

L'héritier

Un scénario pour
Château Falkenstein

Après avoir affronté une première fois le Pacte des Quatre et avoir survécu à une rencontre avec son terrible automate tueur, les Personnages vont commencer à prendre conscience de l'ampleur du complot qui se trame...

Prologue

Où le lecteur prend connaissance des évènements précédents...

Malgré son échec récent à Paris, le Pacte des Quatre ne s'avoue pas vaincu et continue à poursuivre ses buts inavouables en secret. Un de leurs plans, mené depuis de longs mois, est sur le point d'aboutir. Et dans ce cas précis, un succès risque de signifier la fin de l'empire austro-hongrois et le début d'une longue hégémonie prussienne sur la plus grande partie de la Nouvelle Europe. Les conjurés soutiennent les prétentions d'une ancienne lignée dont les possessions se situaient dans l'ouest de l'Autriche, espérant par là créer une situation de chaos et de guerre civile propice à une intervention militaire de la Prusse. De plus, des soldats-automates, conçus par Jonathan Gordon-Smythe, le roi de carreau, et fabriqués en série depuis peu dans une usine secrète implantée sur place, fourniront un élément de surprise destiné à déstabiliser leurs adversaires.

Un seul obstacle se dresse désormais sur la route du Pacte et l'empêche de déclencher la guerre : il lui faut avant tout légitimiser l'héritier du duché de Graffenberg...

Chapitre 1

Un bal à Vienne.

Vienne, novembre 1874. Les Personnages, toujours accompagnés par Elise Ogier, sont à la recherche de son frère Aristide, jeune peintre talentueux tombé sous l'influence néfaste de Meleri, une Leanan Sidhe (voir le scénario *Face au Pacte* !).

A eux de voir comment ils comptent s'y prendre pour mener leur enquête, mais les pistes possibles sont multiples : milieux artistiques, ambassades et hôtels à la recherche d'étrangers récemment arrivés en Autriche, prise de contact avec un détective conseil local... Il se peut même qu'ils pensent à demander l'aide de certaines de leurs anciennes connaissances pouvant se trouver sur place... Mais quelle que soit la méthode utilisée, les résultats seront identiques : tout ce qu'ils pourront apprendre c'est qu'une Daoine Sidhe correspondant à la description de Meleri est en ville depuis quelques jours mais personne ne semble vraiment savoir qui elle est ou ce qu'elle fait à Vienne. Quant à Aristide,

personne ne se souviendra l'avoir vu, que ce soit seul ou en compagnie de sa maléfique inspiratrice.

Alors que leurs investigations semblent devoir déboucher sur une impasse, les Personnages rencontreront une de leurs vieilles amies : Helena Darlington. Celle-ci se trouve à Vienne depuis plusieurs semaines. Mariée depuis peu, elle y a accompagné son époux, Harold Ashton-Forsythe, qui vient d'être nommé au poste d'ambassadeur. Qu'ils lui fassent part de leurs problèmes ou non, elle sera ravie de les revoir et insistera pour qu'ils acceptent une invitation à une réception donnée le soir même à l'ambassade britannique.

Cette somptueuse réception sera l'occasion idéale pour les Personnages d'exposer leurs soucis au nouvel ambassadeur. Celui-ci pensera pouvoir être en mesure de les aider, mais leur demandera toutefois un petit délai, le temps de faire appel à ses différents contacts.

Une fois ces « formalités » accomplies, libre aux Personnages de profiter de la soirée... Du moins jusqu'à ce qu'un incident imprévu ne se produise. En effet, l'un d'entre eux sera légèrement bousculé par un inconnu, qui en profitera pour glisser une petite enveloppe dans sa poche, avant de disparaître dans la foule.

A l'intérieur se trouve une carte à jouer (un roi de pique !) au dos de laquelle est inscrit un étrange message :

VVAI VI DD AI ID
ID VA DD DV DD
VA DD VD ID VD VA DI
DAVID

Bien évidemment, il s'agit d'une erreur commise par un agent du Pacte des Quatre qui s'est trompé de destinataire...

