

Mort d'un Pourri

Max Verbingen est sans doute l'un des Falks les plus appréciés du commissariat du secteur XVIII. 50 ans, une bonne bedaine, rigolard, il est apprécié par tout le monde. Il est toujours prêt à aider ses collègues, et c'est sans doute le type à qui l'on doit le plus d'argent dans le Falkhouse. L'idéal serait que vous l'introduisiez dans d'autres aventures, afin que vos PJ puissent apprendre à l'apprécier. Il pourrait même les tirer d'un mauvais coup. Mais il ne faut jamais se fier aux apparences...

Le Contexte

Sous des dehors bonhommes, Max est en effet un redoutable pourri. en compagnie de trois de ses collègues, il mène des activités bien plus lucratives que son boulot officiel. Braquages, racket, trafics en tout genre et assassinats : les quatre flics ont pas mal de sang sur les mains. Ils bossent souvent en cheville avec des narco-gangs puissants (à vous de déterminer lequel en fonction de votre campagne).

Pour gérer leur petit patrimoine, ils ont fait appel à Karl Gellner, un ancien comptable tombé pour fraude. Karl fait des placements, s'occupe de blanchir l'argent, et le tient disponible pour les Falks, le jour où ceux ci décideront de disparaître. Ce jour est bientôt arrivé : les flics ont décider de monter un « gros coup » qui sera leur dernier. Après, direction l'Australie. Gellner a déjà débloquent les fonds et les tient disponibles.

Mais Max se fait vieux. La retraite est pour bientôt, il en a marre de son « labeur ». Et puis il devient nerveux (avec raison sans le savoir : le SAD s'occupe de son cas). Il a donc décidé de laisser tomber. Mais ses collègues ne l'entendent pas de cette oreille. Ils ont peur que Max les balance. Ils ont donc décidé de l'éliminer, et de faire porter le chapeau à Karl Gellner. Celui ci en sait trop, et comme les

Falks ont prévu de disparaître, ils ne veulent pas laisser de traces ou de témoin encombrant derrière eux.

Le coup est bien huilé : les Falks, se faisant passer pour des clients potentiels, donnent rendez vous à Karl dans un squat. Puis ils informent leur supérieurs qu'un trafic de contraceptifs a lieu dans ce squat. Chargés d'organiser une descente, ils s'arrangent pour que Max soit seul avec deux d'entre eux. Comme par hasard, ils déboulent dans la chambre où attend Karl, abattent Max avec une arme volée, puis flinguent Karl. Il ne reste plus qu'à mettre l'arme dans la main de Karl. Dramatique fait divers : un flic abattu par un voyou trop nerveux. Affaire tragique, mais affaire classée. Malheureusement...

Une police forte pour la justice et la liberté !

Les trois « amis » de Max n'appartiennent pas tous au secteur XVIII, et ont des grades différents.

Lieutenant Roland Spiele, secteur XXIII.

Le plus dangereux de tous, car le plus malin. C'est lui qui est en contact avec le narco-gang et qui coordonne les actions du groupe. Il a un poste à responsabilité, et de plus a de nombreux liens avec des bureaucrates de haut niveau. Il fera tout pour coincer les P.J.

Son avantage : Karl ne le connaît pas, et les PJ auront du mal à remonter jusqu'à lui. Physiquement; c'est un homme de taille moyenne, assez mince, aux cheveux grisonnants. Il est marié, a trois enfants.

Ag 11 / Ch 16 / Con 13 / Dex 12 / For 10 / Per 13

compétences : corps à corps (50%), intimidation (70%), interrogatoire (80%), armes de poing (50%), commandement (70%), droit (80%).

Inspecteur Hermann Gish, secteur XVIII.

C'est lui qui a averti le capitaine Kriegel du trafic de contraceptifs dans le squat, information soi disant obtenue par un indic. Il est donc chargé d'organiser la descente.

Gish est un homme assez nerveux, de petite taille. Il a une calvitie et porte une moustache. C'est sans doute celui qui est le plus à même de craquer si les PJ le cuisinent. Mais poussé à bout, il peut s'avérer extrêmement dangereux.

Ag 8 / Ch 9 / Con 11 / Dex 15 / For 12 / Per 16
compétences : corps à corps (60%), discrétion (50%), armes de poing (65%), conduite (55%).

Sergent Rupert Dînn, secteur XVIII.

La brute de service. Tas de viande, Rupert ne pense pas, il cogne. La violence est sa raison d'être. Son arme de prédilection : le nerf de boeuf. Rougeaud, les cheveux roux taillés en brosse, il pèse ses bons 150 kilos. Les autres n'instruisent jamais Dînn des détails des opérations, ça ne servirait à rien. Max, surtout, le hait cordialement.

Ag 7 / Ch 6 / Con 8 / Dex 11 / For 19 / Per 13
compétences : corps à corps (90%), armes de contact (75%), armes de poing (50%).

