

Dans les Griffes du Maître du Crime...

Ce scénario est prévu pour un groupe de personnages moyennement expérimentés, qui ont déjà acquis une certaine réputation d'aventuriers intrépides. Il va entraîner les joueurs sur les traces d'un odieux personnage, appelé le Maître du Crime, qui nourrit un but insensé : soumettre Londres et ses habitants à tous ses désirs.

Un diabolique projet

Les personnages vont en effet être les victimes d'une supercherie menée un certain Erevan Vlapacek. Celui ci est né en Hongrie, dans une famille noble où on lui enseigna les bonnes manières et des principes d'honneur. Mais après la mort de son mari, qui avait dilapidé la fortune familiale, la mère d'Erevan dut s'exiler et choisit Londres, où elle avait des parents. Le jeune garçon avait alors dix ans.

Sa mère eut une liaison avec un Lord anglais, mais celui ci, peu désireux de provoquer un scandale, l'abandonna. Trop tard : le scandale éclata, éclaboussant la famille de la jeune femme qui la repoussa. Elle mourut de chagrin et de dénuement. Erevan n'avait que 12 ans. Vivant dans la rue, volant pour se nourrir, le jeune garçon développa une violente haine de l'Angleterre et des anglais, qu'il juge responsables de ses malheurs. Il jura solennellement de venger sa mère. Il embrassa alors une carrière de criminel. Son intelligence et sa volonté lui permirent rapidement de se hisser à un haut niveau, celui d'un criminel international.

Son plus grand succès fut de se substituer à Lord Edward Bennington, avec qui il partageait une étrange ressemblance. Il a assassiné celui ci alors qu'il voyageait aux Etats Unis. Et c'est ainsi que l'aventurier Erevan Vlapacek se retrouva directeur adjoint des services secrets de sa gracieuse majesté la reine Victoria ! Il put alors mener de front sa carrière d'agent secret et de malandrin de haut vol, se faisant appeler le « Maître du Crime », faisant tourner en bourrique Scotland Yard et attendant l'heure de sa vengeance.

Celle ci vient de sonner. Les services secrets anglais ont donné asile à un professeur

tchèque, qui a inventé par mégarde un produit d'un danger extrême. Il s'agit de deux émulsions gazeuses, qui unies, provoque l'apparition d'un gaz qui annihile toute volonté chez la personne qui l'inhale. La victime devient un légume sans aucun libre arbitre, prête à se laisser manipuler comme une poupée. Vlapacek a décidé d'inonder Londres de cette substance et de se faire couronner roi ! Pour cela il enleva le professeur, qui jusqu'à présent avait refusé de livrer sa formule. Il s'arrangea pour faire accuser une puissance étrangère et confia le professeur à ses malfrats, tout en préparant son plan.

Mais c'est le moment que choisit le bras droit de Vlapacek, Gabe Mc Grew, pour le trahir. Les projets mégalomanes du Maître du Crime ne l'intéresse guère, en effet : il préfère vendre à son profit le professeur au plus offrant. Vlapacek ne veut pas utiliser les services secrets pour récupérer le professeur : il a peur d'attirer l'attention sur lui. Il va donc utiliser les personnages dont il a entendu parler, en tentant de faire vibrer leur fibre de héros.

Pendant ce temps, un agent prussien d'élite est arrivé à Londres pour acheter la formule du gaz...

Galerie de portraits:

Lord Edward Phillip Bennington.

Grand, athlétique et distingué, Lord Bennington, de son vrai nom Erevan Vlapacek, est en fait une crapule de la pire espèce, qui accomplit d'innombrables forfaits sous le titre de Maître du Crime. Il est aussi impitoyable que séducteur : ses manières de gentleman cachent un redoutable prédateur.

Talents : Agilité [EXC], Aisance sociale [EXC], Attraction [BON], Courage [BON], Escrime [EXP], Instruction [BON], Interprétation [EXT], Mêlée [BON], Tir [EXC].

Santé : 6

Gabriel « Gabe » Mc Grew.

Ancien bras droit de Vlapacek, il l'a trahi pour servir ses propres intérêts. Brute sans cervelle, il peut s'avérer très dangereux.

