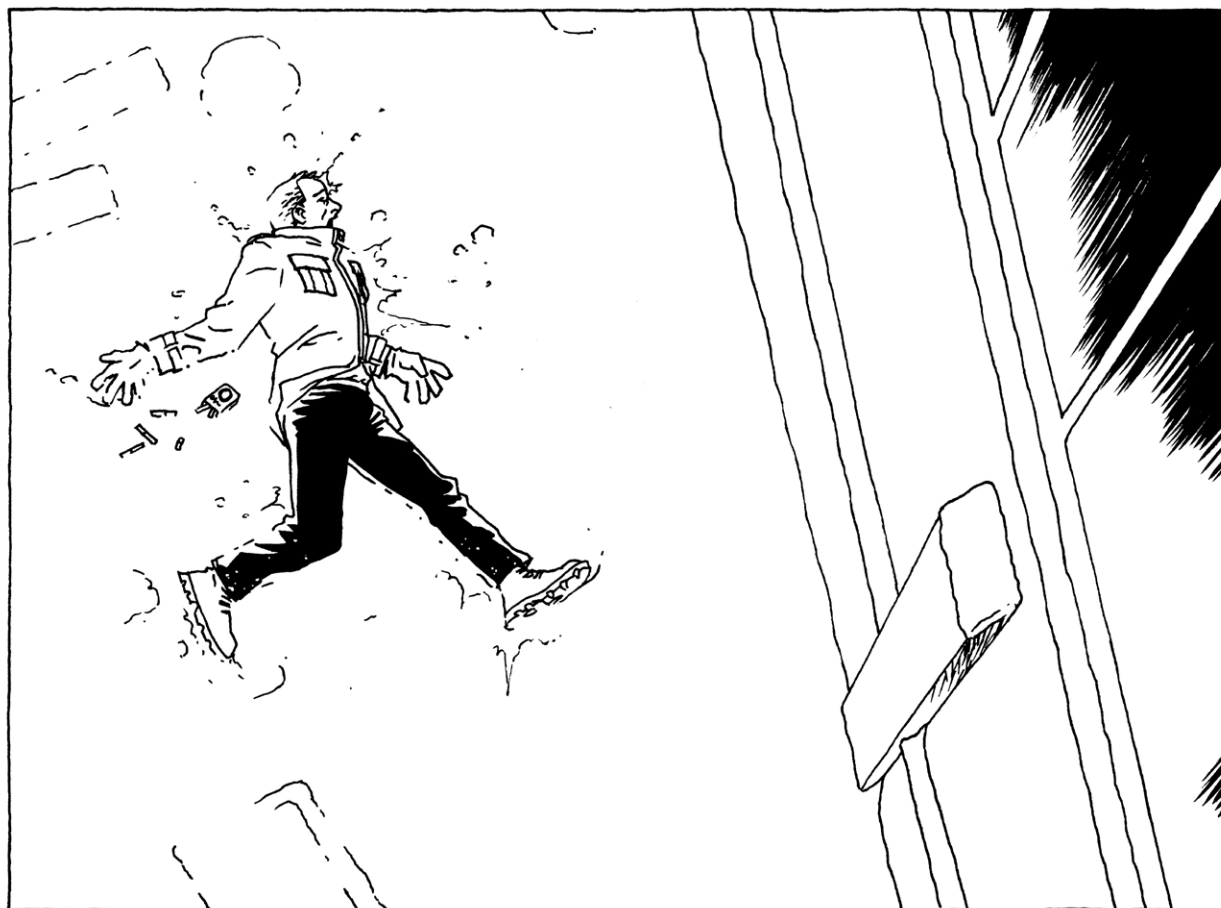
L'homme en question a été retrouvé au bas d'un immeuble d'une dizaine d'étages. Il a visiblement été victime d'une

chute grave et souffre de nombreuses fractures. Le diagnostic est facile, pour peu qu'on dispose de quelques connaissances en *Médecine* : sa colonne vertébrale est brisée en plusieurs endroits, ainsi qu'une de ses jambes. De plus, il souffre d'un traumatisme crânien. Bref, il y a fort à parier que s'il reprend conscience un jour, il finisse dans un fauteuil roulant.

