

Le court sommeil de l'Italie

Scénario pour Château Falkenstein, par Christophe OSSWALD
Provenant des Rencontres Ludiques de Bretagne, 4-6 mai 2001

Victor-Emmanuel, Roi d'Italie, goûte enfin à la tranquillité dans son jeune pays, aussi éloigné que possible de son ancien allié et son ancien ennemi, occupés dans leur guerre larvée contre les technocraties du Nord. Mais si l'Empereur Napoléon III ne peut plus envoyer ses armées pour aider la Lombardie, il compte sur ses meilleurs agents pour contrer les manigances prussiennes.

SYNOPSIS

Le scénario est construit sur un complot qui utilise deux centres névralgiques : Milan, que les prussiens veulent soulever contre l'Autriche, et Paris, où une machine infernale doit permettre de déjouer les actions héroïques d'espions français près de Milan. Entre les deux, un agent thaumaturge à San Remo empêche les français de rentrer en contact avec leurs agents à Milan.

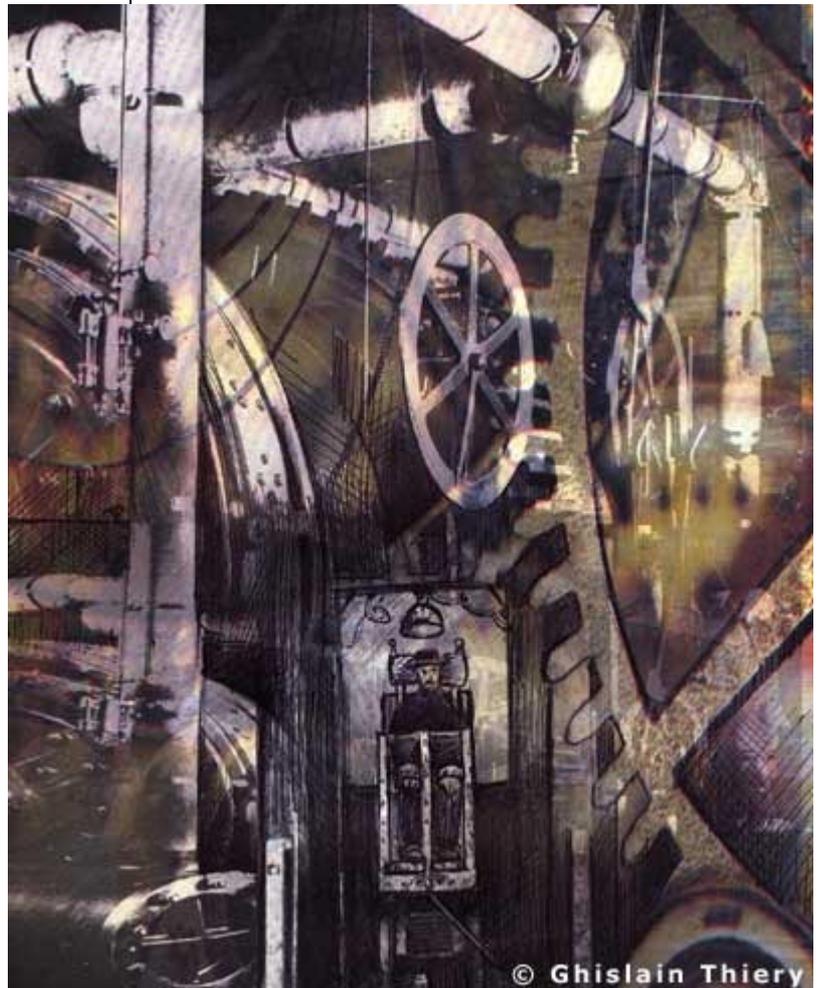
La machine permet d'étudier la façon d'agir des gens, en capturant des proches de ces gens et en les plaçant dans la machine, qui leur fait *jouer un rôle*. Ainsi, les prussiens ont enlevé des membres de la famille des espions envoyés à Milan, pour prédire les actions de ces espions, et pouvoir leur tendre un piège. Les PJs sont normalement ces fils, pères, sœurs des espions, ou liés de façon plus lointaine à ces personnages, mais il faut que les joueurs et leurs personnages ne puissent avoir de doute quant à l'existence de ce lien.

Lors du premier acte, les (vrais) PJs, ainsi que les joueurs, jouent les espions sur le point de faire échouer l'action des prussiens en s'emparant de leur QG à Caglio, au nord de Milan. Ils y parviennent assez facilement, et éliminent Von Leiten, le chef de cette mission.

Le second acte les ramène à la réalité. Ils sont dans la salle de la machine infernale - la Grande Liseuse - et l'esprit du personnage le plus à même de résister à la Magie fait tomber la machine en panne. Les PJs reprennent le contrôle de la situation, le savant fou s'enfuit, et les PJs convainquent les autorités françaises de la gravité de la situation alors que

des agents prussiens tentent de les éliminer à Paris.