22, V'la les flics

Branle bas de combat au Falkhouse. En pleine nuit, alors que les PJ sont de service et s'ennuient à mourir, tous les Falks sont réquisitionnés pour mener une descente surprise dans un squat du quartier Zehlendorf.

Le briefing est mené par l'inspecteur Gish. Il formera lui même les équipes. Il s'agit d'un groupe de jeunes qui fabriquent artisanalement des pilules contraceptives. Rien de bien grave, on ne s'attend pas à beaucoup de résistance. Malgré tout, il faudra être prudent. Après cela, tout le monde s'entasse dans les fourgons et les voitures. Bien entendu, Max ne sera pas dans l'équipe des persos, mais avec Gish et Dînn.

Une fois dans le squat, faites en sorte que les PJ n'aient pas le temps de s'ennuyer. Utilisez ces quelques indications :

- Une jeune fille pique une crise d'hystérie et tente de se défenestrer. Son copain se jette en hurlant sur les Falks.
- Dans un des apparts squattés, une vieille dame impotente ne pourra pas sortir de l'immeuble sans l'aide des PJ.
- Trois jeunes piquent un sprint en direction des caves. Ils ne sont pas armés. Sur eux, quelques grammes de shit.
- Les persos sont obligés d'aller matraquer un groupe de scars qui se sont menottés aux radiateurs.

Soudain, alors que tout semble se calmer, des détonations retentissent à l'étage au dessus des persos. Arme automatique, Marxmen 12.35. Si les persos se précipitent, ils débarquent dans une petite chambre. Ahuri, Gish soutient la tête de Max, littéralement coupé en deux par un rafale de TY Mygale. L'arme gît à terre. A ses côtés, Dînn serre son épaule qui pisse le sang. Un troisième corps est allongé sur le sol, trois trous de balles explosives en pleine poitrine, un petit automatique en main.

Jet de Perception : les PJ qui le réussissent entendent le martèlement des pieds d'un homme sur du métal, à l'extérieur. Ils voient en se penchant à la fenêtre un type qui dévale l'échelle de secours. Ils peuvent partir à sa poursuite, mais il est important à ce stade de l'aventure que Karl, puisque c'est lui, puisse s'enfuir.

Consterné (il joue très bien la comédie), Gish lèvera la tête vers les PJ restés dans la pièce, pour leur annoncer que Max est mort. « C'est ma faute » dira t'il avant de fondre en larmes...

Kezako ?

Gish avait tout prévu, sauf que Karl viendrait accompagné. L'homme était caché dans la salle de bains, automatique en main. Lorsque les trois flics ont déboulé dans la pièce, Karl et Max se sont retrouvés pétrifiés

de stupeur. Dînn a alors abattu Max avec le Mygale qu'il avait caché jusque là Gish s'apprêtait à flinguer Karl lorsque le type est sorti de la salle de bains et a tiré sur Dînn. Gish a pu l'abattre, mais Karl en a profité pour se sauver... Voilà nos deux compères bien embêtés : le seul témoin de la mort de Max est en liberté...

Falkhouse XVIII

Tout notre petit monde se retrouve au commissariat. La colère gronde au sein des Falks, Max était très aimé. Gish, après avoir fait sa déposition et aidé à tracer le portrait robot du type, s'accuse publiquement de ne pas avoir pris assez de précaution. Dînn est à l'hôpital.

Les PJ sont appelés par le capitaine. Les voilà officiellement chargés de l'enquête. Bébé empoisonné. Tout le monde va avoir les yeux rivés sur eux.

«Faites vite, messieurs. Mettez la main sur ce type. Max était non seulement un bon flic, mais c'était aussi un type bien. Je compte sur vous».

Tueur de flics

Karl va être identifié dans la matinée qui suit. Son dossier est très court.

Agé de 36 ans, il a été arrêté dans le cadre d'une enquête sur les fraudes fiscales d'une société d'import export. Accusé de détournement de fonds, c'est lui qui a porté le chapeau. A purgé trois ans de prison. Libéré sur parole, il n'a depuis jamais été inquiété. Il est toutefois soupçonné de blanchir de l'argent pour divers groupuscules. Il n'a jamais commis aucun acte de violence. Rien dans son dossier ne laisse supposer qu'il ait été du genre à trimbaler un Mygale sur lui... Son adresse figure dans le dossier.

Le type flingué par Gish habitait le Reinickendorf. Il faisait des petits boulots du style garde du corps. Il n'y a rien à apprendre de ce côté.

SAD Boys

Si vous trouvez que les persos ne comprennent rien, faites intervenir les trois agents du SAD qui enquêtent sur Max (voir chronologie). Le lieutenant Maüser leur révélera que Max était surveillé. De plus, Max connaissait Karl (photos à l'appui), et la thèse du hasard est donc bien ébranlée. Le SAD veut donc Karl vivant, il est le seul à pouvoir expliquer ce qui s'est vraiment passé...

