

# A toute Vapeur !

## Un scénario pour Château Falkenstein

Ce scénario est plus une trame d'événements assez libres qu'une réelle intrigue au cordeau... Il a pour but de recréer l'atmosphère des « paris » Jules Vernien et des ambiances ferroviaires que j'adore... Vous pouvez donc à loisir broder sur l'intrigue principale. Son but avoué est d'être un fourre-tout autour de la course effrénée d'un train vers la victoire...

### « Prenez vos paris, Messieurs ! »

Londres, par un après-midi pluvieux : accompagné de son mécène, le baron du rail **James McIntyre**, le jeune ingénieur français **Edouard Delaporte** présente sa dernière innovation au Club des Ingénieurs : un nouveau système de piston hydraulique pour locomotive à vapeur. Devant une assistance assez hostile, le jeune homme explique qu'en compagnie d'une équipe technique fournie par MacIntyre, il vient d'achever la construction d'un prototype de locomotive à vapeur futuriste baptisée **Foudre**, justement équipée de cette nouvelle turbine hydraulique, dont il ne peut bien sur révéler les détails techniques.

Très mal à l'aise car il n'a rien d'un orateur, Delaporte annonce pourtant avec aplomb des vitesses de pointe exceptionnelles pour sa locomotive. L'assistance explose alors. Si quelques chroniqueurs scientifiques s'emballent, c'est plutôt l'incrédulité et l'hostilité qui prédominent. Plusieurs gentlemen s'exclament bruyamment que c'est impossible et que même si la locomotive était capable d'atteindre une telle vitesse de pointe, elle serait bien incapable de la maintenir tout au long d'une traversée commerciale.

Delaporte tente de se justifier et annonce que sa machine révolutionnera l'industrie du rail en raccourcissant les durées de voyage. A titre d'exemple, il annonce que sa locomotive

pourrait relier Paris à Constantinople en moins de quatre jours. Le brouhaha devient alors assourdissant. C'est alors que Lord **Andrew Keetling**, le célèbre industriel, ramène le calme en frappant le sol de sa canne. Très posément, il annonce qu'il est prêt à parier 500 000 livres sterling que le Foudre ne pourrait réussir cet exploit. Un silence oppressant tombe sur la salle...

Plusieurs minutes s'écoulent, puis Delaporte s'éclaircit la gorge. D'une voix mal assurée, il déclare :

« Soit, Monsieur, je relève votre pari. Ma locomotive rejoindra Constantinople en moins de quatre jours ! »

Alors que les cris et les vivats explosent, Delaporte jette un regard désespéré vers McIntyre... Mais celui-ci est trop occupé à arracher les derniers cheveux qui lui restent.

### Le pari

Afin de remporter son défi, Le Foudre doit rejoindre Constantinople dans des conditions d'exploitation : ce qui signifie des wagons et des passagers. Bien entendu, les places vont s'arracher !

Les arrêts sont autorisés, mais en aucun cas le Foudre ne devra être assisté par un moyen extérieur : ce qui exclue tout remorquage par exemple. Il doit être autosuffisant et résoudre seul d'éventuels problèmes. Le nombre de wagons devra être identique au départ et à l'arrivée...

Sir Andrew Keetling et le Club des ingénieurs se chargent d'organiser le pari. Le départ sera donné un mois plus tard, à Paris.

Un notaire est chargé des modalités de la course... La Nouvelle Europe va se passionner pour ce défi et les paris vont devenir vertigineux.

Mais la course sera rude. Beaucoup de gens seront acharnés à la perte du jeune ingénieur et en particulier son propre mécène, Sir James McIntyre. Celui-ci est ruiné et devra bientôt rendre gorge devant ses débiteurs. Il avait déjà prévu de saboter le Foudre et d'en vendre les plans au gouvernement le plus offrant avant de fuir aux Etats Unis sous une nouvelle identité. Il a maintenant décider, en plus, de parier contre son camp de très fortes sommes sous de multiples prête noms. Pour qu'il puisse réussir ses plans, le Foudre DOIT échouer. Pour cela il a engagé le criminel Sébastien Clair. Celui-ci devra tout faire pour que le Foudre n'arrive pas à l'heure à Constantinople...