Les prussiens de Paris préviennent ceux de Milan de la situation par télégramme ; le bras droit de Von Leiten retourne à Milan. Une fois qu'ils parviennent à rencontrer des gens qui connaissent - vraiment - les parents, les PJs tentent de prévenir les espions à Milan par télégramme, mais s'aperçoivent après quelques heures que la ligne est peut-être contrôlée par des agents ennemis, et que leurs souvenirs de la Grande Liseuse s'estompent vite. Ils partent



© Ghislain Thiery



alors en train avec un agent français pour rattraper les espions avant la capture.

Le troisième acte amène les PJs à Milan, alors que le thaumaturge de San Remo les rejoint dans le train, tue l'espion qui les accompagne et tâche de les ralentir autant que possible. Lorsque les PJs sont en mesure d'agir réellement à Milan, les agents français sont capturés. Ils peuvent aller à Caglio directement, mais ne pourront pas faire plus que de

constater la défaite des espions, et devront retourner à Milan pour démêler l'affaire.

A Milan, ils refont l'enquête des agents secrets, entrent en contact avec le député Cattaneo, manipulé par les Prussiens, qu'ils peuvent convaincre de changer d'alliance, car les méthodes prussiennes le répugnent plus encore que l'état actuel de son pays.

Enfin ils se rendent à Caglio, prennent le manoir prussien, libèrent les agents français, et déjouent la conspiration.

CHRONOLOGIE

16 avril 1866. Les agents français parviennent à Caglio, s'installent discrètement dans une ferme, et commencent à espionner les prussiens dans le village.

19 avril. Von Leiten découvre que l'équipe des espions rôde à Caglio, près de son repaire. Il envoie un télégramme à Paris, pour Auerbach.

22 avril. Tellenbach, en une soirée, capture les PJs, après les avoir éventuellement attirés vers Paris. Ils sont placés dans la Grande Liseuse à minuit.

23 avril, 16h. Auerbach arrête la machine, les PJs sont libérés.

17h. Auerbach envoie un télégramme à Ammaneti et à Von Leiten pour les prévenir de la situation. Tellenbach part en chasse des PJs. Kreutzer repart pour Caglio.

Tard dans la nuit. Les PJs parviennent à entrer en contact avec le Colonel Berbizier. Ils envoient un télégramme à Milan.

24 avril, 8h. Berbizier est persuadé que la réponse reçue n'est pas une vraie. Il envoie les PJs par le premier train pour Milan avec Honoré Amiot.

26 avril, 17h. Kreutzer atteint Caglio, discrètement.

22h. Changement de train à Nice. Les PJs prennent un train piémontais.

23h. Montée d'Ammanati dans le train. Début des ennuis.

27 avril, 9h. Assassinat d'Amiot. Ammanati s'enfuit. Le train est arrêté pour l'enquête.

20h. Le train parvient enfin à Milan. Rapidement, les PJs sont à nouveau importunés par des lourdauds prussiens et par Ammanati. Au cours de la journée qui suit, ils doivent pouvoir déjouer les actions du thaumaturge.

22h. Capture du groupe d'espions. Si les PJs déjouent Ammanati dans le train, ils sont capturés plus tôt – condamnation scénaristique.

28 avril, tard le soir. Les PJs ont une entrevue secrète avec le député Cattaneo.

29 avril, milieu de journée. Ils s'installent à Caglio, et retrouvent les traces de la première équipe.

1er mai. C'est la date prévue du soulèvement lombard. Rien ne se passe en ville.

14h. Von Leiten s'inquiète de l'inaction de Cattaneo et part pour Milan à cheval avec trois hommes de main.

En soirée. Les PJs passent à l'action, et prennent le manoir, capturent Kreutzer et libèrent leurs parents.

POLITIQUE ITALIENNE POUR CHATEAU FALKENSTEIN

Dans le monde de Château Falkenstein - ou du moins, dans celui qui convient à ce scénario, qui contredit Gurps Castle Falkenstein - l'unité de l'Italie s'est réalisée différemment. L'affaire se passe en 1860, soit au moins quatre ans avant que le Second Pacte n'existe vraiment, et

l'alliance franco-autrichienne n'est encore qu'un espoir lointain des diplomates bavarois.

La tolérance des français envers les faës est assez grande, et s'ils sont pour la plupart de bons catholiques, ils n'approuvent pas tant que cela la mainmise du pape sur trois ou quatre millions d'habitants des états pontificaux.



Napoléon III peut abandonner le Pape aux Italiens.

Les armées françaises vont donc entrer au Piémont pour soutenir Victor-Emmanuel dans sa création d'un nouvel état, apportant un soutien effectif dans la conquête du Sud de la botte, mais plus réservé face aux autrichiens. La bataille de Solferino voit le massacre de dizaines de milliers de soldats austro-hongrois, et, pressés par la diplomatie bavaroise, la France, le Piémont et l'Autriche signent un accord de paix hâtif, qui laisse Venise à l'Autriche, et donne la Lombardie au Piémont.

