

# MORTS, LES ENFANTS

Scénario BERLIN XVIII

## AVERTISSEMENT :

L'enquête constituant ce scénario va confronter les joueurs à un véritable monstre, à un assassin que la folie a conduit aux limites de l'ignoble. Il se peut (et, pour ne rien vous cacher, c'est un peu le but de la manoeuvre) que cette histoire leur secoue un peu les tripes...Mais, après tout, sous la carapace du Falkampf de base se cache un coeur, non ?

## START ME UP!

Jeudi 8 mars 2071: Au cours du briefing du matin, les personnages incarnés par les joueurs se sont vus détachés de leur service normal et "mis à la disposition" de l'inspecteur Rochmann. Ceux qui connaissent déjà Rochmann n'ont pu réprimer un frisson d'angoisse. Celui-ci a, en effet, une sale réputation au sein de la Falkhouse du Secteur XVIII. Bien qu'étant un enquêteur hors pair (notamment pour tout ce qui concerne les tueurs en série), il a la fâcheuse habitude de se glisser dans la peau de ceux qu'il poursuit, pour mieux les connaître et réussir à les arrêter. Cette technique, pour efficace qu'elle soit, lui a valu de courir de grands risques et, parfois, de payer de sa personne des confrontations avec ceux qu'il appelle "ses proies". Ainsi, Karl Rochmann souffre-t-il de claustrophobie depuis que le serial-killer Maximilien Gensch l'a enterré vivant, il y a quelques années...

Sa taciturnité et la mine sombre qu'il affiche en permanence (Rochmann ne sourit JAMAIS) lui ont valu d'être considéré par la plupart de ses collègues comme un policier louche, voire dangereux. Selon eux, il a trop fréquenté de criminels psychopathes pour être resté totalement sain d'esprit...

Mais, revenons à ce qui concerne plus directement les joueurs. Leur détachement au service de Rochmann est dû à l'enquête que mène actuellement ce dernier : une horriblement banale histoire de meurtres d'enfants.

## HEART OF STONE

Rochmann, avant toute autre chose, va consacrer une heure à exposer l'affaire aux Falks, puis à leur expliquer ce qu'il attend d'eux. Après quoi, il répondra brièvement à leurs questions, avant de les lancer dans le feu de l'action. Voici donc les faits, que l'inspecteur décrit avec une froideur de conférencier.

Le lundi 5 mars, on a retrouvé le corps sans vie du petit Bruno Heimarsch, dix ans, dans une ruelle proche du Ballmörder Stadium. L'enfant avait succombé, vers une heure du matin, à une ingestion massive de phénobarbital (un barbiturique). Son corps, retrouvé enveloppé dans un drap violet, ne portait aucune trace de violences, mis à part un dessin étrange sur le front. Hier, la sinistre découverte s'est renouvelée, dans une impasse jouxtant le Palais de Justice. La victime était le jeune Karl Weinberg, onze ans. Le meurtrier avait suivi le même "protocole", à quelques détails près. Le garçon était, cette fois, enveloppé dans un drap bleu et sa mort remontait à deux heures du matin environ.

Après cet exposé, Rochmann communiquera aux personnages les rapports d'autopsie, ainsi que les dépositions des témoins ayant découvert les corps. Il leur expliquera que leur rôle est d'étudier ces documents pour en tirer le maximum d'indices, aussi insignifiants soient-ils. "Quand je saurai QUI il est, le problème sera résolu" conclut Rochmann.

## SYMPATHY FOR THE DEVIL

Si les joueurs ont des questions, c'est le moment où jamais de les poser, avant que Rochmann ne s'isole dans son bureau pour se concentrer sur la nature de sa proie. En s'y prenant bien (n'oublions pas que l'inspecteur est un véritable ours, dans ses mauvais jours, c'est-à-dire en permanence), il en saura un peu plus sur les hypothèses que Rochmann échafaude. Selon lui, ils ont affaire à un "traumatisé de l'enfance" (sic), qui a élaboré de façon bien structurée son parcours meurtrier. Il ne s'agit pas, toujours selon Rochmann, d'un frustré, mais plutôt d'une sorte d'illuminé, persuadé d'obéir à la logique dictée par sa conscience.