## Précision « historique »

Comme vous l'avez deviné, le Foudre suivra les traces du futur Orient Express. Bien entendu, ce train est une aberration historique, mais après tout, nous sommes dans l'univers de Falkenstein...

Pour mémoire, en 1920, l'Orient Express rejoignait Constantinople depuis Paris en 96 heures, soit quatre jours. Si l'on prend en compte l'avancée des techniques néo européennes et le fait que le réseau ferré est bien inférieur à l'Europe des années 20, le pari de Delaporte ne paraît pas complètement fou mais néanmoins tendu...

## Les Personnages joueurs

La manière la plus simple de jouer ce scénario est de faire en sorte que les personnages joueurs soient des amis de Delaporte. Ils peuvent d'ailleurs être présent lors de la prise du pari et tenter de raisonner leur ami. Faites alors jouer l'introduction précédente. C'est sous cette optique que le reste du scénario est décrit : les PJ participent à la supervision du pari et tentent d'aider Delaporte à le remporter.

Mais les personnages peuvent si vous le désirez prendre simplement place dans le train en tant que voyageurs...

## Galerie de Portraits

Ici ne sont présentés que les personnages principaux. Vous en trouverez d'autres au fil du texte et des intrigues secondaires...

### Edouard Delaporte

Grand, maigre et négligé, Edouard est un jeune homme particulièrement brillant. Bouillonnant d'idée mais souvent brouillon, il ne tient pas en place et se passionne très facilement. Le Foudre est son bébé et il est persuadé qu'il est capable de remporter ce pari. Ce qui ne l'empêche pas d'être extrêmement nerveux...

Chaleureux et dévoué, Delaporte est un compagnon particulièrement apprécié... quand il ne passe pas ses nuits plongé dans ses diagrammes. L'aide des PJ ne sera pas de trop : c'est un garçon un peu naïf et trop confiant. Si les personnages réussissent à lui prouver la traîtrise de McIntyre, il sera effondré...

Talents : Agilité [MOY], Bricolage [EXP], Instruction [EXP], Mêlée [FAI], Perception [BON], Physique [MOY].

Santé : 5

### Lord James McIntyre

Un homme corpulent d'une cinquantaine d'année, affable et aimable. Il a la réputation d'être un brillant homme d'affaire... En fait, il est totalement ruiné, même s'il le cache bien. Il est aux abois et fera tout pour s'en sortir. Il prendra place à bord du train, mais il a prévu de disparaître à l'arrivée à Constantinople, lorsque le Foudre aura échoué... Après avoir ramassé ses gains, il prendra la direction de l'Amérique.

A bord, il doit également rencontrer un espion prussien. Il ne sait pas qui doit le

contacter, mais il doit échanger les plans secrets du Foudre contre plusieurs lingots d'or...

Talents : Aisance sociale [BON], Charisme [EXC], Discrétion [BON], Finances [BON], Mêlée [FAI], Perception [BON], Physique [MOY], Relations [EXC].

Santé : 5

## Andrew Keetling

Ce grand échelas décharné paraît austère et froid. Sa voix sourde est impressionnante, surtout lorsqu'il l'utilise conjointement avec son regard de braise. Mais sous cette carapace d'autorité se cache en fait un homme agréable et cultivé. C'est également un joueur : il adore les paris et les prises de risques. En fait, il ne désire pas spécialement briser la carrière de Delaporte : il espère au contraire que le stress poussera le jeune homme à se dépasser et à tirer le meilleur parti de sa machine...

Il sera à bord pour suivre le pari. Sous ses dehors désagréables, c'est également un homme honnête et droit. Il sera outré de la conspiration ourdie par McIntyre si celle-ci est mise à jour. Dans ce cas, fairplay, il accordera au Foudre trois heures de mou pour compenser les retards dus au sabotage... Pour autant, il fera au départ de la course un suspect idéal pour les aventuriers.