Talents : Aisance sociale : [FAI], Attraction [FAI], Courage [EXC], Instruction [FAI], Mêlée [EXT], Physique [EXP]
Santé : 8

Stefania Sparsky, alias Ellen Dorr.

Ellen est une comédienne très douée et une aventurière sans scrupule, et c'est pourquoi Vlapacek l'a choisi pour interpréter le rôle de la fille du professeur Sparsky. Elle est payée très cher, et donc fidèle à son employeur.

Talents : Agilité [BON], Aisance Sociale [BON], Attraction [EXC], Bricolage [FAI], Interprétation [EXP], Tir [BON].
Santé : 5

Professeur Léopold Sparsky.

Ce scientifique tchèque de 65 ans a mis au point involontairement un gaz qui pourrait s'avérer destructeur. Il a fui son pays afin de se mettre sous la protection des britanniques, des gens équilibrés selon lui. Il a la moitié des services secrets d'Europe aux trousses.

Talents : Bricolage [EXT], Escrime [FAI], Instruction [EXC], Médecine [BON], Mêlée [FAI], Physique [FAI].
Santé : 4

Colonel Karl Von Shafft.

L'un des meilleurs agents secrets prussiens. Shafft a pour mission de mettre la main sur la formule de Sparsky. C'est un homme très doué et entièrement dévoué au chancelier Bismarck et à son Kaiser.

Talents : Agilité [BON], Aisance sociale [BON], Bricolage [FAI], Charisme [BON], Courage [EXP], Escrime [EXC], Mêlée [EXC], Physique [BON].
Santé : 8

Assassins !

Londres, hiver 1871. La capitale de l'empire britannique est parcourue par des vents glaciaux. Les personnages, vêtus de leurs plus beaux atours, se présentent au domicile de Lady Amanda Higgins. La dame en question tient régulièrement salon, très en vogue dans la haute société. Elle a convié les personnages à venir raconter leurs dernières aventures. Les invités (une vingtaine) sont très choisis. Parmi eux, plusieurs hauts-faës. L'un des convives est Lord Bennington,

la coqueluche de ces dames. Les personnages le connaissent de réputation : on dit que c'est un agent secret de haut vol. Des personnages masculins peuvent à votre guise fréquenter le même club que lui : le Knights of heart.

La soirée est délicieuse, jusqu'au moment où Beddows, le maître d'hôtel de Lady Amanda vient dire à Lord Bennington qu'une jeune femme très énervée le demande à la porte. Bennington s'éclipse sous les sourires entendus des demoiselles. Soudain, Beddows surgit dans le salon et bafouille :

«Pour l'amour du ciel, à l'aide, à l'aide ! Messieurs, on tente d'assassiner Lord Bennington. On essaie de le trucider, de le faire passer de vie à trépas, que dis-je, de l'occire. Vite, vite, je vous en prie...».

Aucun aventurier digne de ce nom n'hésiterait un seul instant à se lancer à la suite de Beddows, en direction de la porte d'entrée. Dans la rue, Bennington fait courageusement face à cinq agresseurs armés d'épées et de matraques. Derrière les agresseurs, deux autres individus tentent d'embarquer dans un fiacre une jeune femme qui se débat. Au moment où sortent les PJ, Bennington s'écroule : l'un des hommes vient de tirer sur lui avec un Derringer.

En toute logique, les personnages se jettent au combat. Les hommes se battent avec acharnement, mais ne sont pas fous : si les personnages sont très efficaces, ils tenteront de fuir. Faites en sorte que les personnages n'aient pas le temps de s'occuper de Bennington, qui s'est traîné à l'abri du porche. Débrouillez vous pour que les personnages empêchent les individus d'emmener la jeune femme à bord du fiacre (à moins que vous ne désiriez lancer une poursuite épique dans les rues de Londres).

Lorsque la lutte se termine, de nombreuses personnes ont accourues, alertées par le fracas des armes. L'une d'elles, qui se dit médecin, est agenouillée auprès de Bennington. Celui ci grimace de douleur. Il demande à ce qu'on lui appelle un fiacre, et sera intransigeant sur ce point. Il y grimpera avec difficulté, en compagnie de la jeune femme, et dira simplement aux personnages qu'il leur expliquera tout dès que la jeune femme sera en sécurité.