Napoléon tourne alors ses forces contre le Sud, et particulièrement le roi François II, Bourbon des Deux Siciles. Avec l'aide du peuple de Naples, il efface l'un des vestiges de la

dynastie des Rois de France dont il a récupéré le trône en 1851. Le Pape doit se résoudre à accepter un traité de paix qui ne lui laisse qu'un petit territoire autour de Rome, long de 200km, et large de 100 : le Latium.

En 1864, avec la signature du Second Pacte, auquel n'est pas conviée l'Italie, Napoléon III retire ses troupes et signifie à l'Italie qu'elle ne pourra plus compter sur son aide contre l'Empire d'Autriche. Victor-Emmanuel commence à fortifier ses frontières au Nord-Est.

Après sa défaite face à la coalition Bavière-France-Autriche, Bismarck a plus que jamais besoin d'un soutien de l'Italie, mais Victor-Emmanuel n'est pas prêt à retourner en guerre contre ses voisins.





HISTOIRE CLASSIQUE

Dans le monde tel que l'a connu Tom Olam, l'histoire est un peu différente, mais n'est d'aucune utilité pour le scénario :

Napoléon III a aidé Victor-Emmanuel, alors Grand-Duc de Piémont-Sardaigne, en le soutenant militairement contre l'Empire d'Autriche-Hongrie, qui possédait une large part du nord-est de l'Italie.

Les troupes françaises ont ainsi infligé une rude défaite aux troupes autrichiennes dans les Alpes, à Solferino, en 1859, puis ont estimé qu'elles avaient rempli leur contrat, permettant à Victor-Emmanuel de se construire un vrai royaume, et ont pris leur paiement : la Savoie et le comté de Nice. Quelques semaines de plus et l'Autriche perdait Venise, mais celle-ci devait rester impériale pour quelques décennies de plus. Le Piémont ne reprend que la Lombardie sur les Autrichiens.

Par la suite, les italiens, et notamment Garibaldi, foncent sur le Royaume de Naples dont le peuple se soulève, et marchent contre le Pape. Alors Napoléon III intervient, et empêche les Italiens de prendre Rome, ceux-ci se contentent de la Romagne, large territoire sous l'autorité du Pape au Nord-Est de la cité sainte. En 1870, Napoléon III retire ses troupes de Rome pour se défendre contre la Prusse, et les italiens ne laissent plus que le Vatican au pape Pie IX.

La plus grande crainte de Bismarck, à l'époque, était de voir se nouer une alliance entre la France et l'Autriche, et l'aveuglement politique de Napoléon III lui a permis de remporter les guerres contre l'Autriche (Sadowa, 1866) et contre la France 1870. Les affaires italiennes l'ont bien servi.

LE GRAND PLAN

◆ Manoir alpin

Juste après l'abandon de la province de Lombardie par les Autrichiens, des agents secrets prussiens, sous le commandement du Baron Leopold Von Leiten, ont installé une base d'action à Caglio, dans les montagnes au nord de la Lombardie, au-dessus du Lac de Como qui fait frontière avec la Suisse. Le village se trouve à une demi-journée de cheval à allure tranquille de Milan, la capitale de la Lombardie. Le trajet dure une journée à pied, une heure au galop, un peu plus en revenant de Milan, car il faut monter. Il fait environ 35km.

Les espions prussiens se sont installés dans un manoir entouré d'une épaisse forêt, aux murs solides, à plus d'un kilomètre de toute habitation. L'ancien propriétaire, le baron Stefan Von Bolser, a quitté son manoir, fort satisfait d'avoir pu le vendre plutôt que d'en être chassé par une population mécontente.

Les prussiens ont rapidement su calmer la colère populaire par des libéralités financières et en montrant une autorité ferme aux abords du manoir. Ils parlent italien avec un accent germanique, mais la chose n'est pas rare dans cette région, où il reste de nombreux autrichiens.

Leopold Von Leiten veut pousser le nouvel état italien à entrer en guerre contre ses voisins, et particulièrement achever la conquête des pays de langue italienne avec la Vénétie, seule province avec Rome qui échappe au pouvoir de Victor-Emmanuel. Lorsque la pression du peuple sera assez forte, il offrira le soutien de la Prusse au Roi d'Italie pour qu'il puisse répondre à la voix du peuple.

◆ Pantin milanais

Son premier pion est le député de Milan, Carlo Cattaneo, républicain fervent, opposé au Pape comme à l'idée d'une royauté pour l'Italie. S'il accepte de recevoir temporairement des ordres du gouvernement piémontais, il considère que l'Italie n'est pas encore achevée, et qu'il lui faut encore une révolution. Les prussiens lui promettent à la fois une offensive pour reprendre Venise et un soutien pour faire entendre la voix du Peuple face au Pape et aux nobles.

Cattaneo n'est pas aveugle politiquement, mais et il sait que l'aide des Prussiens n'est pas gratuite. Il est prêt à accepter une longue guerre pour libérer l'Italie, et l'Europe, de l'influence papiste. Il n'est pas protestant comme les prussiens, mais plutôt déiste, et n'est pas loin de se croire athée. Il ne peut



supporter la mainmise temporelle de Pie IX sur Rome, et juge qu'il est temps que le Pape ne puisse plus faire de politique, surtout en Italie.