Talents : Aisance sociale [BON], Charisme [EXP], Courage [BON], Finances [EXP], Physique [MOY], Relations [EXC].

Santé : 6

## Inspecteur Jules Ménard

L'inspecteur Ménard, de la Sûreté, est déjà apparu dans le scénario « Complot en Romuldie ». Ménard 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. Il a été chargé de surveiller le pari pour s'assurer qu'il ne sera pas saboté. Il se déguisera pour tenter de passer incognito. Utilisez-le comme vous le souhaitez : fin détective ou gaffeur invétéré. Ses tentatives de déguisement ne seront que plus savoureuses si vos personnages l'ont déjà rencontré.

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

Santé : 7

## Branius et Bedonnant

Voici les deux mécaniciens nains du Foudre. Branius est un sacré râleur continuellement mal luné. Bedonnant est une bonne pâte qui subit les foudres continues de son alter ego. Notons que les deux sont cousins, ce qui n'arrange en fait guère les choses. Ils sont tous deux très dévoués à Delaporte et feront tout pour l'aider à gagner son pari. Dans le feu de l'action, ils sont capables de déployer des trésors d'intelligence pour faire arriver cet équipage à bon port. Quant au Foudre, ils le considèrent comme leur enfant. Ils couvent littéralement la locomotive, allant jusqu'à dormir à l'intérieur avant le départ. S'ils tombent sur des saboteurs (ou confondent les PJ à la faveur de la nuit) ils seront redoutables avec leurs clés anglaises. Leur point faible : l'alcool fort !

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

Santé : 8

## Maître Oscar Aimé Bergevillac

C'est le notaire, chargé par le Club des Ingénieurs de superviser le respect des règles. A bord se trouveront les témoins de Delaporte (les personnages par exemple) et ceux de Keetling. Oscar est une personne particulièrement raide. Ses avis sont tranchants et directifs et il aura le dernier mot quant au vainqueur du pari. Il est aussi chargé de s'assurer que les règles ne seront pas outrepassées ou détournées. Il est d'une rigidité extrême et il est très désagréable. Toutefois, il finira petit à petit par se décoincer et même s'exciter un brin quant au pari. Il est parfaitement intègre.

Il est accompagné par son clerc, le jeune Antoine Fourcade, souvent rappelé à l'ordre car débordant d'enthousiasme.

Talents : Aisance sociale [MOY],  
Finances [EXC], Instruction [EXP],  
Perception [BON], Relations [BON],

Santé : 5

## Sébastien Clair, Saboteur

Clair est un homme d'une trentaine d'années, au physique banal et passe-partout. Cela est un atout dans son métier : sorte de mercenaire, il loue ses services au plus offrant et la palette de ses talents est vaste. C'est un spécialiste des actions « en douceur » : infiltrations, déstabilisations politiques ou assassinats. Il a été payé grassement par McIntyre (ce qui lui a coûté ses dernières liquidités) pour que Delaporte perde son pari.

Il prendra ses fonctions quelques jours avant le départ et commencera par juger du travail à effectuer. Il a reçu l'ordre de rester discret : son employeur souhaite que la défaite ne puisse pas être remise en cause par une preuve trop flagrante d'un sabotage... A bord, il prendra l'apparence d'un steward qu'il aura préalablement estourbi.

Talents : Agilité [BON], Aisance sociale [BON], Courage [EXC], Discrétion [EXC], Escrime [EXC], Mêlée [EXC], Physique [EXC], Tir [EXC]

Santé : 8

## Baronne Ilona Von Klimberg

Cette superbe jeune femme qui se cache sous l'apparence d'une jeune baronne écervelée est en fait l'un des espions les plus efficaces de Bismarck. Son charme faussement ingénu ont bien souvent fait des merveilles auprès de militaires crédules.