C'est un homme de type caucasien, brun, de taille moyenne, sans signes particuliers. Chose curieuse, il n'a pas de papiers d'identité, ni beaucoup d'argent (environ 40 EM en petite monnaie). Ses vêtements sont usés et de piètre qualité, mais ils présentent des taches de peinture blanche. Pour sa survie, le blessé a intérêt à être évacué le plus tôt possible sur l'Hôpital Central. Il est, rappelons-le, inconscient et plus proche de la mort que de la vie.

### Men at work

Le chantier est occupé par une entreprise de peinture, elle-même sous contrat avec la EuroBuild, grosse compagnie qui dirige la construction. Helmut Kraüser, qui mène cette petite entreprise, soupçonne un vol de matériel qui aurait mal tourné. En effet, il stocke ses pots de peintures au dernier étage et a constaté qu'il manquait deux pots de dix litres. Selon lui, des voleurs sont venus se servir, mais l'opération a mal tourné et les malfaiteurs ont **du** abandonner l'un des leurs.







## L'embrouille

Une fois le problème de l'évacuation réglé, les Falks **vont pouvoir** se pencher sur l'enquête. C'est sur les lieux du drame qu'ils peuvent trouver le plus d'indices.

Tout d'abord, le corps du malheureux n'était (heureusement) pas recouvert de neige. Tout porte donc à croire que sa chute n'a pas eu lieu dans la nuit, mais ce matin. En effet, les chutes de neige se sont arrêtées vers 7 heures. Or, les ouvriers commencent à peindre vers 6 heures, d'après ce que dira Kraüser, qui a contacté la police à 8 heures et demie.

Comment se fait-il que nul n'ait découvert le corps plus tôt ? Sur ce point, l'entrepreneur n'a pas de réponse convaincante : selon lui, personne n'est passé par-là depuis ce matin et l'effervescence aidant, nul n'a pris le temps d'inspecter le chantier. Il faut dire que l'entreprise Kraüser a des délais très serrés et doit finir de peindre d'ici la fin de la semaine, faute de quoi EuroBuild ne paiera pas : cela explique les horaires infernaux des peintres.

Par contre, il ne saura pas expliquer les taches sur les vêtements du blessé, pourtant troublantes : c'est justement cette couleur que les peintres sont en train d'appliquer sur la façade. Là, Kraüser plaidera la coïncidence...



## Quelque chose de pourri au royaume du bâtiment

En interrogeant les peintres (il faut se montrer très convaincant auprès de Kraüser qui ne veut pas perdre la moindre minute de travail), les Falks pourront avoir des doutes sur ce qui se passe ici. Si certains reprennent (presque mot pour mot) la version des faits de Kraüser, d'autres donneront un témoignage plus bancal et ne résisteront pas à un interrogatoire poussé. Avec du doigté, les Falks doivent comprendre que les peintres présents sur le chantier viennent d'arriver et remplacent depuis ce matin ceux qui travaillaient là à l'origine. En poussant un peu plus l'interrogatoire, ils comprendront que Kraüser a renvoyé tous les témoins de l'accident vers d'autres chantiers, **ça** et là dans Berlin, poussé en ce sens par son client, EuroBuild. Même s'il est prêt à beaucoup pour préserver sa petite entreprise, Kraüser ne résistera pas longtemps à une garde à vue.

### Caractéristiques d'Helmut Kraüser

Ag:11 Ch:10 Con:12 Dex:12 For:11 Per:11

Compétences : Discussion (40 %)

## Une femme apparaît

En début d'après-midi, les Falks **peuvent apprendre** une nouvelle intéressante : le blessé a reçu une visite à l'Hôpital ! Bien entendu, les Falks **ne peuvent apprendre cela** que s'ils ont laissé un des leurs (ou un Koss) en faction à l'Hôpital, ou s'ils ont laissé des consignes en ce sens. C'est évidemment ce que ferait tout bon Falk.

C'est l'épouse du blessé qui s'est rendue à son chevet, informée de l'accident par un coup de fil d'un collègue du blessé. Elle se nomme Irina Kranjovic et vient d'Ursia, d'où elle est arrivée clandestinement. Son mari se nomme Igor et, selon elle, est peintre en bâtiment. Entre deux crises de larmes, elle suppliera les Falks de ne pas les expulser de Berlin.