Infos

Des choses intéressantes peuvent être apprises dans la rue, avec les indic. Tout d'abord que Karl servait de banque à pas mal de monde (fausses pistes en perspective). Mais il n'avait pas le profil d'un tueur. Il fréquentait une fille, Véra.

Dans l'appart de Karl, pas grand chose. Il laissait sa « comptabilité », codée, dans une consigne. Tout ce que les PJ trouveront est une clé pour cette consigne.

L'arme du crime a elle, une histoire. La balistique pourra établir qu'elle a déjà servie dans plusieurs affaires criminelles. La dernière en date : un gang de jeunes oslaves allumés au PCP qui ont fait un carton dans un SystemMarket. L'arme n'a pas été retrouvée, mais les oslaves ont été arrêtés par l'inspecteur Gish...

Véra jurera que Karl est innocent. Il est parti à présent, elle ne sait pas où. Elle pourra juste dire qu'il avait rendez vous avec un certain Rudolf, qu'elle pourra décrire. Si les PJ passent après la venue de Gish (voir chronologie), Véra sera dans un sale état : visage tuméfié, plusieurs côtes cassées, fracture du poignet...

Enfin, la femme de Max pourra apprendre aux joueurs que son mari était nerveux ces temps ci, et qu'il avait eu une dispute avec Gish.

Rudolf a prodigué à Karl une cachette dans une gare de triage du U-Bahn. Celui ci n'en sortira pas en attendant que Rudolf lui trouve un moyen sûr de quitter Berlin. Rudolf est bien connu des services de police et des

indics. Les PJ pourront rapidement qu'il cherche un moyen de faire sortir un ami de Berlin. Mais il restera introuvable jusqu'à son arrestation (voir chronologie).

Chronologie

Tout va dépendre de la rapidité des PJ à comprendre l'arnaque. Gish, lui, ne va pas rester inactif. Avec Dînn, ils vont réunir un petit groupe de flics désireux de venger Max et de se lancer à la poursuite de Karl. Avant qu'ils lui mettent la main dessus, les persos ont trois jours.

- Nuit 1 : C'est la nuit de la descente. Gish va informer Spiele de la tournure des événements. Karl trouve refuge chez sa copine. Il contacte Rudolf, un trafiquant capable de la faire sortir de Berlin.
- Jour 1 : Karl est identifié. Gish et ses copains lancent leurs propres recherches. Ils se rendent chez Véra, la copine de Karl et la battent. Elle leur révèle que Karl est parti retrouver Rudolf. Ils peuvent y croiser les PJ.
- Jour 2 : Enterrement de Max. Si les PJ se sont opposés à Gish, de nombreux Falks leur demanderont de quel côté ils sont. Ambiance assurée : veuve et fille unique éplorées. Gish cherche Rudolf toute la journée.
- Nuit 3 : Si les PJ n'ont pas encore flairé l'arnaque, le SAD les met au parfum. Gish, nerveux, tente de contacter Spiele; sans succès. Au petit matin, Rudolf est arrêté par une patrouille. On prévient les PJ, et il est mené au commissariat. Si les PJ tardent, Dînn le passe à tabac et apprend la cachette de Karl : un entrepôt désaffecté au sein de la gare de triage du U-Bahn.
- Jour 3 : Traque de Karl par Gish et ses potes. Si les PJ ratent le coche, le seul témoin est exécuté.

Le lieutenant Spiele

Il sera difficile d'établir le lien avec Spiele. Celui ci usera de toute son influence pour barrer la route aux persos. Il pourrait aller

même jusqu'à demander une aide armée au narco-gang. Il n'est plus à quelques Falks près. Si la filière commence à être remonté, il n'hésitera pas à faire abattre Gish. Il sait qu'il est nerveux et qu'il va accumuler les conneries...

A la mémoire d'un héros

Si Karl s'en sort vivant, il débarrera tout. Les PJ pourront récupérer son livre de compte : tout y figure. Gish et Dînn auront beaucoup de mal à s'en sortir. Le premier préférera sans doute la voie du suicide. Le second voudra fuir, et il faudra stopper un tas de viande en furie. Spiele, lui, sera plus dur à coincer. Vous pourrez improviser de nombreuses suites à cette aventure.

Le capitaine estimera qu'il n'est pas nécessaire de ternir la mémoire du sergent Maximilien Verbingen. Version officielle : il a été abattu par ses collègues car il avait découvert le pot aux roses. Affaire classée.

Le SAD profitera de cette histoire pour faire une grande enquête interne sur la corruption de la police. Nul doute que beaucoup de Falkampfts vont en tenir les personnages pour responsables...