A bord du Foudre, elle doit simplement prendre contact avec McIntyre et lui payer les documents qu'il va lui remettre. De manière plus sinistre, elle est autorisée à tuer celui-ci si elle estime qu'il représente un danger... A vous de décider de la tournure que prendra la mission de la jeune femme. Elle n'a pas d'intérêt particulier pour le pari d'Edouard Delaporte, mais c'est une joueuse dans l'âme et elle pourrait se laisser facilement passionner. En fait, une idylle entre l'espionne d'élite et le jeune ingénieur pourrait être une variation très intéressante...

Talents : Agilité [EXC], Aisance sociale [EXC], Attraction [EXP], Charisme [EXP], Courage [EXC], Discrétion [BON], Escrime [EXC], Tir [BON]

Santé : 7

## Avant la course...

La Nouvelle Europe se passionne pour ce pari, alors n'hésitez pas à en faire jouer la phase préparatoire à vos personnages. Un mois est prévu pour les préparatifs de la course du Foudre. La tension monte : les paris sont de plus en plus élevés, scientifiques et ingénieurs se passionnent et l'ambiance est à la fête...

## Se préparer

Durant ce laps de temps, plusieurs tâches vont occuper l'équipe de Delaporte et donc les personnages si vous les incluez à l'entourage de l'ingénieur. La préparation de la locomotive est évidemment la plus importante. Nuit et jour, Delaporte et ses mécaniciens vont mettre la dernière main aux fins réglages de la machine. La locomotive est préparée en grand secret dans un hangar tenu secret de la banlieue parisienne, où l'ingénieur a déplacé ses bureaux. Ensuite, des essais réels auront lieu, durant lesquels Branius et Bedonnant pousseront la machine à ses limites : elle semble tenir ses promesses et filera comme le vent dans la campagne française sur un tronçon aimablement réservé par les autorités. Nul doute que des aventuriers bricoleurs se passionneront pour cette préparation et sauront y participer activement.

Ensuite, il faut assurer la sécurité de la locomotive. McIntyre craint des tentatives de sabotage ou d'espionnage industriel et il est bien placé pour le savoir ! Les importuns peuvent être de plusieurs types :

- Tout d'abord quelques inoffensifs indésirables et curieux, par exemple des reporters de Science pour Tous ou Inventions Populaires...
- Plus dangereux, des espions étrangers tentent de s'introduire dans les bureaux de Delaporte pour dérober les plans de la machine et de son système révolutionnaire.
- Enfin, Clair peut décider d'une première tentative de sabotage, dans le but de retarder le départ. Il engage des vagabonds pour faire diversion près du hangar et tente de s'y introduire pour saboter des pièces du piston. Il est vital qu'il puisse s'échapper de cette première confrontation. Le but de cet événement est de faire comprendre aux PJ qu'ils ont un adversaire retors...

Enfin, les gentlemen du Club des Ingénieurs se démènent pour permettre la réalisation de la course : ils négocient le passage du train auprès de chaque

gouvernement, afin que celui-ci ne soit pas inquiété par des formalités administratives à chaque frontière et s'occupe des réservations des passagers. Les personnages peuvent s'ils le désirent participer à ces activités... Idéal pour des fureteurs qui veulent vérifier la moralité des futurs passagers. Ils voudront sans doute également vérifier les membres de l'équipage du train. Arrangez-vous pour que la couverture de Clair et ses hommes tiennent le coup !

Oscar Aimée Bergevillac s'occupera du choix de ce qu'il a baptisé les « officiers d'arbitrage ». Il s'agit de trois témoins pour chaque partie. On peut imaginer que des personnages tiennent cette charge pour Delaporte. Les témoins de Sir Andrew Keetling seront tous des industriels dignes de foi, mais des personnages paranoïaques pourraient vouloir s'en prendre à eux en cas de sabotages...