Pendant ce temps, plusieurs agents de police sont arrivés sur les lieux. Si des malfrats ont été capturés, ils déclareront ne rien savoir. Ils ont été engagés dans une taverne par un type avec un fort accent étranger, sûrement germanique. Il leur a fourni des armes ainsi que beaucoup d'argent. Ils devaient surveiller Lord Bennington et capturer la jeune femme dont ils avaient reçu la description si

celle ci se manifestait. Il devait la retenir prisonnière jusqu'à ce que l'homme les recontacte.

Les policiers assurent les personnages que l'enquête sera sérieusement menée...

Mise en scène :

Tout ce dont les personnages ont été les témoins n'est qu'une énorme supercherie. Bennington / Vlapacek a lui même engagé les tueurs, après s'être grimé. L'arme à feu était chargée à blanc. Le « médecin » est un complice. La jeune femme est Ellen Dorr, la jeune aventurière qui travaille pour le Maître du Crime. Les agresseurs ne savaient rien de tout cela, et sont eux aussi tombés dans le piège.

Invitation à dîner

Alors que les personnages auront rejoint leurs demeures ou hôtels respectifs, ils vont recevoir une invitation, signée Bennington, les conviant à un dîner, le soir même, chez lui.

Les personnages sont accueillis par un majordome qui les emmène jusqu'à la salle à manger. Edward les y attend, en robe de chambre, se tenant difficilement droit, le visage blafard. La jeune femme que les personnages ont arrachée aux griffes des assassins, se tient à sa droite.

«Mes amis, tout d'abord je tiens à vous remercier. Sans votre intervention, je serai mort à l'heure qu'il est. Et Mademoiselle serait sans doute en route vers la Prusse. Car sans nul doute, c'est à l'instigation de Von Shafft, un redoutable espion de Bismarck, que ces malandrins nous ont attaqués.

Sachez que j'appartiens aux services secrets de sa Majesté. Il y a peu, le professeur Léopold Sparsky, un ressortissant tchèque, nous a contacté. Il voulait se mettre sous notre protection. Il a en effet, sans le vouloir, mis au point un gaz dont les effets sont selon lui désastreux. Et il avait peur que cette invention ne tombe entre de mauvaises mains. Nous lui avons promis de le protéger, lui et sa fille, (il se tourne vers la jeune femme) et de faire en sorte que ce gaz ne soit jamais produit en masse.

Le professeur et sa fille sont donc arrivés ici, à Londres. Je les ai placés tous deux sous la protection de mes meilleurs agents, dans un lieu sur. Malheureusement, j'ai été trahi, sans doute par un de mes hommes. Le professeur et sa fille ont été enlevés, hier après midi. Mademoiselle Stefania a toutefois réussi à s'enfuir et à me retrouver, chez

Lady Amanda. Mais, vous en avez les témoins privilégiés, les assassins ont été vite sur ses traces.

Messieurs, je suis blessé, et je n'ai pas confiance en mon propre service, tant que je n'ai pas démasqué la taupe. C'est pourquoi je vous demande votre aide. J'ai besoin de vous pour retrouver le professeur, avant que le malheureux ne soit embarqué pour la Prusse. Vous serez bien entendu récompensé. La paix mondiale pèse sur vos épaules, mes amis...»

Si les joueurs se montrent intéressés, Stefania prendra la parole. Elle expliquera que des hommes cagoulés se sont emparés de son père et d'elle même. Ils furent tous deux emmenés de force dans un fiacre, un sac sur la tête. Ils ont voyagé quelque temps. Puis le fiacre s'est arrêté, et on l'a fait descendre du véhicule. Elle s'est alors dérobé à la poigne de son gardien, a arraché le sac et commencé à courir. Ne connaissant pas Londres, elle a erré plusieurs heures avant de trouver enfin le domicile de Lord Bennington, où on lui a indiqué qu'il se trouvait chez Lady Amanda. Elle ne sait pas où son père et elle avait été emmenés, mais elle pense que ce ne devait pas être loin des docks. Elle a entendu plusieurs sirènes de bateau. Stefania n'a pas d'autre piste, mais elle dira avoir vu le visage d'un des criminels, lorsqu'elle s'est enfuie...

«Je n'oublierai jamais ce visage, sorti tout droit des enfers. Car c'est celui d'un monstre messieurs. Son regard ne trahissait que la haine et la folie. Sa face était traversée par une énorme balafre, et ses dents étaient taillées en pointe. Je frissonne à ce simple souvenir...»