Si on lui demande comment il a compris tout cela, l'inspecteur se contentera de dire: "C'est évident.", en haussant les épaules. Insister pour en savoir plus n'apporte rien, sinon un regard noir, celui du supérieur hiérarchique à un subordonné inutilement trop zélé.

Voici les différentes tâches que Rochmann va confier aux Falks. Elles doivent leur paraître rebutantes, c'est voulu. Par contre, libre aux joueurs de les aborder dans l'ordre qui leur convient. Libre aussi à eux de prendre des initiatives personnelles : de leurs résultats dépendra l'appréciation de Rochmann. S'il obtient grâce aux joueurs de nouveaux éléments du puzzle, il les félicitera chaudement. Par contre une initiative ne se traduisant pas par des résultats intéressants vaudra à ses auteurs un féroce sermon sur le ton du "pendant que vous perdez votre temps, des enfants se font peut-être tuer !".

Revenons pour l'instant à la "pêche aux indices", dans laquelle Rochmann compte lancer les personnages. Il veut que ceux-ci aillent :

- examiner les lieux où l'on a découvert les corps
- interroger les parents des victimes
- trouver la signification du signe dessiné sur le front des enfants

## MIXED EMOTIONS

Première corvée pour les Falks : l'examen des lieux où l'on a retrouvé les enfants morts. Bruno Heimarsch a été découvert entre deux containers à ordures dans la petite DalmStrasse, près du Ballmörder Stadium. Un rapide examen se révèle plutôt inutile: la ruelle est sombre, discrète, sale, bref : sordide...A priori, rien de très révélateur quant au choix de cet endroit. Un passage au peigne fin de la ruelle permettra, par contre, de trouver sur le rebord du trottoir, une trace de peinture chromée, exactement comme en laisserait une moto ayant légèrement heurté ce même trottoir. Indice infime, soit, mais indice tout de même...

Karl Weinberg, lui, a été retrouvé près du Palais de Justice, dans une impasse, dans l'entrée d'un immeuble assez miteux. Le choix de ce lieu est plus étonnant car, s'il est aussi glauque et obscur que DalmStrasse, la proximité du Palais de justice a de quoi surprendre. On peut y rencontrer aisément des représentants des forces de l'ordre et ce genre de risque ne "colle" pas avec un parcours criminel idéal...

Des lieux où l'on a retrouvé les cadavres, les Falks peuvent tout de même déduire une chose : puisqu'ils sont relativement éloignés l'un de l'autre, il semble logique que le meurtrier dispose d'un véhicule (avec beaucoup de minutie, ils sauront même qu'il s'agit d'une moto). En effet, même tard dans la nuit, même en 2071 à Berlin, il est peu concevable de traverser le Secteur XVIII à pied, avec un enfant mort sous le bras. Certes, ces indices sont bien maigres : on

ne peut quand même pas arrêter tous ceux qui traversent la ville à moto, la nuit.

### **CRAZY MAMA**

La mère de Bruno Heimarsch vivait seule avec son fils, dans le bloc 218 de Reinickendorf, en plein ghetto turkish. Un rapide coup d'oeil sur les 20 m<sup>2</sup> chaotiques qui furent le théâtre de la courte vie de Bruno suffit pour savoir que la vie n'était pas rose pour lui. Sa mère, toute à sa douleur, répondra mécaniquement aux questions des Falks. Oui, son fils avait disparu depuis le matin. Non, ça ne l'inquiétait pas : elle avait l'habitude de ses escapades. Non, elle n'a évidemment aucune idée de l'identité du tueur. Une lueur inquiétante passe d'ailleurs dans ses yeux quand on évoque celui-ci. Cette femme pourrait le tuer, sans aucun doute, si elle le trouvait...

De retour à leur véhicule, après cet interrogatoire sans résultat, les Falks devront essuyer une pluie de pierres et autres objets divers. Le ghetto est en colère, le rage gronde...