Certainement intrigués par ce message codé (qu'ils ne devraient pas avoir de mal à déchiffrer s'ils se souviennent bien de leurs récentes aventures parisiennes), les Personnages vont sûrement être tentés de se rendre au rendez-vous...

« *Minuit place Leopold* », un fiacre solitaire semble attendre... A l'intérieur se trouve Meleri, mais sous son apparence de seigneur sombre Morien. Celui-ci semblera reconnaître les Personnages (certainement à leur grande surprise, puisque c'est la première fois qu'il se rencontrent !) et cherchera à abrégé la rencontre en prenant la fuite. Cela lui sera sans doute assez facile et à moins qu'ils ne soient très habiles, les Personnages perdront rapidement sa trace...

Chapitre 2

En route pour Graffenberg !

Que ce soit en ayant réussi à suivre Meleri la veille ou grâce aux renseignements que finira par leur fournir le très efficace Harold Ashton-Forsythe, les Personnages découvriront le repaire de leur adversaire.

Il s'agit d'une grande demeure, située un peu à l'écart de la ville. Si les Personnages cherchent une confrontation directe ils auront fort à faire face aux serviteurs Bonnets rouges de Meleri et la situation risque de tourner à leur désavantage. Si, au contraire, ils prennent le temps d'observer les lieux et de mettre au point un plan plus rusé, ils apercevront la Daoine Sidhe et Aristide quitter l'endroit à bord d'une automotiv rapide en route pour une destination inconnue...

Lancés à la poursuite des fuyards, les Personnages vont passer leur temps à les manquer de peu à chaque étape du voyage qui les conduira jusqu'au village de Graffenberg, à trois jours au sud-ouest de Vienne.

Niché au cœur des montagnes, ce lieu n'est pas des plus accueillants : les autochtones se montrent naturellement méfiants envers les étrangers et ont une très forte tendance à la superstition (version gousses d'ail et crucifix) due à la mauvaise réputation du vieux château qui surplombe le village. Cette forteresse médiévale à l'aspect sinistre sert de repaire à Meleri, dont la protection est assurée par un groupe d'hommes de main du roi de trèfle et quelques uns des soldats-automates conçus par le roi de carreau.

Vu le mauvais état du bâtiment, il existe de nombreuses façons d'y pénétrer et cette étape ne devrait pas poser trop de problèmes aux Personnages... Explorer les lieux à la recherche d'Aristide se montrera toutefois beaucoup plus compliqué, et ils finiront par se faire repérer et capturer !

Jetés au fond d'un cachot humide, ils seront rapidement rejoints par un autre prisonnier. Celui-ci leur expliquera qu'il s'appelle Wolfgang et qu'il faisait des recherches historiques dans la région. Il souhaitait simplement visiter le château et n'a toujours pas compris ce qui lui est arrivé et pourquoi il se trouve là...

Quel que soit le plan d'évasion génial qu'ils auront concocté, les Personnages réussiront très (trop ?) facilement ! Il ne leur reste plus qu'à retrouver Aristide (qui est encore trop fortement sous l'emprise de Meleri pour se laisser faire sans difficultés) et à réussir à quitter Graffenberg en évitant les sbires du Pacte des Quatre.

En s'éloignant de Meleri, Aristide retrouvera ses esprits et pourra bientôt exprimer aux Personnages sa reconnaissance pour l'avoir sorti de ce mauvais pas. Il décidera cependant de ne pas s'attarder en Autriche et retournera à Paris avec sa sœur dès que possible...

Chapitre 3

L'héritier.

