

Complot en Romuldie

Un scénario pour Château Falkenstein

Ce scénario, qui fait la part belle à l'action débridée, est prévu pour un groupe de personnages assez expérimentés, capables de faire face à des adversaires nombreux et coriaces. L'action commence à Londres - idéal si vous avez fait joué le scénario « *Dans les griffes du maître du crime* », également disponible sur ce site - mais vous pouvez tout à fait la transposer dans n'importe quelle grande capitale européenne. Cette histoire sans prétention se veut un hommage aux aventures de Tintin.

Concerto de Noël

La promesse d'un voyage

Londres. St James Park est sous la neige en cet hiver 1871. Sous un petit kiosque, un orchestre donne un concerto pour quelques invités du Prince de Galles. Les personnages y ont été conviés par une de leurs relations : à vous de choisir laquelle en fonction de votre campagne. Pourquoi pas Lady Amanda - voir le scénario précédent ? Elle souhaite les présenter à des amis qui auraient besoin de leur aide.

Malgré le froid, la petite réception est très agréable et les personnages en profitent bien lorsque leur relation les informe que ses amis sont arrivés. Elle les présente alors à un jeune couple qui se tient un peu à l'écart du groupe.

L'homme se présente comme étant **John MacAndrew**, banquier à Londres. Sa femme, **Anna**, parle avec un accent slave assez prononcé. En effet, elle est originaire du petit duché de **Romuldie**, situé dans les Balkans. Tous deux semblent assez préoccupés. Anna prend la parole :

« J'ai quitté la Romuldie après la mort de mon père pour épouser John. Je n'y suis pas retourné depuis de nombreuses années. Mais j'ai un frère là-bas, **Anton**. Il appartient à la Garde Ducale, une unité de grand renom. Ou plutôt appartenait : j'ai appris qu'il venait d'être arrêté pour haute trahison et qu'il attendait son jugement. Il

n'y a malheureusement qu'une peine pour la trahison : la mort. Mais je ne peux me résoudre à croire à sa culpabilité. Jamais il n'aurait trahi le duc. J'en suis intimement persuadée. D'autant plus qu'hier, un homme m'a apporté ceci... »

Anna montre alors aux personnages un carnet à couverture de cuir.

« Il s'agit du journal de mon frère. Il ne s'en sépare jamais. Or, hier soir, un homme a demandé à être reçu à notre hôtel particulier. Il avait un fort accent et n'a pas voulu parler à mon mari. Il a insisté pour me voir. Lorsque je suis apparue, il m'a précipitamment tendu le journal en marmonnant le nom de mon frère. Après quoi il a disparu. L'homme avait une attitude étrange. Visiblement, il était terrifié. De plus, il étreignait son flanc droit et grimaçait par instant. A mon avis, il était blessé. »

Ce qu'attendent les époux MacAndrew des personnages, c'est qu'ils acceptent d'accompagner Anna en Romuldie, afin qu'elle tente de faire la lumière sur cette histoire et prendre la défense de son frère. John vient de monter sa propre affaire et il ne peut quitter son travail. Il s'est fortement opposé au départ de sa femme mais Anna n'a rien voulu savoir. Il a alors eu l'idée de chercher des aventuriers de bonne réputation pour protéger la jeune femme. Bien entendu, si les joueurs souhaitent être rémunérés, John sera d'accord et généreux.

Capes, masques et poignards

Pendant que les personnages et le jeune couple devisent, arrangez-vous pour qu'ils s'éloignent de la petite réception. Cela ne devrait pas être très dur : de nombreuses allées cavalières s'éloignent de la petite place où se tient le concert et Anna préfère un peu de discrétion pour raconter son histoire.

Les assassins attaquent immédiatement, avec la ferme intention de tuer Anna. A moins que les personnages n'aient l'habitude de se rendre au pars armés d'un réciprocatrice, ils n'auront sans doute sur eux que quelques armes d'apparat comme un sabre allant de pair avec un uniforme. Si les joueurs ont trop de difficultés à repousser les assaillants, faites intervenir des soldats qui étaient en faction à la réception et ont été attirés par les bruits de combat.