### **AS TEARS GO BY**

Les parents de Karl Weinberg, quant à eux, vivent près de la petite Amsterdam, au quatrième étage d'un vieil immeuble de HeimigeStrasse. La plupart du temps, il n'y a personne chez les Weinberg. Le père est contremaître dans une fabrique de machines-outils et passe la majeure partie de son temps libre avec ses amis dans les divers bars du quartier. La mère de Karl va et vient entre ses différentes amies et les parcs et jardins d'enfants du Secteur XVIII, où elle traîne la petite Helena, cinq ans, soeur cadette du garçon mort. Avec un peu de chance (et un choix judicieux de l'heure de la visite), on peut rencontrer un des parents de Karl, voire les deux. Une détresse immense émane d'eux et, pour chasser le chagrin qui les assaille, ils usent et abusent de leurs modes d'évasion respectifs. Déterminés, eux aussi, à ce que l'assassin paie, ils se montreront pleins de bonne volonté, même si leur témoignage est mince. C'est sa mère qui a vu Karl pour la dernière fois, le mardi 6, vers 15 heures, avant de s'absenter pour une course. Il lui a annoncé qu'il allait jouer avec ses copains. Selon elle, ils ont dû se retrouver à l'endroit habituel, leur "territoire" : un terrain vague, non loin du Ballmörder Stadium.

Trouver ce terrain est assez facile. De même, nombreux sont les enfants venant jouer ici et les Falks peuvent aisément avoir une discussion avec les camarades de Karl. Ceux-ci expliqueront qu'ils l'ont vu pour la dernière fois le mardi après-midi, eux aussi, et que Karl est rentré chez lui vers 19 heures. Ce renseignement acquis, les joueurs peuvent en déduire que l'enfant a croisé son assassin sur le chemin de la maison, au soir du 6 mars. Voilà un indice comme un autre, certes, de peu d'utilité pour les enquêteurs, mais qui peut se révéler utile lors d'interrogatoires.

### **BLINDED BY RAINBOWS**

Le signe étrange dessiné sur le front des enfants morts va intriguer les Falks, et c'est bien normal. Donnant un indice sur la nature rituelle des meurtres, il n'est pas moins étrange. Qui reconnaîtrait là un insigne, tiré d'un obscur dessin animé, oublié (ou presque) depuis presque dix ans.

Notre chère Velda est, pour une fois, incapable d'aider les joueurs: elle a suffisamment d'informations plus importantes à retenir. Aller consulter ses

indics peut être une bonne idée. Si vous êtes d'humeur conciliante et que vos joueurs peinent vraiment trop, laissez un indicateur (qui pourrait, en toute logique, avoir connu la série "Lieutenant Khroma") expliquer à son contact Falk que "ce signe lui dit quelque chose, mais c'est si lointain...". Dans tous les cas, laissez la logique régner en maîtresse. L'idéal consiste pour les joueurs à aller consulter les archives de journaux tels que Die Berliner. C'est (très) long, mais les indices récoltés ainsi sont très intéressants (voir, en annexe, "Le lieutenant Khroma"). On découvre, ainsi, une bonne partie du "processus criminel" de Döppler et, si on y réfléchit un peu, son âge approximatif et ce qui le motive. De toute manière, si les joueurs ne font pas ces déductions, Rochmann le fera, démontrant ainsi ses talents (voir "Satisfaction").

En dehors de cette consultation d'archives, grandement consommatrice de ce précieux temps (quoique l'on puisse faire accomplir cette besogne par une tierce personne), les Falks peuvent découvrir l'origine du signe mystérieux dans certains lieux de la ville. Ainsi, chez certains bouquinistes du secteur, se trouvent des fanatiques de ces vieilles séries télévisées et, parmi eux, certains ont connu et apprécié les aventures du lieutenant Khroma. Utilisez cependant ce coup de pouce en dernier recours : les joueurs doivent vraiment se sentir impuissants à faire progresser l'enquête comme ils le souhaiteraient. Si quelqu'un mène la danse, jusqu'à présent, c'est Heinz Döppler.

### **YOU CAN'T ALWAYS GET WHAT YOU WANT**

Pendant que les Falks s'agitent, plus ou moins vainement, le laboratoire de la Falkhouse rend à Rochmann son rapport sur les deux meurtres. Hélas, la moisson est maigre. Pas d'empreintes digitales, le criminel a manipulé les corps avec des gants de soie blanche... On a simplement retrouvé quelques cheveux blonds très courts sur les draps de couleur, ce qui donne une indication (infime) sur l'aspect physique du meurtrier. Si les PJ ne sont pas à la Falkhouse à ce moment, Rochmann leur communiquera ces renseignements lors du briefing qu'il aura avec eux le soir. Avant cette réunion, un petit interlude serait le bienvenu : en voici un exemple, qui n'a cependant rien d'impératif.