Impressionné par la façon dont ils ont géré la situation, Wolfgang, qui a suivi les Personnages, leur demandera leur aide. Il leur avouera ne pas leur avoir tout dit sur les raisons de sa présence à Graffenberg : après avoir découvert certains papiers de famille, il a appris qu'il est en fait le dernier descendant de la lignée des anciens ducs de Graffenberg et est à la recherche d'un objet ayant appartenu à l'un de ses ancêtres (la « couronne de Frédérick ») qui lui permettrait de prouver ses prétentions au titre... Le problème est que la couronne a été cachée dans un lieu inconnu, il y a bien longtemps et que jusque-là ses recherches ont été vaines.

Wolfgang pourra leur montrer une chevalière portant les armoiries des ducs qu'il possède et mettre à leur disposition toutes les notes qu'il a pu rassembler sur le sujet (voir Annexe), espérant que les Personnages parviendront à résoudre les trois énigmes qui devraient les conduire à l'héritage du duc Frédérick.

« Mon héritier devra avoir une âme pure et honorer Dieu et Sa parole. »

L'indice essentiel pour résoudre la première énigme réside dans l'article de journal qui indique le don de la collection Zylberstein au *Reichmuseum* de Vienne et la mention de la bible qui aurait appartenu au duc Frédérick... Ce qui est d'ailleurs rigoureusement exact ! Dans la reliure de l'ouvrage est dissimulé un fragment de parchemin sur lequel est inscrite la « phrase » suivante :

A..L..M..T..O..S..C..T..I..R..X

Les Personnages vont devoir trouver un moyen de s'introduire dans le musée pour s'emparer du livre et trouver

ce premier indice ou, au moins, réussir à l'avoir en main suffisamment longtemps pour découvrir ce qu'il renferme...

« Mon héritier devra avoir un cœur fidèle et veiller sur la mémoire de son ancêtre. »

Il s'agit cette fois de se rendre sur la tombe de Frédérick pour découvrir le second indice. Seul problème, celui-ci est enterré dans la crypte du château de Graffenberg ! Les Personnages ne seront peut-être pas trop enthousiastes à l'idée de retourner là-bas mais c'est pourtant le seul moyen pour obtenir un nouveau fragment du mystérieux parchemin indiquant l'emplacement de la couronne.

Le château est toujours sous la garde des hommes du Pacte des Quatre et il leur faudra beaucoup de prudence pour atteindre les sous-sols de la forteresse et ouvrir le tombeau dans lequel les attend leur second indice sous la forme de l'inscription suivante :

D.N..E..O..S..R..A..E..R..E..R..S..O..

« Mon héritier devra montrer un courage sans faille pour suivre le successeur du saint dans sa dernière demeure. »

Cette fois encore, il est question d'une tombe. Celle d'un abbé du monastère de Saint-Etienne, situé non loin de Graffenberg. Suivant une longue tradition, les abbés de Saint-Etienne sont enterrés à l'intérieur de l'église, encore utilisée par les fidèles, alors que le reste de l'abbaye a été déserté par les religieux depuis longtemps.

Les Personnages devront se montrer ici aussi, particulièrement discrets pour enquêter et, s'ils ne veulent pas devoir ouvrir toutes les sépultures, penser que seul l'abbé Markus, mort peu après le duc Frédérick, a pu être enterré avec le troisième indice.

Celui-ci indique :

...S..S..N..D..E..U..N..E..S..O..C..I.

Chapitre 4 *Trahison !*

Une fois en possession des trois parchemins, les Personnages se trouveront face à une dernière énigme à résoudre avant de pouvoir découvrir la cachette de la couronne de Frédérick.

La phrase décryptée (en remplaçant les points par les lettres correspondantes) indique : *dans les monts dorés au centre des trois croix*. Là encore, les notes de Wolfgang vont s'avérer précieuses : les trois croix sont des calvaires mentionnés sur un plan qu'il a reproduit dans son carnet. Et au centre du triangle dessiné par ces monuments se dresse une petite chapelle tombant en ruine. La chevalière que possède Wolfgang permet d'ouvrir un compartiment secret caché derrière l'autel et dans lequel se trouve l'objet de toutes les convoitises : la couronne des ducs de Graffenberg !