Si les personnages sont très efficaces et éliminent au moins deux des tueurs, les autres essaieront de fuir. Si l'un d'eux est capturé vivant, il n'aura pas grand-chose à dire : lui et ses comparses ont été engagés pour une très forte somme d'argent afin d'assassiner Anna et de récupérer un journal intime. Leur employeur leur est inconnu, mais il « *avait une sorte d'accent étranger, genre pas de chez nous...* ». Il est maintenant clair qu'Anna a besoin de protection. Malgré tout, elle refuse d'entendre quoi que ce soit à propos d'une annulation de ce voyage. Bien au contraire... Après cet attentat raté, l'agent prussien qui a engagé les tueurs va surveiller discrètement Anna et les PJ.

Les Assassins du Parc

Talents : Discrétion [BON], Courage [BON], Escrime [EXC], Mêlée [EXC], Physique [BON], Instruction [FAI].

Santé : 7

Le journal

Les personnages voudront sans doute étudier le journal d'Anton. C'est un fort

volume à la couverture de cuir usée et aux pages jaunies. Anna devra être présente pour traduire l'ouvrage. La plupart du temps, il ne s'agit que de notes sur la vie qu'il mène en Romuldie. On peut notamment apprendre les noms de ses trois plus proches amis, gardes ducaux eux-aussi : **Goran**, **Vladek** et **Alexandre**. Cette information pourra être utile aux personnages par la suite. La dernière page à avoir été écrite est couverte d'une écriture très serrée, en anglais. Anton demande à Anna d'utiliser le journal pour « *empêcher le drame* », sans plus de précision. Il l'enjoint également à contacter Gregor, dans la taverne de l'ours enragé. « *Lui saura quoi faire* ».

Anna connaissant bien son duché » d'origine, elle est inquiète, à juste titre : dans quelques jours le **prince Sebastian** va être couronné Duc. Et si le drame dont parle Anton le concernait ? Un joueur qui aurait l'idée de fouiller la couverture aurait la surprise de découvrir, caché dans la doublure de cuir, plusieurs feuilles de papiers couvertes de plans, apparemment ceux d'un sceptre de bonne taille, couvert de bijoux. Mais la boule du sceptre semble contenir un mécanisme. Un personnage possédant le talent de Bricolage au niveau excellent ou plus pourra affirmer qu'il s'agit sans doute d'une machine infernale destinée à exploser...

Enfin, les personnages qui s'intéresse à la presse découvriront le lendemain matin, page faits divers, un entrefilet annonçant qu'un homme non identifié a été retrouvé mort dans la Thames, une blessure par balle au flanc droit...

Complot !

La Romuldie est un petit duché situé au cœur des Balkans, qui se résume à une capitale, Romuldia, et quelques centaines de km² de terres cultivées, de sombres forêts de conifères et de pics abrupts et enneigés. Son manque flagrant d'intérêt stratégique n'empêche pas Bismarck, le chancelier de fer, de s'y intéresser de près. En effet, s'il pouvait étendre son influence au sud des territoires autrichiens, il pourrait prendre

l'empire austro-hongrois vieillissant en tenaille en cas de nouvel affrontement. La paisible Romuldie semble être le point de départ idéal de ce plan d'expansion.

Il y a quelques semaines, le vieux Duc Leopold est décédé. Son fils aîné, Sebastian, doit être officiellement sacré Duc dans quelques jours. Bismarck a chargé **Hans Von Meklering**, l'un de ses agents, de faire assassiner le prince afin de permettre à son frère **Iswan**, marionnette des prussiens, de monter sur le trône. Depuis de nombreux mois, Von Meklering s'est insinué dans les bonnes grâces du pusillanime Iswan. Officiellement, il n'est qu'un conseiller. Mais c'est lui qui a suggéré au vieux Duc de confier à son fils cadet la réorganisation de l'armée et de la police. Iswan a ainsi la haute main sur la sécurité intérieure du Duché et Von Meklering a noyauté les deux institutions. Nombre d'officiers sont ainsi fidèles à Iswan.

Ambitieux et décidant de faire d'une pierre deux coups, Von Meklering entend bien faire accuser les services secrets français de l'attentat. En effet, la France est l'alliée traditionnelle de la Romuldie et le fait que Sebastian ait effectué ses études à Paris et se sente français de cœur, ne ferait qu'encore rapprocher les deux nations.