Interlude : Les Falks sont envoyés d'urgence (il s'agit d'un code DD1, qui va vite tourner au DD+) à la succursale toute proche de l'EuroKreditBank, une agence bancaire de la BayernStrasse. En effet, un désespéré y a pris les clients en otage et exige un million d'EM, sous peine de les exécuter un à un... L'homme, un chômeur en fin de droits, n'a, effectivement, rien à perdre et n'hésitera pas à mettre fin à ses jours quand il verra que sa tentative de hold-up a échoué.

### **SATISFACTION**

Au soir de cette première journée d'enquête, Rochmann va écouter avec un grand intérêt les rapports - précis et détaillés- des personnages-joueurs. Puis, après un grand moment de silence, l'inspecteur murmurerait simplement :

- Merci, messieurs. A demain.

Les joueurs risquent d'être surpris par ce manque (apparent) de conclusions. S'ils insistent pour savoir ce que pense Rochmann, il leur expliquera brièvement ses dernières hypothèses, à savoir :

-Le criminel est un psychopathe, persuadé d'agir sous les ordres d'une conscience supérieure, mais également convaincu d'agir en héros.

-Il choisit ses victimes en fonction de leur niveau social et de leur âge. Il ne les

fait pas souffrir : tout porte à croire qu'il les respecte, voire même qu'il les aime, mais que l'autorité qui le pousse à tuer est plus forte que cette affection.

-Si les Falks ont démêlé l'énigme du signe inscrit sur le front des enfants, Rochmann n'en déduira, pour l'instant, que l'âge probable du criminel (16 à 20 ans, selon lui), mais il ajoutera que cette piste est très intéressante.

-Si les joueurs ont compris que leur "proie" se déplace à moto et en font part à l'inspecteur, celui-ci ne sera pas transporté d'enthousiasme : ça ne fait "que" 4 500 000 suspects environ. Même si l'on ne retient que les blonds aux cheveux courts (Rochmann brandit alors le rapport du labo), il reste beaucoup de criminels potentiels...

Après ce briefing où il a soufflé le chaud et le froid, l'inspecteur congédie les Falks jusqu'au lendemain.

### **SHATTERED**

Vendredi 9 mars 2071 : Au matin du second jour, les personnages apprennent, dès leur arrivée à la Falkhouse, qu'il y a eu un nouveau meurtre et que Rochmann les attend sur les lieux du drame, dans la LudwigStrasse. Arrivés là-bas, ils découvriront l'inspecteur examinant silencieusement, perdu dans ses pensées, le corps de la petite Sonia Brücker, puis la ruelle où on l'a retrouvée. Tel un linceul, un drap bleu l'enveloppait. A priori, elle n'a subi aucune violence et semble avoir succombé de la même façon que les deux premières victimes.

Pour ne rien arranger, les Falks vont assister à l'arrivée sur les lieux de Zina Bohlmann et de son équipe. Cette jeune femme est journaliste et travaille pour Kriminal Kanal, le network réputé pour sa manie d'enquêter en parallèle avec la police, et aussi pour avoir déjà saboté quelques affaires... Zina est, tout d'abord, on ne peut plus mielleuse avec les personnages : pour elle (et sa chaîne), ces crimes sont une manne providentielle : suffisamment malsains pour attirer le téléspectateur de base, suffisamment émouvants pour lui arracher une larme... A partir de ce moment, la journaliste va harceler les Falks, pour boucler le reportage dont elle est chargée. Considérez-la donc comme une gêne quasi-constante, mais n'en faites pas pour autant une idiote. Elle est adroite et maîtrise fort bien son sujet : le crime comme outil télévisuel.