Populaire à Milan et dans toute la Lombardie, le peuple le suit avec entrain, et réclame à hauts cris la reprise de la guerre contre l'Autriche.

◆ Le tueur de San Remo

Cesario Ammanati est le directeur du relais du télégraphe de San Remo, qui constitue le point de passage entre France et Piémont. C'est un homme dur, qui inspire la terreur à ses six subordonnés. Il travaille pour la Prusse, et est un membre de la Loge Mystique du Temple de Râ. Il a affirmé à ses employés que sa mission était de s'assurer que les Français ne puissent envoyer de messages à leurs espions qui cherchaient à faire tomber le Piémont sous le pouvoir de Napoléon, comme au début du siècle.

Les employés n'y croient pas réellement, mais ils croient que s'ils vont en parler à qui que ce soit, ils mourront. Ils n'ont pas tort.

Cesario Ammanati est très au fait des codes impériaux, et s'il ne peut déchiffrer tous les messages, il sait au moins les repérer, et l'a enseigné à ses aides. Après le relatif revers parisien, il fait tout son possible pour empêcher que les agents français à Milan ne soient prévenus. Il empêche tout contact entre les deux groupes, et essaie de faire illusion quant aux réponses au télégramme.

Il a de longs cheveux noirs et lisses, qu'il porte attachés et luisants. Il a une bague marquée de la croix égyptienne. L'homme est capable d'arrêter le temps, pour disparaître comme s'il s'était téléporté, ou encore de ralentir un homme pour pouvoir le frapper mortellement sans qu'il puisse se défendre.

◆ Paris : la Grande Liseuse

Lorsque Von Leiten s'est rendu compte que des espions aussi renommés et redoutables que les PJs rôdaient aux alentours de Milan, il a envoyé Wolfgang Kreutzer, son lieutenant, avertir Albrecht Auerbach et Arnold Tellenbach à Bobigny.

Là-bas, le génial inventeur prussien Auerbach a installé sa machine infernale, qui peut faire tomber les meilleurs agents français. La Grande Liseuse est installée dans le sous-sol d'une usine de fabrication de boîtes de conserve. Les machines à vapeur sont alimentées tout le jour durant, et les lourds marteaux emboutissent le fer-blanc. On pourrait y égorger un cochon sans qu'un ouvrier ne s'aperçoive de quoi que ce soit.

Tellenbach, lui, se tient informé sur la famille des grands espions français, et depuis les dernières aventures des PJs, ils tiennent une place de choix dans son carnet. S'il sait bien que le chantage n'aboutirait à rien dans leur cas, il sait que la Grande Liseuse peut leur livrer les agents secrets sur un plateau.

Lorsque l'on place quelqu'un sur l'un des fauteuils de la Grande Liseuse, son esprit devient véritablement celui de quelqu'un d'autre, et cela d'autant mieux qu'il s'agit de quelqu'un de proche, de sa propre famille. Bien sûr, Auerbach est capable de diriger cela, en choisissant à qui le captif va s'identifier - il l'habilite avec ses vêtements, lui parle de lui - et parvient même à placer la victime dans la situation qu'il veut. Il lui suffit de décrire la scène, ou de lui placer un plan sous les yeux.

Alors, la victime, toujours sanglée sur son fauteuil, va agir - mais elle ne peut pas, elle est attachée - et surtout parler comme son personnage. Et Auerbach apprend donc aisément comment ledit personnage réagit dans une situation donnée.

Lorsque l'expérience s'arrête, la machine injecte aux victimes des suggestions qui les font dormir plusieurs heures, le temps de les placer dans un lieu qui fera taire leurs soupçons - leur propre lit, en général. Ces quelques heures de sommeil éloignent les visions de la Grande Liseuse, pour n'en faire plus que des rêves flous qui ne prêtent pas à s'inquiéter.

Ainsi, la première scène est l'attaque des espions contre le manoir de Caglio. Elle est vécue par les captifs de la Grande Liseuse, et ils apprennent aux prussiens où et comment placer le piège qui perdra les agents. Pour ce faire, Auerbach explique du mieux qu'il peut la défense du manoir aux captifs.



LES SECRETS DES ALPES

Les PJs se sont installés depuis quelques jours à Caglio, dans une ferme qu'ils louent fort cher à un paysan italien pour qu'il assure que leur séjour soit discret. Ils ont découvert à Milan que les manigances prussiennes proviennent d'un quartier général situé dans le village, et vraisemblablement de l'ancien manoir de Von Bolser.

Ils connaissent bien les conclusions de l'enquête préliminaire à Milan, mais moins le déroulement de celle-ci. S'ils s'intéressent à

nouveau à celle-ci, ils trouveront rapidement et facilement des confirmations de leurs conclusions, un peu comme des grosses ficelles laissées par un meneur de jeu - c'est exactement ce qu'est en train de faire Auerbach.