Pour aboutir à ses fins, Von Meklering a fait engager l'un de ses sbires chez le joaillier français, un nain nommé **Elbert Finartisan**, qui a la charge des bijoux ducaux. L'homme a subrepticement remplacé le sceptre ducal que devra saisir le Prince lors de son investiture par une réplique abritant une machine infernale réglée pour exploser durant la cérémonie. L'homme fut ensuite éliminé.

Pour parfaire la mise en scène, Von Meklering a fait en sorte d'appâter la sûreté française en lui faisant parvenir de fausses rumeurs sur la présence de membres du syndicat du crime durant le couronnement. Les français ont envoyé l'un de leurs meilleurs hommes, l'inspecteur **Jules Ménard**. Von Meklering entend le faire arrêter juste après la mort du Prince, afin que la

présence de cet agent français dans le duché accrédite la thèse du complot.

Malheureusement pour Von Meklering, le frère d'Anna, membre de la garde ducale, et l'un de ses collègues, Erich, ont découvert par hasard le complot. Ils n'ont eu le temps que de voler les plans de la bombe, de les glisser dans le journal d'Anton, avec l'intention d'avertir le jeune duc. Malheureusement, Anton a été arrêté pour haute trahison sur des preuves inventées par l'agent prussien, et Erich a dû fuir avec le journal.

Désemparé, il a pris la direction de l'Angleterre, plus ou moins avec l'idée d'avertir la sœur d'Anton en espérant qu'elle sache quoi faire. Mais un agent prussien, celui qui a engagé les tueurs de St James Park, l'a retrouvé et blessé. Erich est mort quelques heures après avoir donné le journal à Anna...

Galerie de portraits

Anna Alessandra Mc Andrews

Anna est une femme magnifique d'une trentaine d'années, aussi déterminée que belle. Elle parle anglais avec un délicieux accent slave. Anna est persuadée que son frère est innocent et est prête à tout mettre en œuvre pour le prouver. Elle n'hésite pas une seconde face au danger, même si elle n'a pour se défendre qu'un pistolet à deux coups. Tout au long du scénario, les aventuriers devront assurer la sécurité de la jeune femme mais assurez-vous qu'ils comprennent vite qu'elle n'est pas une demoiselle en détresse : c'est au contraire une femme de tête, courageuse et décidée.

Talents : Agilité [EXC], Aisance sociale [EXC], Attraction [EXC], Courage [BON], Finances [EXC], Instruction [BON], Perception [BON], Relations [EXC], Tir [BON].

Santé : 6

Colonel Hans Von Meklering

Homme de confiance de Bismarck, Von Meklering est également un sorcier puissant. Il est au cœur du complot qui se trame en Romuldie. Il a beau porter un uniforme d'officier, il n'en respecte aucune des règles. Brutal, sadique, il n'hésite pas à recourir aux pires bassesses pour arriver à ses fins. Il est de plus très intelligent, ce qui en fait un adversaire dangereux. Physiquement, c'est un homme d'une cinquantaine d'années, très sec et d'une grande maigreur. Von Meklering a reçu l'enseignement de l'Ordre hermétique de la Golden Dawn, et de ce fait a accès aux possibilités du Livre noir de la Nécromancie et du Livre des invocations.

Talents : Agilité [BON], Courage [EXC], Escrime [BON], Mêlée [BON], Physique [BON], Sorcellerie [EXP], Tir [EXC].

Santé : 8

Gregor

Beau jeune homme exalté aux yeux de braise, Gregor est l'archétype du grand ténébreux, pour lequel beaucoup de femmes se damneraient. Il est le meneur d'un groupe de jeunes étudiants révoltés qui demande plus de justice. Pour l'instant, leur société secrète, la Main Rouge, ne s'est rendue coupable que de réunions nocturnes exaltées dans des tavernes.

Gregor pourra être un allié précieux pour les personnages : il est parfaitement conscient que si la Romuldie tombait entre les mains des Prussiens, les choses n'en deviendraient que plus sinistres encore... De plus, c'est un ami d'enfance d'Anton. Même si leurs chemins ont divergé, il est prêt à aider la sœur de son ami dont il était autrefois épris. C'est pourquoi Anton a stipulé le nom de Gregor dans son journal. C'est le seul en qui il estime pouvoir avoir confiance car il se doute que les prussiens ont des informateurs au sein de la garde ducale.