## Une soirée avec Lady Amanda

La veille du départ, la richissime vieille fille, présentée dans le scénario « Dans les Griffes du Maître du Crime », donnera une somptueuse fête dans un château de la campagne parisienne loué pour l'occasion. La majorité des acteurs du scénario y sera présent, c'est une bonne occasion pour jauger les différents intervenants.

Durant cette soirée, Sébastien Clair va jouer sa première carte pour retarder le Foudre : il entend offrir une soirée particulièrement arrosée aux deux mécanos du train. Il embauche pour cela une poignée d'entraîneuses et les charge de séduire les deux compères puis de les aviner suffisamment pour que les hommes de main n'aient plus qu'à les cueillir dans le jardin du château. Ils seront emmenés à Paris, dans l'arrière salle d'une auberge glauque. Là, les filles s'assureront, avec force boissons, que nos deux amis ne voient pas l'heure passer.

Les personnages devront retrouver les nains avant le départ du train s'ils ne veulent que les chances du Foudre ne soient sérieusement compromises... Inutile de dire

que les deux cousins seront particulièrement contrits de s'être fait ainsi embobinés !

## Le grand Départ

### Au coup de pistolet...

Le départ de la course sera donné à Paris. Une grande fête est organisée autour de la gare de Lyon avec fanfares, banderoles et amuseurs publics. Le public s'est déplacé en masse. Les passagers et les membres du Club des Ingénieurs embarqueront et à partir de 16h00 et le départ est prévu à 20h00 pile.

Même si les PJ n'ont pas encore retrouvé les deux nains et que le Foudre ne quitte pas le quai, à l'heure prévue, le chrono est officiellement lancé par Maître Bergevillac ! Stressez les joueurs. A partir de maintenant, chaque minute compte.

Si tout va bien, lorsque l'horloge de la gare annonce 20h00, une série de coups de feu est tirée. Sous les acclamations, le Foudre démarre. Très vite, il accélère. Dès que les faubourgs de Paris sont dépassés, Brannius et Bedonnant mettent la gomme. Tenant ses promesses, la locomotive se cabre, crache de la vapeur à foison et s'élanche dans la nuit. Etre dans la cabine à cet instant est particulièrement grisant !

Tous les passagers sont rassemblés dans le wagon salon, ou un cocktail est donné par le Club des ingénieurs. Puis petit à petit, alors que le Foudre traverse la campagne française endormie, chacun se retire dans sa cabine... Les intrigues peuvent se nouer...

### Le Foudre

La locomotive « Le Foudre » est un véritable avion de chasse, à la mode steampunk évidemment. Il s'agit d'une superbe machine rutilante et très allongée. La locomotive dispose d'un poste de pilotage vaste et assez confortable pour les mécaniciens. Tout ici est adapté aux besoins de Brannius et Bedonnant. Deux tenders sont incorporés à la machine et un système automatique réglable permet d'alimenter la

chaudière sans, normalement, que quelqu'un ne doive manier la pelle... Une courbure court le long des tenders jusqu'au poste de pilotage. Le tout est entièrement carrossé d'un revêtement métallique riveté aérodynamique du plus bel effet.

Le convoi se présente comme suit :

- 8 wagons-lits très luxueux
- 1 wagon restaurant, placé au milieu du convoi afin d'en faciliter l'accès
- 2 wagons salon avec fumoirs, bibliothèque et bar (un à chaque bout du train)
- 1 wagon « officiel » : c'est là où se tient Oscar, le notaire, et la supervision du pari. McIntyre et Delaporte y ont leurs bureaux. Seuls le personnel et les membres de l'organisation (les témoins) y ont accès. L'horloge officielle du pari est ici, sous le regard d'acier d'Oscar.
- 2 wagons fourgons ferment la marche : ils emportent notamment tout ce qui permettra au Foudre d'être indépendant (la nourriture bien sûr mais également des outils, des pièces détachées et même quelques rails pour combler un éventuel trou sur le chemin...)

### Le personnel

Une trentaine de membre du personnel ont pris place à bord du train, ce qui vous donne autant de PNJ éventuels.