Bennington attend des personnages qu'ils mènent leur enquête dans le quartier des Docks, et qu'ils retrouvent le professeur. S'ils y arrivent, il leur faudra le ramener ici, chez Bennington, qui s'occupera de les mettre en sécurité. Il leur dira que d'après certains informateurs, les prussiens ont pris contact avec un dangereux réseau criminel, dirigé par un certain « Maître du Crime », que Scotland Yard pourchasse sans résultats.

«Si l'homme qu'a vu Stefania est bien ce Maître du crime, il s'agit là de notre seule chance de l'arrêter. Et dire que je suis coincé dans cette maudite chaise...»

Si les personnages demandent à être rémunérés, Bennington n'y verra pas d'inconvénient, et sera prêt à leur donner une forte somme. Il les presse enfin de se dépêcher, avant de retomber dans sa chaise, visiblement épuisé.

Note : La jeune fille n'a bien sur jamais été enlevée. La description qu'elle a donné est celle de Gabe Mc

Grew, et Bennington espère qu'en lançant les joueurs sur cette piste, ils pourront mettre la main sur son ex bras droit et sur le professeur.

Dans les bas fonds

Il s'agit à présent pour les aventuriers de s'enfoncer dans les mauvais quartiers de la capitale victorienne, alors que le vent et la pluie font courber l'échine à celui qui a eu l'audace de sortir de son domicile. Pour l'ambiance, revoyez donc un Sherlock Holmes. Climat malsain, bruits étouffés, lumières fantomatiques des réverbères, clapotement de la Thames, nombreux mendiants et prostituées, tavernes remplies de marins bruyants.... Et faites toujours se profiler l'ombre menaçante du Maître du Crime, alias Gabe Mc Grew, qui a pris la place de son ancien chef.

S'ils veulent contacter la police, il leur faudra soit une bonne raison (journalistes écrivant un article par exemple), soit de bonnes relations. Ils seront reçus par l'inspecteur Walker, un homme bourru, peu enclin à voir des gens marcher sur les plates-bandes du Yard. Il leur dira ce qu'on impute une centaine de crimes en tout genre à ce fameux «Maître».

«C'est devenu une véritable psychose, on ne parle plus que de ça. Si vous voulez mon avis, tout ça, c'est des bobards. Y a pas plus de Maître du Crime que de cheveux sur ma tête (il est effectivement chauve). Ce qu'il y a, c'est des petits malins qui ont eu la bonne idée d'inventer cette histoire là pour se couvrir, et maintenant, on peut plus rien y faire. Voilà pourquoi on peut pas lui mettre la main dessus.»

Il ne reste plus aux personnages qu'à se lancer dans les rues, avec pour seul indice la description de Mc Grew. D'une manière générale, les questions des personnages se heurteront à un mur de silence, surtout s'ils n'ont pas pris la précaution de se déguiser pour faire plus « couleur locale ». Faites rencontrer à vos joueurs une pléiade de personnages étranges, tout droit sortis d'une sorte de cour des miracles. Vétéran mutilé devenu clochard, jeunes enfants survivants seuls dans les rues, prostituée au grand cœur. Mais dès qu'ils abordent le sujet qui les intéresse, leurs interlocuteurs se taisent et s'empressent de disparaître, terrifiés. Les personnages se sentiront bientôt suivis, épiés...

Lorsque vous commencerez à vous lasser de ce petit jeu, faites fondre sur les personnages un groupe de six assassins, armés de rapières. L'un d'eux porte une poivrière. Leurs intentions sont claires : ils attaquent sans sommation. Ils se battent

sauvagement, et ne tenteront de fuir qu'au dernier moment. Pris vivants, ils refusent obstinément de parler, prétextant que n'importe quel sort vaut mieux que celui que leur réservera leur maître s'ils parlent.

Les tueurs du Maître du Crime.

Talents : Agilité [BON], Discrétion [BON], Escrime [EXC], Instruction [FAI], Mêlée [BON], Physique [BON], Tir (le chef uniquement) [EXC].
Santé : 6.