L'encadré résume l'enquête que les espions ont déjà menée à Milan. Vous pouvez le remettre aux joueurs, c'est l'essentiel de leur background. Ils n'ont normalement plus qu'à agir.

Vous avez tous été envoyés en mission pour vous assurer que les Prussiens ne tentaient pas de retourner l'Italie contre le Second Pacte, et sillonnez le pays depuis quelques mois. Vous avez trouvé le centre d'une agitation révolutionnaire en Lombardie, avez remonté la piste, et vous êtes installés depuis quelques jours à Caglio, à trente kilomètres au nord de Milan, dans une ferme louée fort cher à un paysan italien pour qu'il assure que le séjour soit discret.

Vous avez découvert à Milan que les manigances prussiennes proviennent d'un quartier général situé dans le village, et vraisemblablement de l'ancien manoir de Von Bolser, un noble autrichien qui a fui après la réunification italienne, six ans plus tôt. Le lieu est occupé par Leopold Von Leiten, et il prépare à envoyer le peuple lombard contre l'Autriche, en le manipulant par l'intermédiaire du populaire député de Milan Carlo Cattaneo. Von Leiten est un important espion prussien, amoral et violent, auquel les plus anciens du groupe ont déjà eu affaire.

Le manoir semble gardé par une vingtaine de gardes. Le parc a été aménagé pour avoir une bonne vue des fenêtres, et parfois il y a des carrosses qui entrent ou qui sortent, lourdement chargés, et certainement bien protégés. Mais vous n'êtes pas des amateurs, vous êtes bien capables de trouver une faille rapidement.

MANOIR

Le manoir est entouré d'un parc de cinq hectares, dont les buissons ont été rasés et les arbres élagués jusqu'à deux mètres. Les hommes de main de Von Leiten gardent le lieu jour et nuit, par équipes de deux. Ils ont des armes de poing de petit calibre, et ceux qui dorment restent dans le manoir, et ont le sommeil plutôt léger.

Plusieurs fois par jour, une calèche fermée franchit la grille. Elle transporte tracts et matériel pour Milan. L'écurie du manoir dispose d'une douzaine de bêtes, chevaux de selle comme de trait.

Dans le sous-sol, on trouve des caches d'armes, des réserves d'or - prussien - et une petite imprimerie.

◆ Chute du manoir

La prise du manoir ne devra pas poser de problème vraiment majeur aux PJs. Qu'ils expriment leurs talents héroïques. L'Hôte est invité à leur faire dépenser leurs cartes, à la manière du préfilm de James Bond...

Il s'agit aussi de les dissuader de gloser pendant des heures sur un plan d'action, et les laisser facilement obtenir des informations sur les défenses et les rondes. Ne pas oublier que c'est essentiellement Auerbach qui apporte les réponses.

Une fois que les hommes de mains sont balayés et Von Leiten arrêté ou tué, Auerbach place son calepin dans sa sacoche et arrête l'expérience...



REVEIL PARISIEN

◆ Souffrance de la Grande Liseuse

C'est la première fois que la Grande Liseuse traite avec l'esprit résistant à la Magie, et Auerbach fait les frais de la confrontation de la machine que lui a inspirée un Unseelie, et qui utilise une forme de thaumaturgie. Pendant l'utilisation de la machine, l'esprit de la victime est transformé, et se mue temporairement en celui de son personnage.

Lorsque Auerbach arrête le transfert de conscience, l'esprit de l'espion résiste et se défend, et sa capacité à résister à la thaumaturgie fait son office. Les électrodes placées sur le front de celui qui lui est lié se détachent en fumant, et les liens qui le retiennent à son fauteuil se brisent. Rapidement, les autres reprennent conscience, Auerbach s'enfuit en courant et les deux hommes de main qui attendaient dans le couloir entre dans la pièce pour maîtriser les captifs.

Libre au PJ ainsi libéré d'essayer d'utiliser en catastrophe la commande pour libérer les autres captifs ou de s'occuper lui-même des hommes de main. Dans tous les cas, Auerbach a le temps de disparaître.

Les PJs (les seconds) portent des vêtements appartenant à leurs proches. Ils n'ont pas de mal à déterminer quels sont les propriétaires originaux. Les meilleurs en Bricolage ou Invention peuvent se faire une idée pas trop fautive du réel usage de la machine infernale, même s'ils sont bien incapables de la réparer.

◆ Rencontre

Alors que les PJs quittent le souterrain bruyant - sous l'usine - il trouvent facilement dans une pièce proche leurs vêtements. Ils ont été capturés dans la rue, et leurs affaires lourdes et/ou précieuses sont restées chez eux.

Ils devraient se trouver un endroit tranquille, calme, pour prendre quelques minutes et faire le point sur qui ils sont. Ce qu'est la machine, et commencer à suivre la piste de leurs parents. Ils ne connaissent pas le Colonel Berbizier, qui a envoyé les espions vers Milan. Les notes évasives du préfilm sont complètes : ils s'agit du genre d'information qu'Auerbach n'a pas pu donner. S'ils se sont posé la question, Auerbach aura donné une

fausse information, que les PJs invalideront facilement à ce moment-là.