Celle-ci enfin en sa possession, Wolfgang insistera pour aller fêter leur succès à l'auberge du village voisin... Où les attend une bien mauvaise surprise ! Meleri et ses hommes s'y trouvent déjà et les Personnages vont (à nouveau) être capturés...

Wolfgang dévoilera alors son jeu et avouera qu'il s'est servi d'eux depuis le début dans le seul but de retrouver la couronne et d'obtenir le pouvoir auquel il pense avoir droit. Meleri laissera derrière elle quelques-uns de ses hommes de main avec pour ordre de se débarrasser une bonne fois pour toute des gêneurs avant de retrouver le reste de la troupe à la gare de Reichenburg, une ville proche.

Les Personnages vont devoir trouver rapidement une solution pour se sortir de ce mauvais pas et neutraliser leurs geôliers avant de se lancer, une fois de plus, à la poursuite de la maléfique daoine sidhe. Et, une fois de plus, ils arriveront trop tard...

En gare de Reichenburg, ils apercevront un train s'éloigner à toute vapeur vers l'est... En direction de Vienne !

Il leur faudra le rattraper et trouver le moyen de le stopper tout en mettant hors d'état de nuire les soldats qu'il transporte vers la capitale autrichienne dans le but de renverser l'empereur François-Joseph par un coup d'Etat aussi violent que rapide...

Composition du train blindé :

- * Locomotive (occupée par un chauffeur et un mécanicien).
- * Wagon-plateforme protégée par une mitrailleuse gatling servie par deux soldats-automates.
- * Wagon transport de troupes (20 soldats).
- * Armurerie (contient armes, munitions et explosifs en quantité) : certainement le point faible du convoi... Si les Personnages arrivent à le faire exploser !
- * Wagon transport de troupes (20 soldats).
- * Canonnière (wagon surmonté de deux tourelles d'obusier [considérés comme artillerie légère pour les dégâts] servies par 5 soldats).
- * Wagon entrepôt (contient 15 soldats-automates désactivés pour l'instant).
- * Wagon-plateforme protégée par une mitrailleuse gatling servie par deux soldats-automates.

Tous les wagons à l'exception des plateformes (solidité 80) sont fortement blindés (solidité 120). On y pénètre par des portes coulissantes situées sur le côté et les seules autres

ouvertures existantes sont des meurtrières réparties sur toute la longueur du train.

Dernier point : Meleri ne supervise pas en personne cette phase de son plan et ne se trouve donc pas à bord...

Epilogue

Les Personnages ont donc a nouveau mis à mal les projets du Pacte des Quatre, mais celui-ci n'a pas dit son dernier mot : le plan infernal qu'il a initié est bel et bien lancé et rien ne pourra l'arrêter désormais...

A l'ouest, l'armée des soldats-automates va se mettre en marche alors que le duché de Graffenberg fait sécession...

Au nord, la Prusse masse ses armées à la frontière, prête à déclencher une guerre qui risque d'embraser toute la Nouvelle-Europe...

En résumé, le pire est encore à venir !

(A suivre).

DRAMATIS PERSONAE

Par ordre d'apparition :

Elise Ogier :

Agilité [EXP] Attraction [BON] Charisme [BON]
Physique [FAI]

Santé : 4

Meleri, alias David, le Roi de Pique :

Agilité [EXC] Attraction [EXC] Bricolage [FAI]
Charme [BON] Conduite [FAI] Discrétion [EXP]
Escrime [FAI] Etheréité [FAI] Finances [BON]
Forme animale [FAI] Mêlée [BON]
Métamorphose [EXC] Physique [BON] Tir [FAI]

Santé : 6

Bonnets rouges :

Agilité [BON] Etheréité [FAI] Instruction [FAI]
Mauvais Œil [BON] Mêlée [EXC] Physique [EXC]

Santé : 7

Wolfgang, héritier du duché de Graffenberg :

Agilité [BON] Charisme [BON] Courage [BON]
Discrétion [EXC] Finances [FAI] Instruction [BON]

Santé : 6

Aristide Ogier, artiste maudit :

Charisme [EXC] Discrétion [FAI] Escrime [BON]
Interprétation [BON] Perception [BON]

Santé : 5

Soldats et hommes de main du Pacte des Quatre :

Agilité [BON] Courage [BON] Escrime [EXC]
Interprétation [FAI] Mêlée [BON] Tir [BON]

Santé : 6

Soldats-automates :

Taille : Petite [solidité : 60].