À ce stade, les Falks devraient avoir compris ce qui s'est réellement passé : Igor était employé par Kraüser, de façon illégale.

## INTERMÈDE

Entre deux phases du scénario directement liées à l'affaire Kranjovic, le MJ peut glisser un petit aparté (**qui pourra être** réutilisé dans un autre scénario).

Alors qu'ils naviguent entre les témoins liés à l'accident d'Igor Kranjovic, les Falks reçoivent un appel urgent : un deal de drogue a lieu, en ce moment même, dans SchneiderStrasse, la rue qui longe le lycée 18G. Selon leur rapidité (n'oublions pas les conditions météorologiques), les personnages **pourront appréhender** (ou non) certains



des protagonistes. Dans le meilleur des cas, ils peuvent espérer coffrer un des dealers. Si, au contraire, leur zèle laisse à désirer, ils peuvent, au mieux, voir l'un des acheteurs leur filer entre les doigts. Ce serait dommage car l'échange en question est pour eux l'occasion de découvrir une drogue au moment où elle fait son apparition dans le Secteur. Le *Rub-Out*, c'est son nom, est la drogue de l'amnésie. Elle permet de gommer, selon le dosage, d'une heure à une journée de souvenirs. Sur le point d'envahir le Secteur XVIII, elle fait déjà un malheur parmi les adolescents de certains Secteurs berlinois. Il y a fort à parier que, si les personnages ratent ce coche, ils s'en mordent un jour les doigts (pour peu que le MJ décide d'exploiter cela dans un prochain scénario).

### **Caractéristiques des dealers**

Ag.11 Ch.10 Con.10 Dex.12 For.11 Per.11

Compétences : Corps-à-corps (35%) - Discrétion (50%) - Armes de poing (35%)

### **Kräüser craque**

Bien cuisiné, Helmut Kräüser peut perdre l'assurance dont il fait preuve depuis le début. Pris dans un borborygme dont il ignore comment se dépêtrer, il saisira la moindre chance que lui offriront les Falks.

Bien qu'ils l'aient sans doute déjà deviné, il leur avouera avoir employé Kranjovic en toute illégalité, ainsi que deux autres de ses compatriotes. Et c'est bien un accident du travail qui a eu lieu ce matin, et qu'il a tenté de couvrir maladroitement.

Pour sa défense, Kräüser accusera EuroBuild, la corporation qui dirige le chantier, de l'avoir incité à de telles pratiques. D'ailleurs, il n'avait pas le choix : refuser un tel contrat, c'est perdre un marché vital, l'accepter, c'est devoir tenir des délais hyper-serrés, faute de quoi il ne serait pas payé. Et pour tenir ces délais, il fallait tricher.

Pour enfoncer le clou, Kräüser affirmera que le représentant d'EuroBuild, un certain Karl Mehrer, lui a donné une liste de clandestins à contacter, en toute discrétion.

Les PJ n'ont plus qu'à vérifier la véracité des dires de Kräüser, qui risque gros d'employer des travailleurs clandestins est puni de 2 à 5 ans de réclusion. Et n'oublions pas que Kranjovic n'est pas tiré d'affaire.



## Confrontations

L'EuroBuild a son siège dans le Secteur II, mais dispose de bureaux dans tous les Secteurs de Berlin. En contactant l'antenne locale de cette énorme compagnie les Falks apprendront que Karl Mehrer y travaille en tant qu'ingénieur commercial. Le rencontrer est plus ardu. L'homme est sans cesse en déplacement, et n'est joignable que par téléphone. Il rechigne visiblement à rencontrer les policiers et n'ira à leur rencontre que contraint et forcé. En clair, une convocation en bonne et due forme est la seule façon d'obtenir un témoignage de Mehrer.

### Caractéristiques de Karl Mehrer

Ag.10 Ch.12 Con.14 Dex.12 For.10 Per.10

Compétences : Baratin (40%) - Discussion (40%)

Ce témoignage sera réduit au strict minimum : l'homme nie avoir incité Kraüser à embaucher des clandestins. Quant à le passer au détecteur de mensonge, il refusera, en réclamant l'assistance de son avocat. Gageons que les Falks ne se lanceront pas dans une telle démarche : ils ne peuvent y être que perdants.