Ils n'ont plus qu'à convaincre les autorités - en commençant normalement par un commissaire de police - que leur père, sœur, fils ou inventeur est sur le point de se faire capturer au Nord de l'Italie.

S'ils ont peine à convaincre les officiels, Arnold Tellenbach est au courant de leur fuite et, avec ses hommes de main, il tâche de les supprimer. La réalité de leurs éventuelles blessures aidera grandement à la compréhension des autorités.

Ils s'empêchent ainsi dans les administrations jusqu'à enfin pouvoir rencontrer le Colonel Berbizier, plus ouvert d'esprit et connaisseurs des machinations surnaturelles prussiennes.

◆ Souvenirs

Au moment d'envoyer un message - télégraphique - à Milan pour essayer d'empêcher les agents de tomber un piège, les PJs se rendent compte que les souvenirs des détails de l'attaque restent flous, comme quand on essaie de saisir un rêve quelques minutes après le réveil.

De plus, le code employé par le service ne permet pas les descriptions complexes, et après quelques heures, il peuvent surprendre une inquiétude supplémentaire du Colonel : il n'est pas certain du tout que le message soit bien passé. La réponse ne plaît guère au colonel, même si elle respecte le code impérial, elle n'est pas dans le « style » des PJs espions.

Le Colonel qui sait à quel point la motivation personnelle d'un agent peut l'aider, et qui a compris que la lumière ne pourra se faire que si les personnages peuvent revoir la scène que leur a offerte la Grande Liseuse, les envoie à Milan escortés par Honoré Amiot, un agent secret.

Ils prennent le premier train quittant Paris pour Nice, puis montent dans un train pour Milan, passant ainsi une soixantaine d'heures de voyage. Tellenbach ou Auerbach informent Ammanati de la présence des PJs dans le train. Kreutzer part en train jusqu'à Bâle, puis à cheval, à travers la Suisse, pour rejoindre Caglio et apporter à Von Leiten les notes d'Auerbach.



RETOUR AUX ALPES

◆ Voyage sans sommeil

Durant le trajet de Nice à Milan, après le passage à San Remo, et donc durant les dix dernières heures de voyage, le train luxueux sera le champ d'investigation de l'assassin de l'Ordre de Râ. Il cherche à savoir qui sont ses adversaires, et n'hésitera pas à causer des troubles pour forcer des jeunes héros à se dévoiler.

S'il se retrouve en situation difficile, il est prêt à se détramer pour s'offrir une porte de sortie. Il sait que sa position n'est pas celle du dernier rempart, et que Von Leiten est capable de se protéger efficacement. Capturé, il parlera modérément, juste ce qu'il faut pour endormir la méfiance de ses geôliers, et fera un prisonnier difficile à conserver.

A une heure de train de Milan, Ammanati tue Amiot, pour s'assurer qu'une enquête immobilisera le train et ses passagers quelques heures supplémentaires, et aussi que les PJs seront privés de protection à Milan. Il disparaît et réapparaît à Milan après un repos mérité, pour reprendre son rôle de semeur de mort.

◆ Politique Milanaise

A Milan, les PJs sont recherchés par quelques brutes de Von Leiten, mais il a choisi de ne pas dégarnir son manoir avant d'avoir les espions français sous son contrôle. Les PJs peuvent faire le début de leur enquête facilement, mais, une ou deux heures après leur arrivée nocturne à Milan, les agents secrets donnent l'assaut, et sont capturés. Von Leiten envoie des renforts pour capturer les PJs à Milan.

Les PJs ont une certaine connaissance des conclusions de l'enquête de leurs parents, et parviennent facilement à confirmer leur soupçons. Notamment que le surlendemain les milanais vont commencer leur soulèvement, que nombre de patriotes ont reçu des armes prussiennes, et qu'avant la fin de la semaine leur armée populaire pénétrera en Vénétie, et que le Roi d'Italie devra suivre ou être destitué. Ammanati reprend ses actions contre les PJs lorsqu'ils avancent dans l'enquête, se rendant

compte de l'incapacité des hommes de main de Von Leiten.

Le député Carlo Cattaneo a été mis au courant de la présence dans la ville de nouveaux espions français, dangereux et surnois. Voyant ces nouveaux arrivés, qui n'ont pas l'air très crédibles, Cattaneo préfère avoir une entrevue avec eux, et envoie quelques-uns de ses agitateurs prendre contact avec les PJs. Cattaneo n'apprécie guère plus la Magie et les machines infernales que le pouvoir religieux, et s'il est prêt à une alliance avec un pays craint pour sa puissance militaire, il ne veut pas précipiter son pays entre les griffes de sorciers et de fous. Les témoignages contre l'adepte de l'Ordre de Râ, et plus encore ses aveux s'il est capturé, convaincront le député de retenir la juste colère du peuple lombard.