A l'issue du combat, un vieil homme sortira de l'ombre. Profil de corbeau, visage buriné, il dit s'appeler Jedediah Cutter, avoir été capitaine au long cours et vouloir aider les personnages. C'est pourquoi, dit -il, il les suit depuis plusieurs heures. Il traînera les joueurs jusqu'à une cabane de bois, construite sur un quai reculé, avant de leur annoncer qu'il connaît la crapule qu'ils recherchent.

«J'ai pas peur, moi, pas comme tous ces poltrons. Y s'appelle Mc Grew, et même que c'est une vraie fripouille, messieurs. L'était mousse sur ma barcasse, et y m'a proprement poignardé, un soir que j'me suis rendu compte qu'y se servait de mon bateau pour faire d'la contrebande. J'ai bien failli y rester. J'sais pas s'il y va toujours, mais à l'époque, y fréquentait pas mal une taverne. Tendez voir que j'me souviens. Ca y est. Fishman's pride, que ça s'appelle... »

Le lendemain matin, Jedediah sera découvert mort, flottant dans les eaux saumâtres de la Thames...

The Fishman's pride

Cet établissement est un repaire pour de nombreux criminels et abrite des jeux clandestins (on y joue notamment à la roulette russe dans l'arrière salle). Les rixes y sont très fréquentes. Son patron, Angus Pearse, un vieil ami de Mc Grew, est secondé par 3 gros bras.

Une visite à la taverne peut s'avérer assez dangereuse. Les personnages feraient mieux de prendre beaucoup de précautions, s'ils ne veulent pas voir les habitués les reconduire violemment à la porte.

Une visite par effraction à la taverne (qui sera facilitée pour un personnage Faë doté d'une bonne éthéréité) permettra d'en apprendre plus. L'établissement de Pearse sert de lieu de transit pour Mc Grew, et notamment pour une de ses plus lucratives activités : le rapt d'enfants. Derrière le bar, une trappe permet d'accéder à des souterrains,

où ont été aménagées des cellules. Trois jeunes enfants y sont retenus, mais aucune trace du professeur (mais il y a bien résidé avant que Mc Grew ne vienne le récupérer).

Aux personnages de décider de leurs actions. Quoi qu'il en soit, au petit matin, un fiacre s'arrêtera devant la taverne, et deux hommes patibulaires en descendront pour venir embarquer les enfants et les mener au repaire de Mc Grew. La meilleure option est de suivre ces hommes, qui les mèneront directement au professeur. S'ils préfèrent l'action (ou pourquoi pas, font intervenir Scotland Yard), Mc Grew fuira en ne voyant pas revenir ses hommes... Il vous faudra alors improviser (peut être la visite de son ancien repaire remettra les personnages sur la piste).

Invités surprise

Mc Grew et son état major, un ramassis de crapules, se cachent dans un vieil orphelinat, dirigé par les soeurs Whitman, deux vieilles sorcières aigries. Extérieurement, l'orphelinat paraît misérable, mais régulier. En fait, ses sous sols abritent des cellules, et un passage menant aux égouts, qui aboutit finalement au bord de la Thames. Une dizaine de malfrats logent ici. Les PJ pourront apprendre de la bouche des deux soeurs (s'ils les menacent) que Mc Grew est parti échanger le professeur contre un « paquet d'oseille », en empruntant le passage secret. Plusieurs enfants croupissent dans les geôles.

C'est ici que doit avoir lieu le rendez vous entre Mc Grew et Von Shafft. Mc Grew attendra le prussien sur un quai près de la bouche d'égout. Von Shafft, accompagné de 2 hommes, arrive sur une péniche. Avec lui, l'argent nécessaire à la transaction. Dès que les deux hommes ont fait affaire, Mc Grew siffle : Ses hommes de main font alors sortir le professeur Sparsky et le remettent à Von Shafft... sauf si les personnages s'en mêlent.

En effet, si les personnages veulent libérer le professeur, il va leur falloir intervenir d'une manière ou d'une autre. Laissez les joueurs échafauder un plan. Dès qu'ils lanceront leur attaque, Von Shafft croira que Mc Grew essaie de le doubler. Il lancera ses hommes contre les assaillants et tentera de s'emparer du professeur.