L'ultime carte que peuvent jouer les PJ est la confrontation entre Mehrer et Kraüser. Assez simple à organiser (après tout, Kraüser doit logiquement être en garde à vue), elle

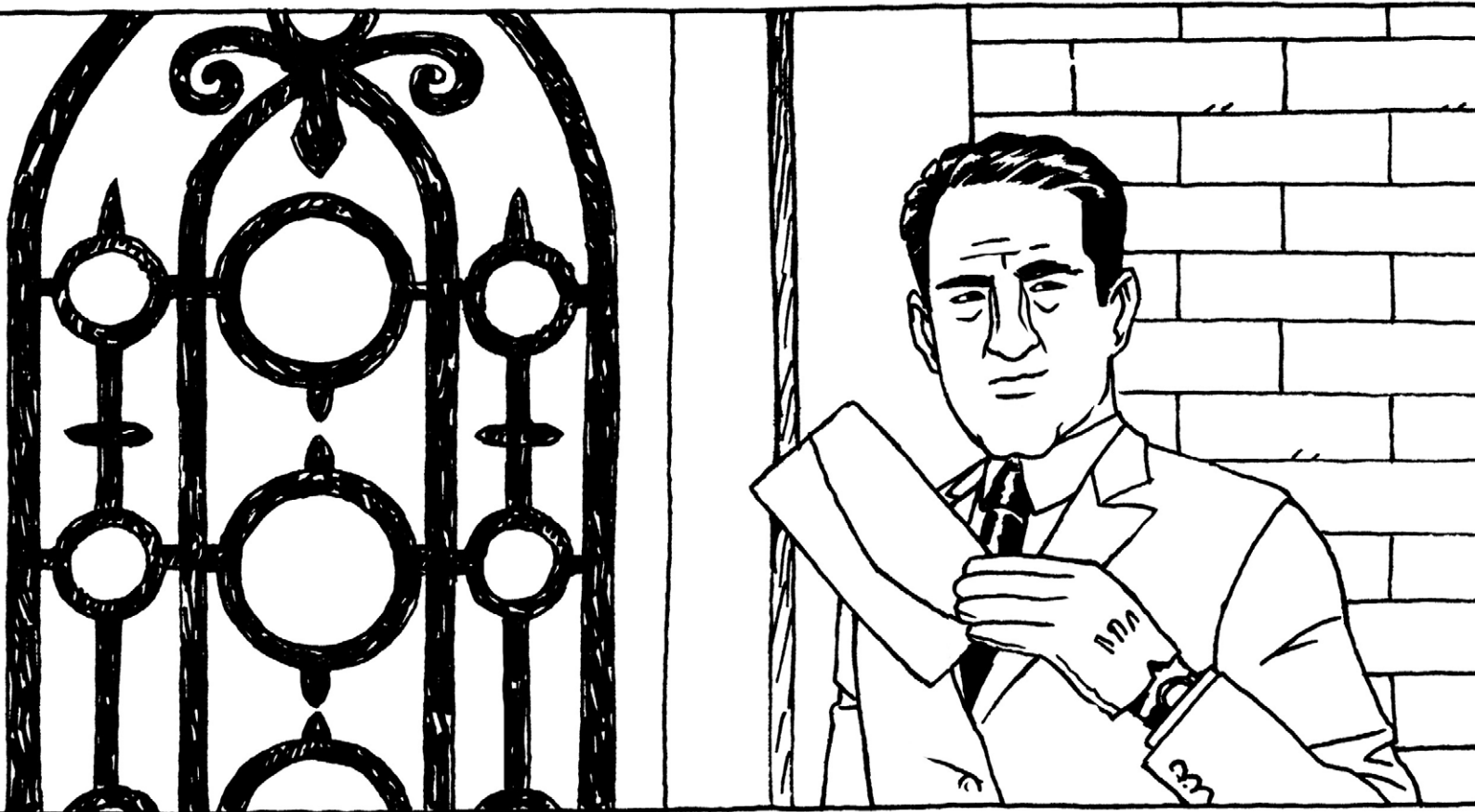
tournera à l'avantage d'EuroBuild et pour cause : Kraüser n'a aucune preuve de ses accusations. Mehrer niera en bloc les charges dont Kraüser l'accable et contre-attaquera en déclarant qu'il n'avait pas à accepter un contrat s'il se savait incapable de le remplir.

