

Ragnarok.

Un scénario pour
Château Falkenstein

Cette aventure fait suite aux scénarios *Face au Pacte !* et *l'Héritier*.

PROLOGUE :

Où le lecteur prend connaissance des évènements précédents...

Le Pacte des Quatre vient de voir échouer sa tentative pour s'emparer du pouvoir au sein de l'empire austro-hongrois. Mais pour Meleri et ses associés ce n'est qu'un petit contretemps sans importance avant de pouvoir parvenir à leurs fins. Suivant leurs directives, le duché de Graffenberg a fait sécession et est entré ouvertement en conflit avec le reste du pays. De plus, au nord, la Prusse masse ses armées à la frontière, prête à passer à son tour à l'action et n'attendant plus que la défaite de l'Autriche pour avancer vers Vienne sans risquer l'intervention des forces aériennes bavaroises. Celles-ci ne s'immisceront certainement pas dans ce qui n'est qu'une simple guerre civile... La tension monte, la guerre est là !

Chapitre 1. *Disparition.*

Vienne, novembre 1874. Malgré les rumeurs de guerre qui se font de plus en plus insistantes, les habitants de la capitale autrichienne semblent être toujours inconscient du danger qui les menace... Ceci étant certainement dû à la présence accrue de la police secrète impériale dans tous les lieux publics et à l'existence d'une censure efficace qui muselle la presse...

Les Personnages, quant à eux, ont rendez-vous pour déjeuner dans un grand restaurant de la ville avec leur amie Helena Darlington (*voir le scénario l'Héritier*). Retardés par un banal incident (sur le trajet, un fiacre renversé bloque le passage) ils arriveront en retard. Et s'apercevront immédiatement que quelque chose ne va pas : un important attroupement est réuni devant le restaurant, discutant avec animation. Renseignements pris, les Personnages pourront apprendre qu'un homme a été abattu quelques instants plus tôt alors qu'il tentait d'empêcher trois individus de faire monter de force une jeune femme dans un fiacre... Helena vient donc d'être enlevée !

- Avant l'arrivée de la police, les Personnages peuvent inspecter le cadavre de l'inconnu. Il a sur lui un revolver (qu'il n'a pas eu le temps d'utiliser) et un passeport diplomatique britannique au nom de John Smith. Dans sa main il sert encore une épingle de cravate qu'il a réussi à arracher à l'un de ses agresseurs avant d'être tué. Elle porte le symbole de la Golden Dawn...
- Les témoins de la scène pourront décrire les kidnappeurs : deux d'entre eux avaient des physiques de brutes et étaient visiblement de simples exécutants, aux ordres du troisième personnage, un homme élégant aux cheveux grisonnants qui s'appuyait sur une canne au pommeau d'argent pour marcher.

- Le fiacre dans lequel ils sont partis portait un monogramme sur la portière : la lettre V...

Ayant certainement attiré l'attention en posant toutes ces questions, les Personnages feraient mieux de ne pas attendre l'arrivée des forces de l'ordre s'ils ne veulent pas perdre leur temps à répondre aux nombreuses questions de fonctionnaires suspicieux.

A eux donc de mener leur propre enquête pour retrouver au plus vite la trace de leur amie disparue.

Chapitre 2.

« *Le troisième homme* ».

A l'ambassade britannique :

Personne ne semble connaître de « John Smith » ou d'homme correspondant à sa description (il s'agissait en fait d'un agent des services secrets britanniques chargé de la protection discrète de la femme de l'ambassadeur).

De plus, Harold Ashton-Forsythe semble être absent de Vienne. C'est du moins ce que l'on prétendra si les Personnages souhaitent le voir pour lui apprendre la disparition de son épouse (et d'ailleurs, comme on le constatera plus loin, c'est tout à fait exact : il ne se trouve pas ici pour le moment).

Le fiacre mystérieux :

Il ne sera pas trop difficile de suivre sa trace à travers les rues de Vienne, de nombreux témoins l'ayant vu passer. Cette piste mènera les Personnages jusqu'à un terrain isolé, à l'écart de la ville, sur lequel se trouve toute l'installation nécessaire pour accueillir au sol un dirigeable. Cependant, il n'y a aucun signe des personnes qu'ils recherchent. Ceux-ci se sont apparemment envolés pour une destination inconnue !

S'ils se renseignent sur le monogramme, étrangement personne ne sera en mesure de les renseigner plus précisément sur ce qu'il peut signifier (il s'agit bien sûr de l'emblème du Pacte des Quatre...).

La Golden Dawn :

Reste donc le lien apparent entre le chef des ravisseurs et l'Ordre Hermétique de la Golden Dawn... Le plus simple pour retrouver la trace du sorcier serait bien évidemment que les Personnages possèdent déjà quelques contacts dans le milieu très fermé des thaumaturges. Mais cela ne sera peut-être pas le cas et alors il leur faudra fournir un peu plus d'efforts pour obtenir les renseignements qu'ils cherchent... Faire appel à un journaliste spécialisé dans les mouvements occultes ou à un détective conseil un peu doué pourra être une solution.