Pour ne pas prolonger les tromperies, Cattaneo est prêt à laisser les PJs partir pour Caglio, et à dissimuler pour quelques jours leur départ de Milan aux hommes de main de Von Leiten. Il suppose que Von Leiten hésitera à quitter son repaire.

◆ Dernière vision de Caglio

Lorsque les PJs atteignent Caglio, ils trouvent la ferme qui a servi de planque à la première équipe. Le fermier, s'il est un peu secoué pour qu'il oublie ses promesses de discrétion faites à Balandier, donnera les renseignements utiles quant au séjour des espions.

Les hommes de Von Leiten finissent par se rendre compte que le soulèvement milanais capote, et se rend en personne en ville pour relancer le grand plan, et remettre à sa place le député.

Les PJs peuvent alors forcer l'entrée dans le manoir, éliminer les quelques gardes, plus occupés à surveiller les prisonniers que les abords, et délivrer les espions. Tous ensemble, ils peuvent redescendre vers Milan pour mettre en fuite Von Leiten, et célébrer leur victoire sur la pieuvre prussienne. Leopold Von Leiten peut repartir vers Bismarck en jurant, une fois encore, de se venger. Ou être défait par les PJs dans un sursaut d'honneur et de vengeance bouillante.



LES PROTAGONISTES

◆ Leopold Von Leiten, chef de la mission prussienne

Cet homme d'une quarantaine d'année est un ancien officier, cynique, capable de tuer de sang-froid et de quitter un champ de bataille battu pour mûrir une longue vengeance. C'est un espion célèbre, et des agents renommés du Second Pacte peuvent l'identifier facilement.

Plusieurs fois, ses plans ont été déjoués par des espions au service de Napoléon III, et d'autres fois il a porté de rudes coups aux ennemis de la Prusse. Cette fois, il entend bien écraser les français à Milan. Lors de la première prise du manoir, il fera le malin face au meneur du groupe de PJ, jouant avec lui jusqu'à sa défaite.

Agilité : très bon, **Aisance sociale** : très bon, **Charisme** : excellent, **Courage** : excellent, **Discrétion** : très bon, **Escrime** : excellent, **Finances** : très bon, **Mêlée** : bon, **Perception** : bon, **Physique** : très bon, **Tir** : très bon, **Torture** : excellent.

◆ Wolfgang Kreutzer, bras droit et messenger de Von Leiten

Cet homme d'une trentaine d'années est le messenger de Von Leiten, et celui qui tient le manoir en son absence. Il est cruel et violent.

Agilité : excellent, **Aisance sociale** : faible, **Conduite** : excellent, **Courage** : très bon, **Discrétion** : bon, **Mêlée** : exceptionnel, **Perception** : bon, **Physique** : excellent, **Tir** : bon, **Torture** : excellent.

◆ Albrecht Auerbach, savant fou

Le savant, âgé d'un cinquantaine d'années, et paraît vingt de plus. Il porte un monocle, et a toujours sur lui des plans divers, des gravures représentant des personnages atypiques.

Agilité : faible, **Aisance sociale** : assez bon, **Bricolage** : très bon, **Conduite** : bon, **Finances** : très bon, **Instruction** : très bon, **Invention** : exceptionnel, **Relations** : bon, **Sciences naturelles** : très bon.

◆ Arnold Tellenbach, kidnappeur

Cet homme est une ombre, et un caméléon, capable d'apparaître au milieu d'une soirée sans que personne ne se doute qu'il n'y était pas durant les trois heures qui ont précédé. Il sait

assommer sans bruit, avec ou sans l'aide de la chimie.

Agilité : très bon, **Aisance sociale** : excellent, **Courage** : très bon, **Discrétion** : excellent, **Escrime** : très bon, **Médecine** : bon, **Perception** : très bon, **Physique** : très bon.

◆ Cesario Ammanati, assassin de l'Ordre de Râ

Ce tueur italien d'une trentaine d'années est un adopté de longue date de l'Ordre de Râ, et a longtemps œuvré dans les temples souterrains de France, où il a beaucoup appris sur les méthodes des espions de Napoléon III. Récemment, les hauts dignitaires de l'Ordre en Prusse l'ont envoyé à San Rémo pour couvrir les actions des agents prussiens, et combattre les français.

Agilité : excellent, **Courage** : assez bon, **Discrétion** : excellent, **Instruction** : bon, **Mêlée** : très bon, **Perception** : excellent, **Physique** : assez bon, **Relations** : bon, **Sorcellerie** : excellent, **Tir** : bon.

◆ Honoré Amiot, espion français

Cet homme d'une trentaine accompagne les PJs jusqu'à Milan, et meurt normalement d'une façon héroïque en les protégeant d'Ammanati. Mais il peut être moins brillant que cela.

Agilité : très bon, **Aisance sociale** : très bon, **Charisme** : assez bon, **Conduite** : bon, **Courage** : bon, **Discrétion** : bon, **Finances** : très bon, **Mêlée** : bon, **Perception** : bon, **Physique** : assez bon, **Tir** : bon.