### **HOT STUFF**

Mais, revenons au troisième meurtre : la petite Sonia a subi le même sort que les deux premiers enfants, cela ne fait aucun doute. Les signes distinctifs du criminel (le dessin sur le front et le drap de couleur) sont autant de signatures. Avec un peu d'observation, on ne peut que préciser les hypothèses jusque là échafaudées. Primo : la couleur des "linceuls" suit une progression bien logique : Violet, Indigo (et non, tout simplement, Bleu), Bleu. Ces couleurs sont celles de l'arc-en-ciel ou, plutôt, du début de celui-ci. Logiquement, devraient suivre le vert, le jaune, l'orange et le rouge. Donc, annoncera froidement Rochmann, on peut s'attendre à quatre autres crimes.

Secundo : le lieu même où l'on a retrouvé le corps de Sonia est révélateur. LudwigStrasse est une ruelle comme il en existe des milliers dans Berlin, mais elle n'est pas très éloignée de la Falkhouse. Tout se passe donc comme si l'assassin, au mépris des risques encourus, se sentait obligé de déposer les corps à certains endroits, comme s'il respectait un rite, comme s'il suivait un protocole... A ce point du scénario, les PJ devraient, logiquement, avoir compris l'utilisation

que fait le meurtrier des couleurs de l'arc-en-ciel. Avec un peu de chance et d'intuition, ils peuvent même en avoir déduit ce qui l'inspire, à savoir la série "Lieutenant Khroma". Reste à savoir comment arrêter le serial-killer, avant qu'il ne frappe à nouveau. C'est à la Falkhouse, devant un plan du secteur XVIII, que peut se démêler cet écheveau. Si l'on pointe sur la carte les endroits où les trois victimes ont été retrouvées, on obtient un embryon de représentation d'une constellation, Cassiopée. Or, le dessin que l'on a retrouvé tracé sur le front des enfants morts représente également cette constellation. Pourquoi Döppler choisit-il ce dessin ? Tout simplement parce que le Lieutenant Khroma porte ce symbole, gravé sur son casque de justicier cosmique. Ce détail, en apparence anodin a frappé l'imagination de l'enfant qu'était alors Karl Döppler... C'est ce qui va le perdre, si les Falks saisissent cette opportunité unique.

En effet, il s'agit, pour eux, de contrer l'assassin, en déterminant, des quatre autres points formant Cassiopée, lequel sera le lieu où Döppler déposera le corps de sa prochaine victime. On peut, certes, envisager de faire "planquer" des Falks aux quatre points obtenus, mais ce genre de faveur n'est pas aisé à obtenir, à moins d'être au mieux avec le Kommissar... De plus, nul ne sait quand le meurtrier va frapper à nouveau et, s'il résiste longtemps aux pulsions qui l'animent, l'attente risque d'être longue et coûteuse. Laissez vos joueurs se heurter à l'incompréhension de tous, mis à part de Rochmann. Cette intuition doit paraître un peu "légère", au vu des moyens qu'il faut mettre en oeuvre pour vérifier son bien-fondé... Le plus souhaitable est que les PJ finissent par organiser les planques par eux-mêmes, avec quelques collègues moins incrédules que les autres, ou des amis prêts à tout pour leur rendre service.

Les quatre points en question correspondent aux endroits suivants (voir également le plan, en annexe):

- GoetheStrasse, une rue de moyenne importance située dans la zone portuaire proche du secteur XIX.
- Les environs de l'usine EuroChemie, au Sud de la Petite Amsterdam.
- Les alentours de la station de U-Bahn desservant l'Hôpital Central.
- La Zone Industrielle proche du siège du SAD.

Bien entendu, ces "points" ne représentent que des zones dans lesquelles les Falks devront patrouiller pour avoir le moindre espoir de mettre la main sur le tueur. Heureusement, ils disposent de quelques indices : le tueur est un motard, aux cheveux blonds très courts, comme on l'a déjà vu. Ceci leur facilite énormément la tâche.

### MOON IS UP

La nuit de veille qui s'annonce ne verra pas Döppler frapper à nouveau. Il est quelque part dans le secteur et se remet doucement de son dernier meurtre. Les Falks vont donc voir leurs nerfs mis à rude épreuve pour rien, ou presque...