Talents : Agilité [BON], Aisance Sociale [BON], Attraction [EXT], Bricolage [FAI], Charisme [EXC], Courage [EXC], Escrime [BON], Instruction [EXC], Mêlée [BON], Tir [BON].

Santé : 7

Inspecteur Jules Ménard

Jules Ménard, de la Sûreté, est un homme corpulent et bien portant. Assez insignifiant, son allure passe-partout n'en cache pas moins une intelligence aiguisée. Il travaille « pour la grandeur de la France » et se révèle d'une loyauté à toute épreuve envers son pays. Meneur de jeu, c'est un peu votre joker : il peut être un allié ou un désagrément pour vos joueurs, et même les deux à la fois.

Talents : Aisance sociale [BON], Courage [EXC], Discrétion [BON], Mêlée [BON], Tir [EXC].

Santé : 7

Le Voyage

Train de nuit pour la Romuldie

Anna et son mari ont tout prévu, mais le voyage vers le duché va s'avérer long et fastidieux. Malgré l'avènement de la vapeur, les moyens de transport sont encore bien rudimentaires. Tout d'abord - si toutefois les PJ partent de Londres - il leur faudra rejoindre le continent et descendre jusqu'en Italie. En effet, une unique ligne de chemin de fer dessert le duché. Elle part de Milan, passe par Trieste, encore aux mains des Autrichiens, avant de descendre le long de la péninsule balkanique. La myriade d'états qui compose cette péninsule signifie beaucoup de tracasseries et de temps perdu avec les incessants contrôles d'identité. La paranoïa semble aiguë dans ce coin de Nouvelle

Europe. Les wagons sont très inconfortables et remplis d'une foule hétéroclite.

Les personnages pourront sans doute, en discutant avec les voyageurs, en apprendre plus sur la situation en Romuldie. Tout le monde sait que le jeune prince Sebastian va être sacré duc dans quelques jours, mais aucune rumeur ne semble circuler sur un quelconque danger qui pèserait sur lui. Il est très aimé du peuple même si quelques agitateurs contestent son autorité. Le prince Iswan est considéré par beaucoup comme un gentil demeuré. Personne ne connaît Von Meklering : celui-ci se tient dans l'ombre et n'apparaît jamais en public.

Durant tout le trajet depuis leur passage en France, les PJ sentent confusément qu'ils sont observés. Laissez-les déployer des trésors d'ingéniosité. Il ne s'agit pas d'assassins (à moins que vos joueurs n'aient une envie pressante d'action), mais de l'inspecteur Ménard, en route lui aussi pour le duché. Abusé par de faux renseignements fournis par Von Meklering, il pense que les aventuriers et Anna sont de dangereux terroristes internationaux. Il les file dans l'espoir de démasquer toute la bande. Il ne sait pas qu'il se dirige lui-même droit vers un piège.

Si vos joueurs réussissent à coincer et à interroger Ménard, ils n'apprendront rien de plus que ce que sait l'inspecteur, à savoir qu'ils sont recherchés pour terrorisme. L'inspecteur n'étant pas idiot (à moins que les PJ ne se comportent pas en gentlemen), il se rendra vite compte que ni eux ni Anna ne sont des assassins. Il pourra alors devenir, à votre guise, un allié pour les personnages.

Bientôt, le train emportant les PJ franchit une ultime frontière et s'enfonce dans les sombres forêts romuldiennes.

La Traque

Alors que le train serpente difficilement à travers les monts couverts de sapins de Romuldie, il s'arrête soudainement, en pleine nature. Des cris résonnent à l'extérieur. Averti par son agent en place à Londres de l'échec de la tentative d'assassinat à l'encontre

d'Anna, Von Meklering est au courant de l'arrivée des personnages et a décidé de les faire arrêter avant même leur arrivée dans la capitale.