## La chute

En pleine confrontation, le téléphone des Falks va sonner : Igor Kranjovic vient de s'éteindre des suites de ses blessures. Pour Kraüser, la suite dépend de l'enquête des Falks. S'il est reconnu coupable d'avoir employé un travailleur clandestin, sa société paiera une lourde amende mais survivra. Si les PJ ont montré qu'il y avait négligence criminelle, l'amende est trop lourde et l'entreprise fait faillite ; Kraüser écope d'une peine de trois ans avec sursis et d'une amende de 10 millions d'EM. Karl Mehrer et EuroBuild s'en sortent blanc comme neige.

C'est à ce moment que se différencient les Falks ordinaires de ceux qui se détachent du lot. Certains se satisferaient de cette arrestation et boucleraient leur rapport, certes frustrés, mais résignés. Ce ne sont pas ceux-là qui font l'objet de félicitations ou d'honneurs.

D'autres iront plus loin, qu'ils soient insatisfaits ou révoltés : ils ont l'impression de n'avoir pas mis la main sur le vrai coupable, alors libre à eux de prolonger l'enquête. En effet,







le simple accident qui déclenche toute cette histoire a mis au jour ce qui **pourrait bien être** un vaste trafic. Alors, ils peuvent tenter d'en savoir plus sur Igor Kranjovic et ses compagnons d'infortune.

→→  
Attention : toute cette partie du scénario devient très hypothétique. Elle est également fortement soumise à improvisation.  
←←

### Another day

Au matin du 13 janvier 2072, l'officier de service est toujours Marnier et il est particulièrement fatigué (et donc irritable) :

« Bonjour à tous ! Bonne nouvelle : pas de chutes de neige cette nuit. Néanmoins, la circulation n'est pas encore redevenue normale. Alors, les consignes d'hier restent valables : tous ceux qui le peuvent doivent faire en sorte que les rues ne soient pas le théâtre d'émeutes. Et évitez, **si vous le pouvez**, d'utiliser vos véhicules. Visiblement, certains ne

maîtrisent pas la conduite sur neige (quelques rires dans l'assistance, vite stoppés par le regard de Marnier).

Autre chose, la jeune Polly Ringwald est portée disparue depuis hier : elle fréquentait l'Institut Wellington. Je vous fais passer un portrait-robot. Toute information utile est à porter à la connaissance du Lieutenant Upshaw.

On signale également l'apparition d'une nouvelle drogue, le Rub-Out. Le fléau est, pour l'instant, localisé au sud-est du Secteur, mais devrait s'étendre rapidement. Une fois encore, secouez vos indices : je veux en savoir plus sur cette saloperie.

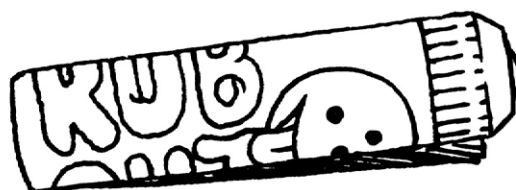
Ce sera tout : bonne journée à tous ! »

Logiquement, au sortir du briefing, les Falks doivent repartir à l'attaque de Mehrer et Eurobuild. Ils **peuvent** éventuellement, s'ils sont intervenus près du Lycée 18G, **apporter** quelques éléments à Marnier (et monter dans son estime), mais la cause qui leur importe reste la même. Néanmoins, dans la confrontation qui s'annonce, ils ont intérêt à couvrir leurs arrières : faire appel à un Falkrichter peut s'avérer judicieux. L'un de ceux qui sont rattachés à la Falkhouse, Herman Van Heft, est prêt à les suivre à une condition : il veut un dossier en béton (sans mauvais jeu de mots) et, surtout, des preuves. Aux Falks de les lui fournir.

### Contre-attaque

Karl Mehrer, dès sa sortie de son entretien avec les Falks, s'empressera de rendre compte à son supérieur hiérarchique. Arthur Hillsmann, directeur sectoriel d'EuroBuild, réagira vite et fera détruire toutes les preuves éventuelles : listes de travailleurs « non déclarés », d'entreprises utilisant ces services, etc. EuroBuild sera dès lors inattaquable. Inutile d'ajouter au passage qu'un tel trust dispose d'un **régiment d'avocats redoutables**. **Les affronter de front** relève du suicide (ou plutôt de la mutation dans le No man's land), tant la moindre brèche serait exploitée.