Presque, en effet, puisque cela va les éclairer un tantinet sur le comportement du tueur. Ils découvriront ainsi, s'ils font les bonnes déductions, qu'il ne tue pas tous les jours (et aurait plutôt tendance à le faire un jour sur deux). D'autre part, ils ne vont pas avoir le temps de s'endormir durant cette nuit, puisqu'une bande de junkies en manque va se rejouer la scène d'ouverture de *Nikita*, attaquant une pharmacie, fusil *Hyams Contact* à la main. Bien évidemment, les Falks seront appelés pour faire régner l'ordre, étant les plus proches des lieux du drame (et, si besoin est, en étant même témoins...). Inutile de dire que les loubards se

battront jusqu'à la dernière cartouche, tirant pour tuer, aveuglés et enragés par le manque. Le sang va couler : espérons que ce ne sera pas celui des PJ (ou, alors, pas trop : ils ont un serial-killer à arrêter...).

La nuit qui attend les PJ, bien que semblant perdue pour l'enquête, ne sera donc pas de tout repos.

### **SUCK ON THE JUGULAR**

Après quelques heures de sommeil, lorsqu'ils arrivent à la Falkhouse, les Falks sont accueillis par les visages compatissants de la plupart de leurs collègues. Si certains rires narquois se font entendre, la majorité de la population du commissariat prend pitié d'eux et ne les envie pas. Pour ajouter à leur rage et à leur stress, Rochmann est d'une humeur encore plus massacrante que d'habitude, si c'était possible. Il est assez difficile d'échapper à une engueulade en bonne et dûe forme. Rageant de ne pas progresser sur cette affaire, l'inspecteur passe sa colère sur les PJ et décide de les envoyer dans les archives de la Falkhouse, à la recherche des "motards blonds ayant un casier judiciaire". Autant dire que la tâche est vaine : Velda pourra leur énumérer 2589 individus correspondant à ce signalement, dans le seul secteur XVIII...

Aussi invraisemblable que cela paraisse, c'est Döppler lui-même qui va les aider à progresser. Ayant atteint le stade auquel un serial-killer est persuadé de sa supériorité, vis-à-vis du monde en général, et de la police en particulier, il a écrit à *Life in Flashes*, ce quotidien qui est ce qui se fait de pire, en matière de voyeurisme. Dans sa missive (voir plus loin) , il explique son action et se revendique comme étant un "justicier galactique"...

Ayant à peine découvert l'article de journal, les PJ auront droit à une visite, en fanfare, de Zina Bohlmann, leur réclamant à tout prix une interview exclusive, ainsi que le droit de suivre les enquêteurs dans leur poursuite du tueur. Il va falloir jouer serré : Zina est tout à fait capable, pour mener à bien son reportage, de les suivre, malgré eux, voire de monter de toutes pièces un dossier bidon. Quant à lui donner la moindre indication, ce serait désastreux : Döppler suit attentivement les émissions de Kriminal Kanal, puisqu'on y parle de lui (il a désormais atteint le stade ultime de la mégalomanie) .

### **PLAY WITH FIRE**

Tout s'accélère maintenant et le rythme devra rester intense jusqu'au dénouement, quel qu'il soit. Tout d'abord, la lettre de Döppler à *Life in Flashes* va permettre aux enquêteurs de faire un pas en avant. En voici le texte :

" Je suis l'ami des enfants, des tous-petits. Ce monde n'est pas fait pour eux. Seul un héros peut les délivrer : moi, le Lieutenant Khroma."

En plus du style, très simple, de cette courte missive, son écriture est assez enfantine : on jurerait celle d'un petit garçon de huit à dix ans. Enfin, pour compléter le tout, l'auteur de la lettre a patiemment souligné chacune des lettres composant le message, de sept couleurs se succédant : Violet, Indigo, Bleu, Vert, Jaune, Orange et Rouge. Avec toutes les indications que contient, de façon plus ou moins explicite, cette lettre, gageons que les Falks sauront enfin démêler l'écheveau tendu par Döppler. La consultation de Velda permettra de tout apprendre sur le Lieutenant Khroma et, sans doute, de comprendre le fonctionnement de la psychose de l'assassin.