Une escouade de soldats acquis à la cause d'Iswan a fait stopper le train et fouillent chaque wagon afin de mettre la main sur des « *terroristes extrêmement dangereux* ». Les soldats sont très brutaux et sont menés par deux officiers antipathiques. La meilleure chance des personnages est de fuir du train. S'ils pensent pouvoir expliquer leur bon droit, ils se trompent lourdement : ils seront alors arrêtés sans coup férir. Reportez-vous au paragraphe « Recherchés ! » dans le cas où cette triste éventualité se produirait.

S'ils décident de fuir dans la forêt, les personnages vont également avoir affaire à forte partie. En effet, à l'extérieur du train, Von Meklering est présent en personne. Si vous le désirez, les personnages peuvent l'apercevoir, ce qui leur permettra de le reconnaître plus tard. Par sécurité, il a invoqué quatre chasseurs noirs (voir caractéristiques). Chez Anton, il a trouvé des objets ayant appartenu à Anna : les créatures sont maintenant liés à la jeune femme. Von Meklering saura que les personnages ont quitté le train et lancera les chasseurs à leur poursuite. Les créatures ont pour ordre de tuer les PJ et de ramener Anna au prussien. Organisez une fuite épique dans les bois enneigés : c'est un des moments forts de ce scénario. Le terrain est très accidenté, on peut se retrouver subitement face à une falaise de granit, et la neige qui tombe ne facilite guère les choses pour les aventuriers.

Si les personnages réussissent à détruire, bannir ou semer leurs poursuivants, ils seront sans doute perdus dans cette forêt hostile et emplie d'une aura magique. Laissez-les déambuler quelque temps, avant de les faire rencontrer un groupe de gitans ayant établi campement pour la nuit. Ceux-ci accueilleront chaleureusement les aventuriers égarés et les accompagneront dans la capitale : eux même s'y rendent pour participer aux festivités du couronnement.

Les chasseurs noirs

Ces ignobles créatures maléfiques ressemblent à de grandes chauves-souris, pourvues d'ailes membraneuses et d'un dard semblable à celui d'un scorpion. Leurs gueules baveuses sont garnies de crocs luisants.

Talents : Agilité [BON], Discrétion [EXC], Ethéréité [BON], Mêlée [EXP], Sens de la chasse (ce talent donne aux chasseurs une perception et un odorat surnaturel pour traquer leur proie) [EXC], Torpeur (un personnage piqué par le dard d'un chasseur doit opposer son physique au talent de la créature, sous peine de sombrer dans une lourde torpeur) [EXC].

Santé : 10

En ville

Romuldia

La capitale de Romuldie est une cité médiévale drapée dans une lourde et austère muraille. Les maisons, toutes anciennes, se blottissent au pied du lourd palais ducal, dont les flèches se dressent vers le ciel. La cité a été construite sur un promontoire rocheux et surplombe la vallée romuldienne. C'est une très belle cité, dont les rues pavées résonnent du bruit des fiacres et, beaucoup plus rarement, des pétarades d'un véhicule à vapeur.

Lorsque les personnages et Anna y arrivent, la cité est en fête. Les rues sont pavoisées pour fêter le couronnement du prince Sebastian, très aimé de ses sujets. De nombreux bateleurs sont présents, tous les marchands ont sorti leurs plus beaux étals et les rues sont noires de monde. De nombreuses auberges permettront aux PJ de se loger. Bien sûr, comme toute ville,

Romuldie a également sa face sombre : la partie la plus basse de la ville abrite des quartiers moins favorisés, des ruelles sombres et dangereuses. En un mot, la partie de la cité que ne voient jamais les touristes...

...Mais que risquent de découvrir les personnages ! En effet, ayant échappé aux griffes de Von Meklering, ils sont activement recherchés par les autorités. Le portrait d'Anna est placardé un peu partout. Faites stresser les aventuriers en décrivant des escouades de soldats, dont la plupart ne sont d'ailleurs là que pour assurer l'ordre civil.

Gregor

La piste de l'Auberge de l'Ours enragé est la plus sérieuse que possèdent les PJ. C'est en effet le lieu de rencontre de la Main Rouge. Ce groupe d'étudiants se donne de grands airs de mystères mais se révèle en réalité assez inoffensif. Gregor, toutefois, peut se révéler dangereux pour ses ennemis. Il a de plus de solides relations dans les mauvais quartiers de Romuldie.