Source d'énergie : des mécanismes d'horlogerie complexes et intriqués.

Autonomie : jusqu'à 6 heures.

Moyen de contrôle : des cartes perforées de calculateur de Babbage.

Se déplace à l'aide de : jambes articulées métalliques.

Armement : fusil ou sabre, mais à défaut utilise ses mains métalliques et sa force surhumaine [dégâts 4/5/6]...

Il s'agit du fer de lance de l'armée du Pacte des Quatre. Bien que représentant une version plus rudimentaire de l'assassin mécanique que les Personnages ont affronté à Paris, les soldats-automates s'avèreront sans doute une menace de taille !

ANNEXE :

***Le Carnet de Notes
De Wolfgang***

La seigneurie de Graffenberg
est mentionnée pour la
première fois en 1132, dans

Seigneurie de Graffenberg
érigée en comté vers 1204
~~(1203 ?)~~ puis en duché
en 1379

Il semblerait que les seigneurs de G. se soient peu
à peu affranchis de la tutelle de leurs suzerains,
les seigneurs de Reichenburg.

Affrontements tout au long du XIIIe siècle,

« Autem comporto
quod castrum omni
defensore vacuum
reperire poterat,

Premier château (simple
donjon) construit en 1128 ou
1129 sous Klaus de
Graffenberg.

Nombreux agrandissement par

« *Edificavit
Graffenbergis castellum*



Situé dans les contreforts des Monts Dorés, le château est situé
idéalement pour surveiller l'accès de la vallée de la Krantzwasser