Plusieurs pistes restent ouvertes. Chercher le criminel à partir de ce que l'on sait

de lui est une tâche de titan et le temps manque. Un seul objet peut aider les Falks : la lettre qu'il a envoyé à *Life in Flashes*. Il s'agit d'une pièce à conviction dans une affaire de meurtres et la procédure voudrait qu'elle revienne de droit aux enquêteurs. Avec beaucoup d'efforts (et, surtout, de temps), les Falks réussiront à y relever les empreintes digitales de Döppler, parmi celles, multiples, de ceux qui ont le message entre les mains (les employés de *Life in Flashes*, pour ne citer qu'eux). Malheureusement, l'assassin en est, si l'on peut parler ainsi, à son coup d'essai et n'est donc pas fiché dans les archives de la police berlinoise. Ensuite, il peut être judicieux de demander une analyse détaillée des microparticules et (si possible) des fragments d'ADN récupérables sur le morceau de papier. Cette démarche prendra un certain temps (les résultats ne seront connus que le lendemain, c'est-à-dire trop tard, mais...chut, j'anticipe.), mais elle est censée apprendre beaucoup de choses aux joueurs. Toujours est-il que les Falks disposent à présent d'une preuve matérielle, suffisante en tout cas pour confondre Döppler.

Toujours dans la même logique policière, il est, à ce stade, plus que nécessaire de lancer un avis de recherche, à partir des quelques indices dont disposent les Falks quant au physique du criminel.

Mais, par dessus tout, la meilleure chose à faire, à partir de maintenant, est tout simplement de l'attendre, en un des points précédemment fixés. Aussi étonnant que cela puisse paraître à première vue, Döppler va continuer à tuer, persuadé qu'il est d'être génialement supérieur à ceux qui le poursuivent.

### **UNDERCOVER OF THE NIGHT**

Une nouvelle nuit d'affût s'annonce donc, mais, cette fois, les chasseurs peuvent sentir l'excitation les aiguillonner, plus que jamais. L'inspecteur Rochmann, saisi par une de ses célèbres intuitions, décidera d'aller lui-même planquer aux alentours de l'Hôpital Central, avant d'envoyer les joueurs surveiller les trois autres points où l'on peut rencontrer Döppler (si vos joueurs ne sont pas assez nombreux, le Kommissar détachera pour l'occasion un groupe de Koss). Une antenne médicale d'urgence se tient prête à intervenir : puisqu'on ne peut vraisemblablement empêcher le meurtrier de frapper, autant essayer de sauver sa victime.

Le lieu que choisira Döppler pour déposer son sinistre fardeau est, en réalité, à choisir par le MJ. Il doit s'agir, pour faire mentir l'inspecteur Rochmann (et, avouons-le, laisser le beau rôle aux PJ), s'agir d'un des endroits surveillés par les personnages. Voici comment s'orchestrera la scène. Döppler, chevauchant sa moto, apparaîtra vers une heure du matin (n'hésitez pas, au cours de l'attente, à faire passer de nombreux autres motards, pour donner quelques frissons aux joueurs...), et s'arrêtera à côté d'une porte cochère. Puis, il déposera à cet endroit le corps de sa toute dernière victime, la petite Erika Hönnært, enveloppée dans un drap vert. Enfin, il repartira vers son domicile, un minuscule studio de EinsteinStrasse. Gageons que les Falks sauront agir au bon moment, afin de se saisir du monstre qui terrorise le Secteur depuis quelques jours. L'arrestation n'est pas sans risques, cependant, car Döppler est armé d'un Marxmen Automatique. L'essentiel est que les PJ réussissent à l'arrêter, car s'il parvient à fuir, il y a fort à parier que tout sera à refaire...

### **STOP BREAKING DOWN**



Une fois Döppler arrêté, il est encore possible de sauver la petite Erika, en appelant de toute urgence l'antenne médicale. Avec beaucoup de chances, il sera possible de la sortir du profond coma où l'a plongé la dose de barbituriques que lui a fait ingérer son tortionnaire. En sortira-t-elle ? C'est à vous, Maître de Jeu, qu'il appartient d'en décider. Si vous jugez que vos joueurs n'ont pas démerité, accordez-leur ce petit "miracle". Sinon, sa mort fera peser sur la conscience des Falks un fardeau dont ils mettront longtemps à se débarrasser.