- Un chef de wagon est présent dans chaque wagon-lit. Il est chargé du bien être des passagers, et se retrouve sous les ordres du chef de train.
- On peut y rajouter des serveurs, deux barmans, trois cuisiniers et des femmes de ménage.
- Trois brigadiers sont chargés de l'intendance et des wagons fourgons.

## A toute Vapeur !

Le Foudre file dans la nuit... Mettez en scène la vie à bord du train et pour cela, inspirez-vous de tous les clichés ferroviaires. Tout est très luxueux à bord du train et c'est

un lieu idéal pour que des rencontres discrètes se tiennent et des intrigues se nouent. Vous trouverez plus loin une petite sélection de PNJ pour étoffer les passagers du Foudre et des suggestions d'intrigues secondaires.

## Gérer la course

En plus de ces intrigues de situation, deux types d'événements se produiront à bord du train. Les premiers seront l'œuvre de Sébastien Clair. Les seconds sont des rebondissements « extérieurs » qui vont venir ralentir le Foudre.

Il vous incombe de gérer les retards et les avances, afin de maintenir une atmosphère de « course » adéquate. Il ne faut pas que vos personnages se démoralisent à la première embûche.

Parmi les bonnes nouvelles, sachez que le Foudre est en vitesse de croisière un poil plus rapide que ce que les experts ont estimé. A vrai dire, l'équipe de Delaporte a fait des merveilles et le Foudre se comporte très bien avec son convoi de wagons. A chaque fois que le train pourra se lancer à grande vitesse, il grappillera de précieuses minutes...

Le but de tout cela est de maintenir l'ambiance et l'excitation de la course. Que les personnages n'hésitent pas à mettre à contribution les passagers, qui seront grisés par les conditions du pari. Il sera drôle de voir un banquier néo-européen pelleter avec enthousiasme de la neige en bras de chemise pour permettre au train de repartir. Les personnages pourront également s'employer à détourner les règles du jeu sans pour autant les violer : après tout, si tous les wagons doivent arriver à bon port, personne n'a en dit autant du mobilier... Chaises et tables remplaceront ainsi très bien les éventuelles pertes de charbon.

## Les étapes

C'est à Delaporte de choisir dans quelle gare il s'arrêtera pour refaire le plein d'eau et de charbon... Il pourra décider de tenter le diable et de ne pas faire toutes les étapes prévues en espérant que la machine tienne.

A chaque gare traversée, les passagers découvriront une atmosphère de liesse : les quais sont festonnés et le public nombreux. Attention aux éventuels retardataires : le Foudre n'attendra aucun passager égaré...

Les étapes sont toutes sur le futur tracé du Simplon Orient Express, ainsi appelé car il emprunte le Tunnel du Simplon pour franchir les Alpes. Les principales gares sur le chemin sont donc : Dijon, Lausanne, Milan, Vérone, Venise, Trieste, Ljubana, Zagreb, Belgrade, Niš, Sofia et enfin Constantinople (Istanbul).

## Traîtrise !

Sébastien Clair embarque à bord du Foudre déguisé en steward. Employez-le comme bon vous semble, à petites doses sur les quatre jours de voyage. C'est un homme discret qui n'aime pas l'affrontement direct. Ceci dit, il ne répugne pas à poignarder un homme dans le dos.

L'inspecteur Ménard, de la Sûreté, va reconnaître Clair au cours du voyage au moment que vous jugerez le plus opportun. Il a déjà eu affaire au triste sire. Comme il n'est pas certain qu'il s'agisse bien de lui, le brave policier français va fureter dans les coins, au risque d'attirer sur lui l'attention des personnages. Clair finira lui-même par remarquer son manège et le pauvre inspecteur sera victime d'une agression au couteau. A vous de décider de son sort. S'il tue l'inspecteur, il tentera de retarder le Foudre en laissant son corps bien en évidence dans la cabine d'un autre passager...