L'auberge est tenue par un solide gaillard qui regardera les PJ d'un drôle d'œil. A leurs questions, il indiquera l'arrière salle. C'est là que se tiennent les réunions de la Main Rouge. Lorsque les PJ se présentent, Gregor n'est pas présent. Son lieutenant, **Vladimir**, un excité, rend l'entrevue houleuse en accusant les PJ d'être des espions. Faites durer la scène jusqu'à l'arrivée de Gregor. Il reconnaîtra immédiatement Anna - dont il a été amoureux fou avant son départ pour l'Angleterre - congédiera Vladimir avant de s'entretenir avec les personnages.

Gregor pourra leur apprendre des choses intéressantes. Il reconnaîtra le sceptre des plans comme étant celui de l'investiture. Lors de la cérémonie du couronnement, qui se tient dans la grande salle du trône au cœur du palais, le nouveau duc doit brandir le sceptre et prononcer un serment de respect des coutumes du duché. Tout porte donc à croire que la cible de l'attentat sera Sebastian. De plus, Gregor pourra apprendre aux personnages que Von Meklering dirige la

police secrète du royaume et que c'est lui qui recherche les personnages.

Enfin, Gregor pourra facilement trouver une cachette aux aventuriers. Il est tout prêt à les aider pour sauver son ami et fera tout son possible. Si vous voulez encore corser l'action, vous pouvez fort bien décider qu'il y a une taupe dans la Main Rouge et que Von Meklering sera ainsi averti de leurs moindres mouvements...

Les bijoux de la couronne

Une enquête rapide en ville permettra aux personnages d'apprendre que c'est un joaillier nain de nationalité française, Elbert Finartisan, qui s'occupe des bijoux ducaux, et donc du sceptre. Contrairement à ce que penseront sans doute les personnages, Elbert ignore tout de l'attentat en cours. Le sceptre que saisira le prince est une copie d'excellente qualité qui a été substituée à son insu après qu'il ait effectué la restauration du véritable sceptre.

Les PJ essaieront sans doute de s'introduire dans l'atelier d'Elbert. Il se situe à l'arrière de sa boutique, au pied du palais, dans les plus beaux quartiers. Cette boutique est une vraie forteresse, gardée en permanence par les quatre neveux d'Elbert, de jeunes nains vigoureux et bagarreurs. Malheureusement pour les aventuriers, ils apprendront en fouillant les papiers d'Elbert ou en conversant avec lui que le sceptre n'est pas conservé ici. En effet, depuis la fin de la restauration, et donc la substitution, le sceptre est dans la salle des bijoux du palais, sous la surveillance permanente des gardes ducaux. Et il n'en sortira pas avant la cérémonie !

Recherchés !

Il est sans doute clair pour les personnages à présent, qu'il leur est impossible de simplement débarquer au palais pour clamer l'innocence d'Anton ou annoncer l'imminence d'un attentat. Si, malgré tout, c'est ce que veulent faire les aventuriers, rappelez-vous que c'est Von Meklering qui tire les ficelles dans l'ombre : il

a des hommes bien placés. Les personnages seront ainsi arrêtés et emmenés directement au sinistre château de Carvenheim, une citadelle acquise à Iswan.

C'est ici, dans cette sombre forteresse, que Von Meklering enferme les opposants à sa cause. Le prince Sebastian n'est bien sûr pas au courant de cela. Son frère Iswan avait été chargé par son père de réorganiser la police du royaume, ce qu'il a fait en la plaçant sous la coupe du prussien !

Les aventuriers vont se retrouver dans un cul de basse fosse, en compagnie du frère d'Anna, Anton. Si vous le désirez, ils pourront y retrouver l'inspecteur Ménard, arrêté pour servir de bouc émissaire après la mort du duc. A moins que vous ne préfériez que Ménard ne déjoue les plans de Von Meklering et ne vienne aider les personnages. Quoi qu'il en soit, le prussien voudra faire parler les aventuriers et les interrogera personnellement. Interprétez donc avec plaisir cette crapule à la fois cruelle et suave, qui n'hésite pas à menacer Anna. Les aventuriers seront ensuite condamnés à une mort rapide et discrète...