L'arrestation du suspect est une chose, son inculpation est une autre. Il faut donc que les joueurs disposent de preuves pour que Döppler paie pour ses crimes. Celui-ci, visiblement au faîte de sa psychose, ne cesse de déclamer qu'il se nomme Khroma (même si ses papiers affirment le contraire) et que sa mission sur Terre consiste à sauver la vie des enfants. Le seul moyen de faire inculper le criminel consiste à brandir les preuves que les Falks ont eu plus tôt à leur disposition (c'est-à-dire la lettre de revendication envoyée par Döppler). Dans ce cas, l'assassin sera confondu par les analyses graphologiques, ses empreintes digitales et sa signature ADN. Dans le cas contraire, l'inspecteur se "vengera" de la "défaite" que lui ont infligé les joueurs, en arrêtant (à sa place) le coupable. Il arrachera des aveux à Döppler, à l'issue d'une nuit d'interrogatoire. Espérons que nul avocat ne plaidera alors le vice de forme (à moins que vous ne soyez particulièrement vicieux).

### HAPPY

Une fois Heinz Döppler sous les verrous, les Falks sont célébrés comme de véritables héros. Kriminal Kanal leur offrira une petite fortune pour qu'ils viennent tourner une reconstitution de la conclusion de l'affaire. Le Kommissar offrira à toute la brigade un pot en leur honneur. Et, ce soir-là, l'Inspecteur Rochmann, bien que contrarié d'avoir vu son intuition le tromper pour la première fois, participera à la fête, avec aux lèvres le premier sourire qu'on lui ait vu depuis longtemps...

### LES ACTEURS

#### *Karl Rochmann, inspecteur psychotique*

Agilité 11, Charisme 9, Connaissance 11, Dextérité 14, Force 13, Perception 15  
Compétences : Corps à corps 65%, Discrétion 40%, Armes de poing 70%,  
Conduite 45%, Baratin 75%, Discussion 70%, Informatique 70%

#### *Heinz Döppler, serial-killer*

Agilité 13, Charisme 11, Connaissance 8, Dextérité 12, Force 11, Perception 12  
Compétences : Corps à corps 55%, Armes de contact 45%, Discrétion 60%,  
Armes de poing 40%, Conduite 45%

### LE LIEUTENANT KHROMA ET LA NAISSANCE D'UNE PSYCHOSE

Ce personnage, clé de toute l'intrigue, fut le héros d'une série de téléfilms pour enfants, sur la chaîne Kanal13, à la fin des années 2050. Ce voyageur cosmique, seul à bord de son astronef, luttait de par la galaxie pour libérer les enfants de la tyrannie à laquelle ils étaient soumis. Vêtu d'un uniforme aux couleurs de l'arc-en-ciel, Khroma était natif de la constellation de Cassiopée, dont il portait la

représentation sur son casque spatial. Le feuilleton qui le mettait en scène ne fut diffusé que deux saisons d'affilée, faute d'audience. Cependant, il eut ses fans, et nombre de produits dérivés (figurines, bandes dessinées, jouets, etc.) furent commercialisés à l'époque. Aujourd'hui, il existe quelques collectionneurs que ce type d'objets intéressent. Le Lieutenant Khroma a donc marqué l'imaginaire de son jeune public, si restreint fut-il. Rien d'étonnant donc, à ce que Döppler ait projeté ses phantasmes à travers ce personnage, surtout quand on sait qu'il connut une enfance difficile. Ainsi, abandonné à sa naissance, il fut placé dans un foyer d'accueil, dont il s'enfuit. Ses souvenirs de l'époque étant plus que confus, il est délicat de déterminer quel traumatisme engendra sa psychose. Sans doute fut-il victime de violences, à l'époque, car il considère avoir alors perdu l'innocence enfantine qui le protégeait jusque là. Depuis ces sombres années, Heinz Döppler a vécu de petits boulots et de combines, se réfugiant dans l'imaginaire, via les *comics* et les séries télévisées. Lentement, sa psychose a grandi en lui et le passage à l'acte a fini par s'imposer à lui comme une nécessité. Il va sans dire que sa folie a fait de lui un monstre irrécupérable. Si, durant quelques temps, il vivra couvert d'une sinistre célébrité, Heinz Döppler finira bel et bien ses jours, au fin fond d'un asile de haute sécurité...