◆ Carlo Cattaneo, député de Milan

Le député de Milan approche des soixante ans, il est alerte et apprécié par les habitants de la ville. Il manœuvre habilement avec Victor-Emmanuel pour le pousser à accepter des réformes vers une démocratie plus grande et une reprise de la guerre contre l'Autriche, mais sans outrepasser ses droits de simple député.

Par contre, il dirige un groupe secret d'une cinquantaine d'agitateurs, qui poussent la population à réclamer plus fort ces mêmes choses, et espère l'appui des Prussiens dans son combat.

Aisance sociale : excellent, **Charisme** : exceptionnel, **Courage** : très bon, **Escrime** :



assez bon, **Finances** : très bon, **Perception** : bon, **Tir** : assez bon.

◆ **Hommes de main prussiens à Caglio**

Ce sont des gardes classiques, résistants au sommeil et aux sentiments. La plupart ne sort guère du manoir, à part pour protéger des livraisons vers Milan.

Courage : bon, **Mêlée** : assez bon, **Perception** : assez bon, **Physique** : bon, **Tir** : très bon, **Torture** : bon.

◆ **Hommes de main prussiens à Paris**

Cette dizaine d'hommes assiste Tellenbach dans ses captures et ses enquêtes. Ils font le

guet, effraient, capturent les passants. Certains sont prussiens, d'autres des traîtres français.

Agilité : très bon, **Discrétion** : très bon, **Mêlée** : assez bon, **Perception** : bon, **Physique** : assez bon.

◆ **Agitateurs républicains à Milan**

Ces italiens sont les suiveurs de Carlo Cattaneo, le député républicain de Milan. Ils exhortent le peuple à construire une Italie forte, grande, unie et laïque. S'ils ne sont pas conscients de faire le jeu des prussiens, ils ont foi dans leur action.

Charisme : très bon, **Courage** : bon, **Discrétion** : bon, **Mêlée** : assez bon.

LES PERSONNAGES-JOUEURS

Il y a trois façons de jouer ce scénario, selon les personnages disponibles. La première est qu'il n'y a pas de campagne de Château Falkenstein en cours dans votre groupe, et sachant que ce scénario est issu d'une convention, vous vous doutez bien qu'il y a des personnages spécialement créés pour. C'est vrai, mais à raison de deux PJs par joueur, ça fait trop pour être placé dans le webzine : ils représentent plus des deux tiers de la quantité de papier utilisée pour la convention. Si vous les voulez, envoyez-moi un mail :

Christophe.Osswald@enst-bretagne.fr.

Le second cas est que vous ayez déjà des personnages qui ont un fort vécu, et qui sont donc très susceptibles d'être envoyés contrer les Prussiens à Milan (et c'est encore mieux s'il y a un Nain dans le groupe). Ils constituent le premier groupe, ce qui fait que les joueurs commencent la partie avec leurs personnages habituels, et ne se doutent de rien. C'est assurément le meilleur cas. C'est l'occasion rêvée d'étoffer leur famille.

La dernière possibilité est que les personnages n'ont pas de position reconnue au sein des instances dirigeantes du Second Pacte. Vous pouvez leur confier le rôle de la seconde équipe, celle qui est capturée à Paris. Annoncez aux joueurs que vous leur faites jouer un scénario de convention (et envoyez-moi un mail, donc, voir cas 1) et qu'ils n'ont pas leurs personnages habituels. Je vous envoie les personnages des espions de la convention, vous n'avez qu'à modifier un peu la partie sur le lien

familial pour y intégrer discrètement les vrais PJs. Par contre, il faut que votre campagne puisse accepter que les PJs aient dans leur entourage proche des agents secrets du Second Pacte. Ou tuer ces agents à Caglio.

Les liens les plus classiques sont père-fils ou mère-fille, ou entre frères, ou entre sœurs. Il est plus dur, avec la Machine Infernale, de créer un lien entre deux personnes de sexe opposé, les esprits sont trop différents – et ça force un joueur à jouer un personnage du sexe qu'il n'a pas choisi, dans notre cas, et ce n'est pas souvent souhaitable.

On peut très bien placer des liens plus éloignés, notamment pour intégrer le scénario dans une campagne en cours : oncle, neveu, mari, etc. Notez qu'un Nain a de façon naturelle une Nymphé ou autre être Faë de sexe féminin dans sa famille, qui ne résiste pas particulièrement à la Magie. On peut imaginer des liens plus ésotériques, par l'intermédiaire d'un objet chargé de sens : un inventeur qui a confié l'œuvre de sa vie à un PJ peut devenir une sorte de Père, un PJ qui a trouvé un artefact peut être lié au précédent propriétaire.

Celui des PJs (espion) qui est choisi pour être à l'origine de la défaillance de la magie – Nain ou pas Nain, et donc plutôt thaumaturge ou Faë dans ce cas – ressentira, par une douleur lancinante qui augmente au fur et à mesure du premier acte, la machine qui est en train de torturer son esprit.