Si Clair se sent aux abois, il abandonnera sa défroque de steward et tentera de faire le maximum de dégâts avant de sauter du train si la situation devient intenable. Capturé, il faudra le menacer sérieusement pour qu'il lâche McIntyre. S'il a déjà du sang sur les mains, ce sera plus simple : il ne veut pas plonger seul. Essayez toutefois de conserver ce PNJ pour les moments finaux de la course : il serait dommage que les PJ le confondent dès le départ.

Clair va mener plusieurs actions, destinées à mettre la pagaille dans le Foudre.

Voici quelques exemples parmi les plus vraisemblables. Rappelez-vous que l'un des paramètres de sa mission est de faire en sorte que les sabotages aient l'air d'accidents ou de pannes réelles, afin que la victoire de Sir Keetling ne soit pas invalidée et que McIntyre puisse toucher ses gains. De plus, Clair a eu accès aux plans du Foudre et dispose de conseils pour le saboter « intelligemment ». En d'autres termes, faites-en sorte qu'en cas de problème, les PJ ne soient jamais surs à 100% qu'ils ont bien devant eux le fruit d'un sabotage.

- Clair intoxique la nourriture de certains passagers. Rien de mortel, mais en dose suffisante pour générer des problèmes à bord. Il espère surtout que l'état de certains passagers provoquera un arrêt du train pour les débarquer.
- S'il peut approcher de la locomotive, il tentera de saboter la chaudière, ce qui forcerait le Foudre à s'arrêter en rase campagne pour réparer.
- Dans le même ordre d'idée, il va faire en sorte de balancer par-dessus bord une bonne partie des réserves de charbon en ouvrant en marche les trappes de ravitaillement.
- Lors d'une étape, il assomme un PNJ important (par exemple Oscar, le notaire), le fourre dans un sac et le descend à quai... Le Foudre ne pourra pas repartir sans cette personne.
- Clair va provoquer un incendie dans le premier wagon fourgon. Il assomera le brigadier de service avant de maquiller le tout en accident pour faire croire à une maladresse de l'employé. L'incendie provoque une panique à bord. Clair lui-même se brûle assez grièvement au bras droit : des personnages observateurs s'en rendront certainement compte.
- En pleine montée des Alpes, il va tenter de saboter l'attache des six derniers wagons. S'il réussit, les wagons vont se mettre à dévaler la pente...

Bien sûr, à chaque fois, Delaporte, avec l'aide des personnages, devra rattraper le temps perdu. Leur aide sera aussi particulièrement bienvenue dans la gestion

des crises, pour éviter la panique ou penser rapidement à des solutions de contournement. Delaporte aura en effet pour sa part un peu tendance à paniquer...

## Complications !

Sur la route du Foudre peuvent se dresser plusieurs obstacles à même de le retarder. Voici quelques suggestions. Ne les utilisez pas en bloc, mais seulement si vous sentez que l'action retombe ou que les PJ se sont si bien organisés que Clair n'arrive à rien.

### Révolutsya !

Des rebelles se soulèvent dans l'un des duchés balkaniques que traversent le Foudre et celui-ci est immobilisé par des miliciens peu enclins à la coopération. Les talents de diplomatie des personnages seront mis à rude épreuve : il faut convaincre les autorités de laisser passer le train, qui essuiera peut-être quelques coups de feu de la part des rebelles.

### Blizzard et avalanches

Le Foudre peut être soumis à un déchaînement des éléments. Une tempête de neige se transforme en furieux blizzard. La visibilité est réduite à néant et le train menace d'être stoppé par les congères. De plus, les bielles fragiles de la loco risquent de geler : il va falloir avancer au pas et graisser continuellement les délicats mécanismes.

Dans le même ordre d'idée, le Train peut être bloqué par une avalanche... Les personnages pourront faire appel au courage des passagers et les équiper de pelles pour déblayer le chemin.