Le but du scénario n'est pas, bien entendu, de laisser moisir les personnages en prison ni de les exécuter. Arrangez-vous donc pour qu'ils s'évadent. Rappelez-vous les grands classiques de l'évasion. Carvenheim est une énorme citadelle de pierre noire, avec des couloirs par dizaine. Une course poursuite avec les sbires de Von Meklering peut s'avérer trépidante. Si les personnages sont totalement passés à côté de l'enquête (ou s'ils ont été arrêtés dans le train) arrangez-vous pour qu'ils surprennent une conversation ou qu'ils tombent sur des papiers dans le bureau de Von Meklering, afin de les remettre sur la piste. Ils pourront de plus y trouver des preuves irréfutables du lien entre le prussien et le prince Iswan.

Pour fuir, il existe une possibilité : sur les remparts supérieurs se trouvent trois petits aéronefs de course. Ce sont des ballons équipés d'un petit moteur à vapeur. Là encore, une poursuite en plein ciel pourrait être un bon moment.

Dans le Palais

Infiltration

Essayez de maintenir le rythme pour vous assurer que, pressés par le temps, les personnages n'aient d'autre choix que d'entrer discrètement dans le palais ducal au moment même où le prince va être sacré.

Il y a plusieurs moyens pour s'introduire dans le Palais. Je ne donne ici que les pistes les plus évidentes, mais à n'en pas douter, les personnages en trouveront bien d'autres. Notons tout de suite que l'emploi de la force brute est à proscrire, si toutefois les aventuriers veulent terminer le scénario en vie. Par contre, un personnage fée dotée d'un bon talent d'Ethérité pourrait s'avérer un allié décisif. Attention, toutefois, car de puissants sorciers et des hauts-fées habitent le palais, certains étant au service du duc, comme le maître-thaumaturge ducal.

Si les personnages ont lu le journal d'Anton, ils se seront rendus compte que trois noms reviennent souvent, ceux de trois gardes ducaux : Goran, Vladek et Alexandre. Les gardes logent dans des quartiers situés à l'extérieur du Palais et se réunissent souvent dans les tavernes alentour. Il ne sera donc pas très difficile de les approcher et d'établir le contact. Ce sera plus délicat de les convaincre. Il incombe aux aventuriers de se montrer convaincants. Les gardes ne pourront pas aider les PJ à entrer au palais, mais leur permettront de s'approcher de la salle des bijoux une fois à l'intérieur. Nous n'en sommes plus à un rebondissement près : Vladek est un traître acquis à Von Meklering. A la première occasion, il attirera les aventuriers dans un piège, une embuscade par exemple. Les deux autres ne peuvent agir directement : ils sont assignés ailleurs et ils ne savent plus à qui se fier.

Un personnage avec d'excellentes relations, ou bien placé dans la hiérarchie de son pays, pourra éventuellement utiliser cela pour entrer. En effet, de nombreux ambassadeurs sont présents pour le couronnement. Les interlocuteurs des PJ

seront difficiles à convaincre et ils ne pourront sans doute mêler qu'un ou deux personnages à leur groupe d'officiels. L'inspecteur Ménard peut se révéler ici un allié de poids auprès de l'ambassade française.

Des personnages s'échappant par les airs de Carvenheim pourront éventuellement se poser en catastrophe sur les toits du palais et tenter d'empêcher la cérémonie. C'est une option plus « Action ». Arrangez-vous alors pour que les personnages arrivent au moment critique, alors que l'investiture a commencé.

Gregor peut éventuellement réussir à faire entrer tout ou partie des personnages dans le palais par le biais des cuisines, en transformant les aventuriers en serveurs. A eux d'éviter de parler pour qu'on ne s'aperçoive pas qu'ils sont étrangers.

L'idéal serait en fait que les personnages soient séparés : une partie en valets de pied, les autres en habits de cérémonie dans la salle de réception... A vous de faire monter la pression dans l'attente du couronnement, d'autant que Von Meklering et plusieurs de ses agents d'élite sont présents dans le palais. Essayez d'empêcher les joueurs d'approcher des bijoux avant la cérémonie, ce qui les forcera à intervenir au moment le plus crucial. Multipliez pour cela les petites tracasseries ou problèmes de dernière minute, en leur faisant croire à chaque fois qu'ils touchent au but. Par exemple, alors que grâce à Goran et Alexandre, ils ont pu s'approcher des bijoux, une équipe de relève de gardes ducaux fait son apparition, forçant les personnages à battre en retraite.