Généalogie des seigneurs de Graffenberg

Klaus ?-1137

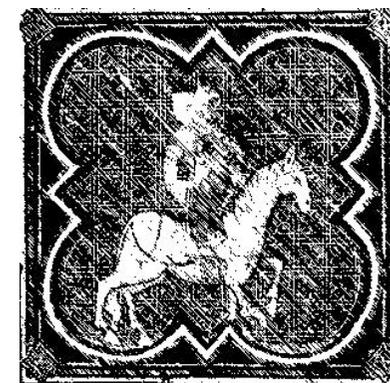
Gunther 1337-1395

Stefan 1119-1182

Karl 1356-1401

Lukas 1157-1204

Sebastian 1384-1406



*Frantz de Graffenberg,
d'après les Chroniques
de Saint-Etienne.*

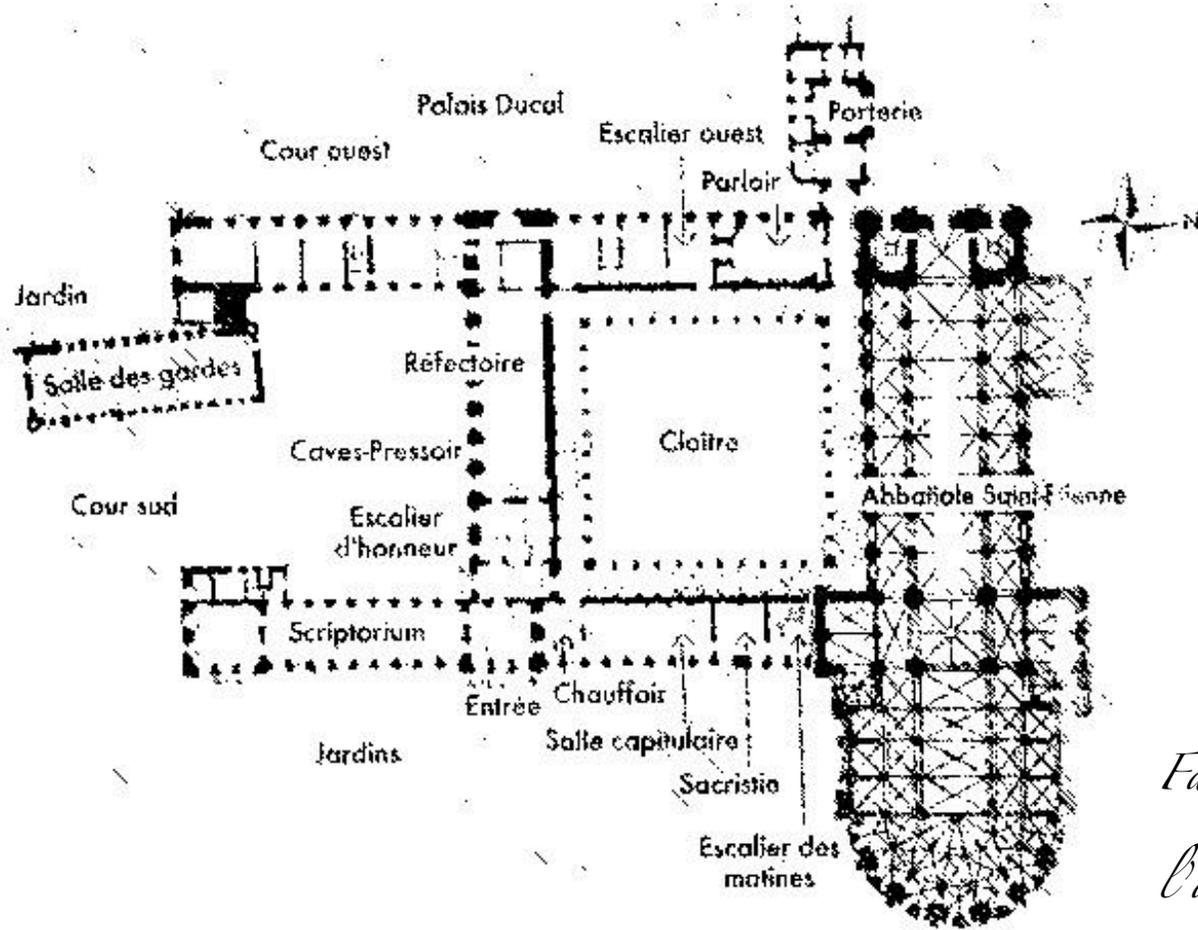
*Selon la tradition, les ducs de G. sont
enterrés dans la crypte du château familial.*