Arrangez vous pour que Mc Grew affronte les personnages. Si la rencontre tourne au désavantage des prussiens, Von Shafft n'insistera pas. D'autant plus qu'il a pris la précaution de placer 4 hommes dans un fiacre, une ruelle plus loin, dans le cas où Mc Grew n'honorerait pas son contrat. Dès que les personnages auront le professeur (ligoté et

drogué) sous leur protection, faites intervenir les agents de Bismarck. Une course poursuite dans les rues de Londres s'engage alors. Cette scène doit être épique. La Prusse désire à tout prix mettre la main sur Sparsky et son gaz débilisant.

Trahis !

Après cette scène mouvementée, laissez souffler les joueurs. S'ils ne se doutent de rien, ils vont sans aucun doute se diriger vers la demeure de Bennington afin de placer le professeur sous sa protection.

Il se peut toutefois, à ce stade, que les aventuriers se doutent que Bennington en sait plus qu'il n'en dit. Plusieurs indices ont pu les mettre sur la piste : le fait qu'ils veillent que les personnages ramènent le professeur chez lui pour le mettre « en sécurité » alors qu'il est blessé et dit ne pas pouvoir compter sur ses propres hommes. Et le manque de finesse probant de Mc Grew laisse supposer que le véritable Maître du Crime est encore à découvrir. Dans ce cas, laissez tomber le dernier chapitre de ce qu'ils feront du professeur qui, une fois réveillé, leur confirmera qu'il n'a jamais eu de fille. Bennington disparaîtra alors sans laisser de traces. Laissez-le dans l'ombre quelque temps, mais bientôt, il voudra se venger des personnages. Et c'est un adversaire redoutable...

Si toutefois ils vont chez Bennington, celui ci aura tout prévu. En voyant Sparsky, toujours endormi, Stefania fondra en larmes et se jettera au cou des aventuriers, avant d'accompagner son père à l'étage. Bennington se lèvera avec difficulté, remerciera les personnages, et sortira de la pièce pour « aller se préparer », laissant les personnages seuls dans le salon. Soudain, de lourds panneaux d'acier s'abattent devant la porte et les fenêtres de la salle, et un gaz inodore commence à se répandre dans la pièce. Il s'agit d'un anesthésiant, qui fait effet en 2 minutes... juste le temps pour les personnages de s'agiter en vain dans cette cage hermétique. Résister au gaz nécessiterait une prouesse de physique exceptionnelle.

Les personnages éventuellement restés à l'extérieur de la maison verront un fiacre sortir à toute allure du parc de la demeure. Quelques minutes plus tard, la maison de Bennington commence à brûler...

Pressé d'en finir, Bennington n'a pas pris le temps de tuer lui même les personnages. Il compte sur la résistance de son piège et l'efficacité des flammes. Les personnages reprennent connaissance entourés de fumée, et ils risquent très vite de finir

asphyxiés. La commande permettant de déclencher l'ouverture des portes se trouve à l'extérieur du salon. Seul un être faç pourra franchir les murs. Une autre solution consiste à passer par la cheminée, en escaladant le conduit afin de parvenir sur le toit de la demeure. Si personne n'y pense, ou si l'équipe ne s'est pas scindée et que tout le monde est piégé, faites croire aux personnages que leur dernière heure est arrivée. In extremis, ils seront sauvés par... Von Shafft lui-même, qui aura réussi à arracher l'identité du véritable Maître du Crime à Mc Grew. Reste encore à s'extirper d'une maison en flammes qui menace à présent de s'écrouler.

Quant à Von Shafft, il proposera pour l'instant une alliance de principe : «*Vous voulez Bennington, je veux Sparsky*». Si les personnages préfèrent se débrouiller seuls, il n'insistera pas.

Coup de théâtre !

Sans nul doute, les personnages vont à présent brûler d'envie de se venger. Malheureusement, aucun indice pour les mettre sur la piste de Bennington. S'ils informent la police, celle-ci ne portera que peu de crédit à leur histoire de professeur tchèque. Toutefois, les aventuriers seront alors contactés par les vrais membres des services secrets britanniques, intéressés par leur histoire. Depuis la fuite de Bennington, ils se doutent que leur directeur adjoint jouait double jeu, mais ils n'ont pas tout compris. Une fois que les joueurs auront éclairé leur lanterne, ils leur conseilleront, sur un ton condescendant, de cesser de s'occuper de cette affaire : «*Vous en avez assez fait, messieurs. Laissez les professionnels agir.*»

Bien sûr, nos héros ne vont pas s'avouer aussi vite battus. La clef du mystère réside dans les relations de Bennington, et notamment la délicieuse Lady Amanda qui fut l'hôte des personnages au début de l'aventure. Celle-ci sera stupéfaite lorsqu'elle apprendra la vraie nature de Lord Bennington. Elle dira ne s'être jamais doutée de rien, en toutes ces années. Elle ne connaissait pas les projets de Bennington.