### Les pirates de l'air

Ces pirates n'ont qu'un objectif : piller le train et ses passagers. Ils attaquent à bord de petits dirigeables d'assaut. Les aéronefs poursuivent le train et lancent des harpons et des grappins afin de s'arrimer aux toits des wagons.

Ensuite, les pirates tenteront de s'introduire dans le train par les trappes du plafond pour rançonner les passagers.



Les aventuriers auront fort à faire : se débarrasser des pirates montés à bord et couper les câbles d'amarrage qui ralentissent le Foudre. Aux personnages de défendre la locomotive et les wagons contre cette attaque perverse. Pour ce faire, les PJ devront vraisemblablement se battre sur les toits d'un Foudre toujours lancé à pleine vapeur ! Prouesses en vue !

## Intrigues

Plusieurs complications peuvent à l'envie être ajoutées à l'intérieur du train, en rapport avec les divers passagers embarqués à Paris.

Vous disposez en tout d'une soixantaine de passagers. Si la plupart ne sont que cela, d'anodins passagers, voici plusieurs propositions pour que les nuits feutrées du Foudre soient moins calmes.

- La belle actrice de music-hall **Andrea Silipani**, à l'accent méditerranéen si charmant, est en fait une voleuse de premier ordre. Elle est bien décidée à s'approprier quelques-unes des plus belles parures des voyageuses.
- **Howard Stempleton** est un agent double : démasqué par ses collègues de l'Intelligence Service, il fuit à travers l'Europe à bord du Foudre. Deux espions anglais sont également montés à bord : les règlements de comptes risquent d'être sanglants.
- Quel étrange personnage que ce **Baron Valdemius** : cloué au lit la journée par une maladie de peau d'après son répugnant serviteur Edgar, il apparaît charmeur en grande tenue dans le wagon restaurant dès que tombe la nuit. Le jeune Philippe Brignon est persuadé qu'il s'agit d'un vampire. Voilà deux ans qu'il le traque et il s'est juré que le Foudre serait le tombeau du baron...
- Chuchotements et rencontres en catimini : s'agit-il encore d'une sombre affaire d'espionnage. Non, c'est simplement la jeune et belle **Stefania Barevolsky** qui tente d'échapper à la surveillance de son dragon de mère pour rejoindre son jeune amant...

- Le **Major Durrington** est un bien brave homme, officier rougeaud à la retraite. Mais passionné par le pari, il voit des espions partout et se jette constamment dans les pieds des personnages.
- N'oubliez pas McIntyre a rendez-vous avec Ilona pour lui vendre les plans du Foudre

## La dernière ligne droite

La fin du scénario se doit d'être épique, avec une course au finish du Foudre pour arriver à l'heure. Devant le manque de charbon, les PJ vont devoir alimenter la chaudière avec les meubles, démonter les wagons, faire du lest. La machine, soumise à rude épreuve, commence à lâcher, forçant à des réparations de fortune. Et le mécanicien prend des risques inconsidérés pour ne pas ralentir : il serait dommage que tout cela se termine par un déraillement, non ?

Idéalement (nous sommes à Falkenstein, après tout) le Foudre finit sa course dans la gare de Constantinople, exsangue mais vainqueur, à trois minutes près. Delaporte a gagné son pari ! La liesse explose à bord du train. Keetling, beau joueur, félicite Delaporte pour cette extraordinaire performance.

## Conclusion

MacIntyre sera irrémédiablement ruiné. S'il a été confondu, il ira de plus se morfondre en cellule. A moins que vous ne préféreriez qu'il s'échappe, peut être avec ses lingots prussiens, non sans avoir juré la perte des aventuriers. C'est fou ce qu'on peut se faire comme ennemis dans ce métier !

Edouard Delaporte a perdu son mécène, mais sa carrière est lancée. Il a prouvé la supériorité de sa machine : les clients se bousculeront et Delaporte sera bientôt riche. Dans quelques années, son système de propulsion équipera nombre de trains et le Foudre entrera au musée de la science parisien...

Emmanuel GHARBI