C'est plutôt vers des témoins à charge qu'il faut se tourner. En effet, nombreuses sont les entreprises travaillant sous contrat avec EuroBuild. Il est facile de les trouver, que ce soit par des voies officielles (appel au Registre de l'Industrie, par exemple) ou non. Une douzaine de sociétés comparables à celle de Kraüser peuvent être trouvées aisément. Elles couvrent tous les besoins du bâtiment et sont appelées à la rescousse dès que la multinationale doit







boucler un chantier. Bien souvent, les contrats sont sans pitié pour ces artisans. Les délais sont drastiques et les condamnent à flirter avec l'illégalité, sous peine de ne pas être payés.

Bien entendu, chaque fois, les patrons de ces entreprises nieront avoir dû faire appel à de la main d'œuvre clandestine, sous la pression d'EuroBuild. Il faut assurer chacune de ces personnes qu'elles ne seront pas inquiétées si elles témoignent. Et, pour obtenir cette garantie, il faut négocier avec le Faltfur en personne.

Une autre approche, plus ardue, consisterait à interroger d'autres clandestins, ayant travaillé (indirectement) pour EuroBuild. Il faut, pour obtenir les témoignages de ces malheureux exploités, disposer de bons indicateurs (pour les trouver), d'arguments solides (pour les convaincre de parler) et de garanties en béton armé (pour assurer leur sécurité). N'oublions pas qu'un obstacle supplémentaire peut se dresser : la barrière de la langue.

Mais, dès que les Falks vont enquêter sur EuroBuild, la riposte ne se fera pas attendre : pour peu qu'ils aient quelque tache dans leur dossier, elle sera exploitée. Dès le deuxième jour, une enquête interne du S.A.D. les visera. Officiellement, c'est le fruit du hasard, mais il faudrait être aveugle pour n'y voir que la malchance. S'ils ont tenu au courant le Kommissar de leur enquête et ont l'appui du Falkrichter, les PJ peuvent être couverts pendant quelques jours, mais ils devront tôt ou tard être interrogés par les SAD-men, et perdront un temps qu'EuroBuild mettra à profit pour faire un grand nettoyage.

### Armistice ?

Pour compliquer un peu plus la donne, dès que les initiatives des Falks sont connues d'EuroBuild, Karl Mehrer peut faire sa réapparition. Envoyé par Hillsmann, il contactera les Falks pour tenter d'arrêter la machine infernale que ceux-ci ont déclenchée. Sa stratégie est complexe, mais il est diablement habile. Tout d'abord, il fera une petite présentation d'EuroBuild aux Falks (en insistant bien sur les dizaines de milliers d'emplois que génère cette société). Officiellement, il est ici pour laver l'honneur de son employeur, souillé par les déclarations de Kraüser. Exposant fièrement les différents chantiers accomplis ou en cours, il fera en sorte de montrer aux Falks qu'EuroBuild est un morceau trop gros pour eux. Enfin, il proposera d'offrir, au nom d'EuroBuild, un chèque (d'un montant de 10 000 EM, soit deux fois leur salaire mensuel) au profit des œuvres de la police (officiellement). Évidemment, l'entretien est filmé clandestinement et si les Falks ne font même que poser la main sur l'enveloppe tendue par Mehrer, ils sont fichus. L'affaire EuroBuild avortera : que vaut un dossier monté par des Falks véreux ? Il ne reste plus aux PJ qu'à passer entre les



griffes du S.A.D., avec une solide accusation de corruption.

Si les PJ refusent l'argent, Mehrer choisira une autre approche. Il cherchera à provoquer l'un des Falks (le plus « sanguin » d'entre eux). Si le policier craque et s'en prend à Mehrer, physiquement ou verbalement, c'en est, là aussi, fini de cette enquête pour eux et de l'avancement de leur carrière, au moins pour un certain temps.