Avertir Sebastian

Une fois à l'intérieur, les personnages essaieront peut-être d'avertir le prince. Cela est une fin possible pour ce scénario. Sachez toutefois qu'avant la cérémonie, le Prince est difficilement joignable. Il fignole les derniers détails avec son chambellan, a une entrevue avec sa mère, assiste à une messe privée, puis part s'habiller. Même si les aventuriers ont réussi à convaincre un personnage

comme Elbert, le duc ne le recevra pas avant la cérémonie. Il est toutefois possible que des personnages ingénieux réussissent à lui parler. Il ne voudra d'abord pas les croire, mais devant leur insistance, demandera à ce que le sceptre soit vérifié. La substitution sera de ce fait découverte et la bombe désamorcée. Von Meklering essaiera alors de fuir. Peut-être réussira-t-il à prendre Anna en otage ?

Si les PJ tentent d'avertir l'entourage du Prince, ils seront envoyés vers son frère Iswan... qui se fera un plaisir d'alerter la garde et la police secrète. Les persos seront alors capturés et remis à Von Meklering, à moins qu'ils ne réussissent à fuir dans le palais. Notez que le prussien sera présent dans l'ombre, en civil, durant toute la cérémonie, et que ses hommes sont prêts à s'occuper « d'indésirables ». Si les PJ se promènent dans le palais et que le prussien le sait, organisez un véritable chassé-croisé dans les couloirs....

La Cérémonie

En désespoir de cause, les personnages n'auront peut-être pas d'autre choix que d'interrompre la cérémonie qui se tient dans la magnifique salle du trône, par exemple, en se jetant sur le prince pour lui arracher le sceptre.

Si les aventuriers sont poursuivis par la garde et/ou les hommes de Von Meklering, ils devront se frayer un chemin jusqu'à la cérémonie. S'ils y sont déjà - en tant qu'invités d'une ambassade, ou grimés en serviteurs par exemple - faites votre possible pour les empêcher d'approcher le Prince jusqu'au moment où il brandit le sceptre. Il ne restera plus d'autre solution, encore une fois, que d'arracher la bombe aux mains de Sebastian...

Celle-ci est d'une puissance suffisante pour tuer l'homme qui tient le sceptre. S'ils en ont encore le temps, les PJ peuvent essayer de la désamorcer : une prouesse très difficile

demandant le talent Bricolage à niveau Exceptionnel. S'il n'est plus temps, ils devront la lancer loin du public, vers l'arrière de la salle par exemple, ou par une fenêtre, vers un endroit où personne ne sera blessé.

Tout cela se jouera dans un climat de panique. Les gardes ne comprendront rien et croiront que les aventuriers attentent à la vie du duc et le public s'éparpillera en hurlant. Si les joueurs sont dispersés dans la salle, cela les empêchera de mettre au point une tactique efficace et accentuera l'impression de frénésie...

La dernière carte

Si sa machination échoue, le vil agent prussien tentera une dernière fois de tuer le duc en brandissant un pistolet à bascule. Après quoi, il essaiera de fuir. Une dernière poursuite sur les toits du palais, où l'attend un ballon-vapeur, peut conclure cette aventure en beauté...

Conclusion

Que Von Meklering soit mort, échappé ou capturé, les dessous de l'affaire apparaîtront finalement. Le prince Iswan sera démasqué et forcé à l'exil par son frère. Le réseau du prussien sera démantelé et les traîtres parmi la police et la garde ducale arrêtés. Quant au frère d'Anna, il sera bien entendu gracié et promu au grade supérieur.

Les personnages seront quant à eux honorés comme il se doit. Ils recevront en grande pompe la médaille de Saint Wenceslas et seront faits chevaliers par le duc. Après que la cérémonie d'investiture ait été refaite, avec les personnages en invités d'honneur, il ne restera plus à nos héros qu'à raccompagner Anna jusqu'en Angleterre... A moins qu'ils ne rencontrent à nouveau l'aventure en cours de route.

Emmanuel GHARBI