Chroniques de Saint Etienne : source

essentielle sur l'histoire de la région et

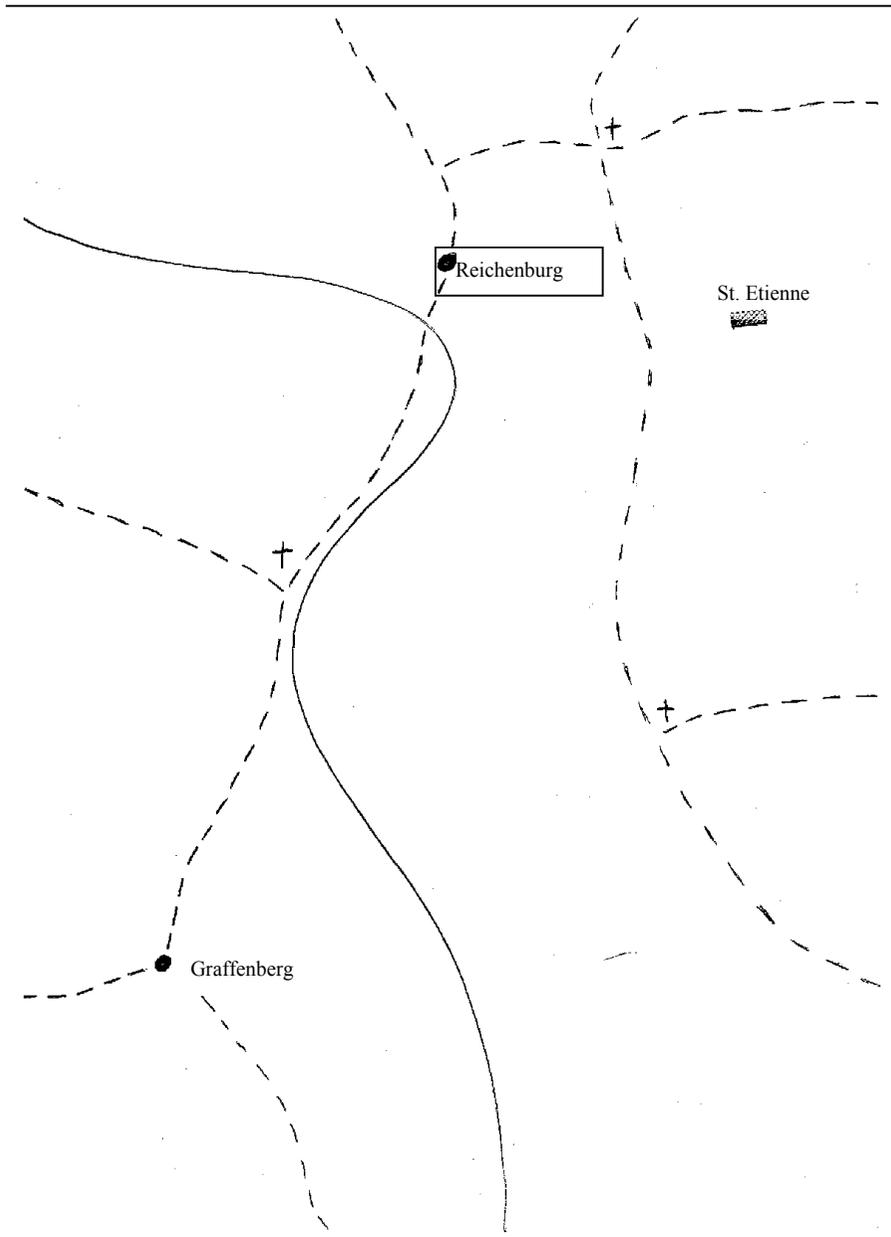
de la seigneurie de Grafenberg

ms. lat. 454 (Bib. Nat. Vienne)



*Fait étrange : en 1462,
l'abbé Markus est décédé*

*Fondation de l'abbaye de Saint-Etienne en 1145 par des moines bénédictins autour
d'une source miraculeuse.*



UNE COLLECTION PRESTIGIEUSE ENTRE AU REICHMUSEUM

Le conservateur en chef du *Reichmuseum* a annoncé hier que le célèbre mécène et collectionneur Karl Zylberstein, décédé mardi dernier des suites d'une longue maladie, avait légué à la prestigieuse institution viennoise l'ensemble de ses collections. C'est donc plus d'un millier de pièces qui viennent enrichir les réserves du musée : tableaux, sculptures, pièces de monnaie, manuscrits précieux. On ne peut que se réjouir de voir un tel patrimoine rester sur le sol autrichien !

Parmi les nombreux objets légués, ont particulièrement attiré l'attention plusieurs ouvrages anciens, dont une bible du XVe siècle, qui, d'après la légende, aurait appartenu au dernier duc de Graffenberg.

(Suite en page 5)

destitué
les sim
mais ne

DISCO

C'est ce
désorma
longtem
Dans ce
graduall
il ne fait
La conjo
se fait de
qu'il ne v
nombreu
assister à
nouvelle
en présen
son temps
Mais il ne