«Tout au plus avait-il dit qu'il venait d'acquérir un vieux théâtre, qu'il comptait restaurer. Je me rappelle encore qu'il disait que l'unique spectacle qu'il y ferait donner changerait la face de Londres.»

Dans sa mégalomanie, Vlapacek n'a en effet pas pu s'empêcher de se vanter, même à mots couverts, de sa future action d'éclat. Quelques recherches, notamment dans les milieux du théâtre londonien, permettront vite de situer un très vieil établissement décrépi, le Walnut Theatre. Il a en

effet été racheté récemment par un certain William Smith, mais aucun travaux n'y ont été entrepris pour l'instant. Les gens du voisinage apprendront toutefois aux personnages qu'une forte activité y a régné depuis quelques jours : déchargement de caisses, bruits de travaux. L'entrée principale est toujours condamnée, mais les livreurs ont emprunté l'entrée des artistes, fermée par un gros cadenas. Il est également possible de passer par les toits pour entrer dans le théâtre.

Durant les recherches menées par les aventuriers, Bennington / Vlapacek n'a pas perdu son temps. Il a accéléré son plan, et arraché la formule du gaz au professeur. Les deux émulsions, dans des containers d'acier, n'attendent plus que d'être mélangées et répandues sur la capitale britannique. Pour cela, le théâtre abrite un petit dirigeable, bientôt prêt à l'envol. Le toit du bâtiment, monté sur vérins, pourra en effet lui laisser le passage lorsque Bennington décidera de passer à l'attaque. Ce qu'il ne manquera pas de faire si les personnages pénètrent dans le théâtre et sont découverts.

Celui-ci est sévèrement gardé, par dix hommes de main de Bennington. Le professeur a été enfermé dans une des loges, transformée pour l'occasion en cellule. Si l'alarme est donnée, Bennington actionnera l'ouverture du toit, et essaiera de fuir à bord du dirigeable. Là encore, tout n'est pas perdu pour les aventuriers : dans sa précipitation, le Maître du crime n'a pas jeté toutes les amarres par-dessus bord, et il est possible de s'y accrocher pour monter sur la nacelle. L'idéal serait un duel au sommet, au-dessus de Londres, entre Bennington, ses derniers hommes, et les personnages, alors que les émulsions commencent à se mélanger et menacent de transformer les habitants de Londres en un troupeau de moutons influençables. Fermer les vannes demandent une prouesse excellente en bricolage.

Quant à Vlapacek, s'il voit que tout est perdu, il préférera la voie du suicide, et devant des joueurs ébahis, sautera dans le vide plutôt que de se rendre. Son corps disparaîtra dans le brouillard londonien.

Il faut dire que l'infâme criminel porte sur lui un prototype de parachute miniature, qui le fera survivre à cette chute phénoménale. Mais cela, les personnages ne le sauront que lorsqu'il s'en prendra à nouveau à eux, dans un futur plus ou moins proche...

Victoire !

Si les aventuriers ont réussi à sauver Londres et la couronne, ils seront grandement récompensés (et pourquoi pas la Victoria Cross ?). Ceci bien sur s'il décide de faire part de leur aventure. Des joueurs cupides pourraient décider qu'il y a beaucoup d'argent à la clef, maintenant que le professeur et les émulsions gazeuses sont entre leurs mains. De nombreuses nations se déchireraient pour obtenir ce produit.

Reste Von Schafft. Si les personnages et lui ont collaboré, il voudra récupérer le professeur, et fera tout pour cela. S'ils ont refusé son offre, il pourra éventuellement jouer les troubles-fêtes durant la confrontation finale... Ou plus tard.

Fin

Auteur : Emmanuel GHARBI
Mail : egharbi@hotmail.com