### Incorruptibles !

Si, par contre, ils se montrent intraitables, les Falks peuvent reprendre l'initiative. L'esprit corporatif n'est pas le fort d'EuroBuild et il est aisé de mettre la main sur un employé désireux de voir Mehrer chuter. Le rival n'hésitera pas à débaler tout ce qu'il sait sur les manigances du commercial. De même, on **peut facilement trouver** un ancien employé d'EuroBuild qui sautera sur l'occasion de prendre sa revanche sur cet employeur indélicat. Il est également **possible** de prendre Mehrer à son propre piège (si le Falkrichter assiste à la tentative de corruption, par exemple). Dans pareil cas, le dossier Kranjovic prend alors un tour inattendu et gonfle démesurément, échappant vite à leurs compétences de simples Falks.

C'est le Kommissar lui-même qui viendra leur annoncer que le dossier échoit désormais au S.A.D. (qui, au passage, abandonne l'enquête qui les visait, par peur de l'imbroglio juridique qui s'annonce) et qu'il tient à les féliciter tout particulièrement pour leur travail. L'énorme affaire qu'ils ont mise au jour mettra du temps à aboutir, leur dossier doit être consolidé, les chances que tout cela aboutisse sont certes minimes, mais leur mérite n'en est que plus grand.

D'ailleurs, ils seront l'objet de félicitations très prochainement.

### Conclusion

Il faudra aux Falks une résolution à toute épreuve pour sortir grandis de cette histoire. Une fois prise en charge par le S.A.D., l'affaire Kranjovic avancera très lentement, tant les intérêts économiques et politiques en jeu sont lourds. Les PJ verront seulement les fruits de leur enquête à la télévision **quant** elle deviendra un feuilleton judiciaire. Mais jamais il n'a été dit que la vie était un jardin de roses, a fortiori dans le Berlin du XXI<sup>ème</sup> siècle. Il reste à espérer que les personnages ne soient pas au nombre des hommes qui tombent...

## PERSONNAGES PRÉ-TIRÉS

Ne sont précisés que les scores de Compétences majorés pour les PJ. Les autres sont aux scores de base (caractéristique de base multipliée par 2).

### Karl Fischer

Karl se destinait à être FalkDoktor, mais a finalement dû se résoudre à la carrière de Falkkampf, après avoir échoué à l'examen d'entrée. Il s'est rabattu sur l'affectation qu'on lui proposait dans le Secteur XVIII, mais espère bien en sortir, le plus tôt possible, par ses états de services.

*Ag.10 Ch.10 Con.15 Dex.12 For.10 Per.13*

*Compétences : Discrétion (40 %) - Armes de poing (50 %) - Médecine (45 %) - Médecine légale (50 %) - Criminalistique (40 %)*

### Paul Cornwell

A 45 ans, Paul estime qu'il a passé le cap le plus dur et joue maintenant la sécurité. Son objectif : ne pas prendre une balle avant qu'on l'affecte à un poste tranquille. Convaincu du bien-fondé de sa mission, il estime cependant que des plus jeunes que lui sont plus efficaces sur le terrain et n'aspire qu'à retrouver sa famille.

*Ag.12 Ch.10 Con.12 Dex.12 For.13 Per.11*

*Compétences : Discrétion (45 %) - Armes de poing (55 %) - Interrogatoire (45 %) - Intimidation (40 %) - Conduite (40 %)*

### Julia Gherrick

Fraîchement sortie de l'école de police, Julia est persuadée de pouvoir changer le monde : c'est normal, elle a tout juste 22 ans. Cette jolie fliquette zélée, en plus d'être promise à une belle carrière, est prête à prendre quelques risques si nécessaire.

*Ag.9 Ch.12 Con.12 Dex.13 For.12 Per.12*

*Compétences : Corps-à-corps (25%) - Discrétion (30%) - Armes de poing (50 %) - Armes d'épaulé (30 %) - Conduite (40 %) - Informatique (40 %)*

### Andrea Stanovyk

Andreas n'a plus d'illusions depuis longtemps : le Secteur XVIII s'est chargé de les anéantir. Sa seule ambition est de s'en sortir pas trop mal, quitte à faire quelques discrètes entorses au règlement. Après tout, tout le monde fait ça, non ?

*Ag.11 Ch.10 Con.13 Dex.12 For.11 Per.13*

*Compétences : Corps-à-corps (45%) - Discrétion (40%) - Armes de poing (45 %) - Armes d'épaulé (40 %) - Conduite (60 %)*