

# Complot en Romuldie

*Ce scénario 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", dispo sur ce site), mais vous pouvez tout à fait la transposer dans n'importe quelle grande capitale.*

## Concerto de Noël

St James Park est sous la neige en cet hiver 1871. Sous un petit kiosque, un orchestre donne un petit 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 scénario précédent) qui leur a dit vouloir les présenter à des amis qui auraient besoin de leur aide.

La petite réception est très agréable malgré le froid, 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 Mac Andrew, 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 persuadée. D'autant plus qu'hier, un homme m'a apporté ceci... »*

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

*« Il s'agit du journal de mon frère. Il ne s'en sépare jamais. Hors, 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 apparu, 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, l'homme était blessé. »*

Ce qu'attendent les époux Mac Andrew des joueurs, c'est qu'ils accompagnent Anna en Romuldie, afin quelle tente de faire la lumière sur cette histoire. John vient de monter sa propre affaire, et il ne peut quitter son travail. Il s'est 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 veulent être rémunérés, John sera d'accord.

## Capes, masques et poignards

Pendant que les PJ 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 a lieu le concert, et Anna préfère un peu de discrétion.

C'est alors que surgissent de l'ombre 5 individus masqués, armés de longs poignards, encerclant les personnages. Ils attaquent immédiatement, avec la ferme intention de tuer Anna. A moins que les personnages n'aient l'habitude de se rendre à une réception avec un réciprocatour, ils n'auront sans doute sur eux que quelques armes comme un sabre d'apparat 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 joueurs 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 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, l'agent prussien qui a engagé les tueurs va surveiller discrètement Anna et les PJ.

Les assassins :

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 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 trois de ses amis, gardes ducaux eux aussi (cette information pourra être utile par la suite) : Goran, Vladek et Alexandre. 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 dit également de contacter Gregor, dans la taverne de l'ours enragé. « Lui saura quoi faire ».

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 une mécanique. 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'intéressent 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 et quelques centaines de km<sup>2</sup> de terres cultivées et de sombres forêts de conifères. Son manque flagrant d'intérêt stratégique n'empêche pas 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 en être le point de départ idéal.

Il y a quelques mois, le vieux Duc est décédé. Son fils aîné, le prince Sebastian, doit être officiellement sacré Duc dans quelques jours. Bismarck a chargé Von Meklering, l'un de ses agents, de faire assassiner le prince afin de permettre à son frère Iswan, une de leurs marionnettes, de monter sur le trône. 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 ne ferait qu'encre rapprocher les deux nations.

Pour cela, 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. L'infâme Prussien profite du fait qu'une bonne partie de la petite armée du duché est toute dévouée au prince Iswan...

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.

Désespéré, il a pris la direction de l'Angleterre, plus ou moins avec l'idée d'avertir la soeur 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 est persuadée que son frère est innocent et est prête à tout mettre en oeuvre 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. Elle parle anglais avec un délicieux accent slave.

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, chef de la « Main Rouge ».

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 rendu 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. Et même si leurs chemins ont divergé, il est prêt à aider la soeur de son ami. C'est pourquoi Anton a stipulé le nom de Gregor dans son journal. C'est le seul en qui il estime pouvoir avoir confiance.

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, de la Sûreté.

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.

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

Santé : 7

## Le Voyage

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 d'Italie, plus précisément 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 paranœie a semble aigüe 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. 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, et ce 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 les faux renseignements fournis par Von Meklering, il pense que les PJ et Anna sont de dangereux terroristes internationaux, et les filent 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 réussissant 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, 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 on fouille 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 (voir plus loin, paragraphe *Recherchés !*, dans le cas où cette triste éventualité se produirait).

S'ils décident de fuir dans la forêt, ils vont également avoir affaire à forte partie. En effet, à l'extérieur, 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 4 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, et la neige qui tombe ne facilite guère les choses pour les PJ.

Si les personnages réussissent à détruire, bannir ou semer leurs poursuivants, ils seront sans doute perdus dans cette forêt hostile, et emplies 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 les PJ 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], Ethérété [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

La capitale de Romuldie est une cité médiévale, drapée dans une lourde 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 romuldiennne. 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 PJ et Anna y arrivent, la cité est en fête. Les rues sont pavées 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 sur, 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. 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).

## Recherchés !

Il est sans doute clair pour les personnages à présent, qu'il leur est impossible de débarquer au palais pour clamer l'innocence d'Anton, et quelque chose de plus sombre se trame. Si malgré tout, c'est ce que veulent faire les PJ, 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 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 PJ. Quoi qu'il en soit, le prussien voudra savoir ce que savent les PJ et les interrogera personnellement. Interprétez donc cette crapule, qui n'hésite pas à menacer Anna.

Le but du scénario n'est pas, bien entendu, de laisser moisir les PJ en prison. 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 (où si ils ont été arrêtés dans le train) arrangez pour qu'ils surprennent une conversation, où 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.

## 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 donnent des 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 tenu 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 apprendre des choses intéressantes aux personnages. Il reconnaîtra le sceptre comme étant celui de l'investiture. Lors de la cérémonie du couronnement, 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 PJ 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 personnages. 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 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 vrai 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 PJ, ils apprendront en fouillant les papiers d'Elbert que le sceptre n'est pas ici. En effet, depuis la fin de la restauration (et donc de 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 !

Les personnages savent à présent que le seul moyen d'empêcher l'attentat est de s'introduire dans le palais. Personne en effet ne voudra croire à l'histoire d'une bande de terroristes ! Il leur faut à présent trouver un moyen de s'introduire dans le palais lors de la cérémonie. Ils n'ont bien entendu aucune chance de s'y faire tout simplement inviter...

## Infiltration

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'Ethéréi té pourrait s'avérer un allié décisif. Attention toutefois, de puissants sorciers et des hauts fée 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. Aux PJ d'assurer. 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. Attention toutefois : Vladek est un traître acquis à Von Meklering. A la première occasion, il attirera les PJ 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 que les personnages soient séparés : une partie en valets de pied, les autres 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 Vladek, 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 peut être une fin pour ce scénario. Sachez toutefois qu'avant la cérémonie, le Prince est difficilement joignable. Il figole les derniers détails avec son chambellan, a une entrevue avec sa mère, assiste à une messe privée, puis part s'habiller. Un homme occupé, quoi. Il est toutefois possible que des persos ingénieux réussissent à parler au Prince. Il ne voudra d'abord pas les croire, mais devant leur insistance, demandera à ce que le sceptre soit vérifié. La substitution sera alors 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 est au courant de cela, organisez un véritable chassé croisé dans les couloirs....

## La Cérémonie

En désespoir de cause, les PJ n'auront peut être pas d'autre choix que d'interrompre la cérémonie, par exemple, en se jetant sur le prince pour lui arracher le sceptre.

Si les PJ sont poursuivis par la garde et/ou les hommes de Von Meklering dans le palais ils devront se frayer un chemin jusqu'à la salle d'honneur. S'ils y sont déjà (en tant qu'invités d'une ambassade, ou 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 (en arrière de la salle par exemple, ou par une fenêtre), dans 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 PJ tentent d'agresser le 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 de Von Meklering.

Si la machination échoue, l'agent prussien essaiera 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...

## 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. Quand au frère d'Anna, il sera bien entendu libéré, et promu au grade supérieur.

Les personnages seront quand 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 PJ en invités d'honneur, il ne restera plus à nos héros qu'à accompagner Anna jusqu'en Angleterre... A moins qu'il ne rencontrent à nouveau l'aventure en cours de route.

# Fin

*Auteur : Emmanuel GHARBI  
Mail : egharbi@hotmail.com*