Quoi qu'il en soit, les Personnages devraient finir par découvrir que l'homme qu'ils cherchent s'appelle Wolfram Haselböck et qu'il possède un appartement dans les beaux quartiers de Vienne.

S'y introduire ne posera aucun problème, mais c'est à partir de là que les ennuis commenceront : en effet, les lieux sont protégés par un brag (voir *Château Falkenstein* p.59 et 175) ayant l'apparence d'un énorme molosse qui attaquera tous les intrus. Une fois débarrassés de cet adversaire monstrueux, les Personnages pourront fouiller l'appartement et découvrir, une fois de plus, deux messages codés signés David :

VD ID DD IV DD ID AI VD VI
IV DD AA VI DD IV VD VD
DV VD VV VV DD VI DV DD
DD DV ID AI DA ID AI VD VI
ID AV DD II DD
DD VI
DAVID.

(Opération Ragnarok commence activation phase un).

AV.
DI VD AI ID
DD ID IV DD
DD VI DA VD DD DD DD
DD
AA IV DD AD AD DD VI DA DD IV AA
DD DD
ID VA DD II
DA AI ID DD
DAVID.

(H. doit être envoyée à Graffenberg au plus vite).

Un Personnage cultivé (prouesse d'INSTRUCTION...) saura que le terme « Ragnarok » fait référence à la mythologie nordique. Il s'agit de la bataille marquant la fin des temps et opposant les dieux aux forces de l'enfer...

De plus, dans la cheminée se trouvent des fragments de documents calcinés. Avec de grandes précautions on peut en récupérer un encore lisible : il y est inscrit « 47 N / 11 E ».

Une fois les lieux entièrement explorés, les Personnages devraient en conclure qu'ils n'ont plus rien à faire à Vienne et se diriger une fois de plus vers Graffenberg, ce qui devrait leur rappeler quelques mauvais souvenirs...

Chapitre 3. *La bataille de Reichenburg.*

Alors que jusqu'ici ils ont pu parfaitement ignorer ce qui se passait dans la partie occidentale du pays, les Personnages vont brutalement prendre conscience que la guerre a déjà commencé. Au fur et à mesure de leur avancée vers Graffenberg, ils croiseront de plus en plus de réfugiés fuyant les combats et qui pourront leur raconter des histoires terrifiantes concernant l'armée du Pacte et ses mortels soldats-automates.

Arrivés à proximité du village de Reichenburg (*reportez-vous éventuellement à la carte du scénario l'Héritier*) ils seront interceptés par une patrouille autrichienne qui leur interdira d'aller plus loin : toute la zone est sous le contrôle de l'armée et interdite aux civils. Tenter de forcer le barrage risque de mal se terminer, les soldats n'hésiteront pas en effet à ouvrir le feu sur quiconque ressemblant de près ou de loin à un espion...

Ils vont donc devoir trouver un moyen plus discret de poursuivre leur périple. Il ne leur sera cependant pas trop difficile d'avancer à condition d'éviter la route

principale : le terrain accidenté sur lequel on trouve une végétation abondante offre de nombreuses cachettes et les Personnages arriveront facilement aux abords de Reichenburg où campe le gros des troupes autrichiennes.

Le seul moyen de poursuivre leur route vers Graffenberg est de traverser la rivière par le pont qui se trouve à la sortie du village et qui est gardé par une importante garnison... Alors qu'ils seront sans doute encore en train de se demander comment résoudre ce problème délicat, les Personnages vont voir les événements se précipiter : en effet, l'armée du Pacte des Quatre passe à l'attaque !

Les Personnages peuvent ou non intervenir dans le déroulement de la bataille, voire même tenter d'en profiter pour passer de l'autre côté de la Krantzwasser, mais quelle que soit leur attitude les événements suivants se produiront :

- Les soldats qui gardaient le pont sont attaqués par plusieurs automates-suicide, suivis de près par les premiers automates-soldats qui achèvent de désorganiser la défense des Autrichiens.
- L'artillerie autrichienne, pourtant à l'abri d'un petit bois situé au nord de Reichenburg, est bombardée depuis un dirigeable et rendue inopérante.
- Un feu nourri empêche les troupes du Pacte de prendre pied durablement sur la rive orientale de la rivière. Leurs troupes de choc passent alors à l'action, repoussant les Autrichiens jusqu'aux faubourgs du village après un terrible corps à corps.
- Rien ne semble pouvoir arrêter les automates qui avancent inexorablement à travers Reichenburg malgré la défense acharnée qu'on leur oppose. Des combats ont lieu rue après rue, maison après maison...
- Les automates réduisent peu à peu les dernières poches de résistance au prix de violents combats.
- Seul un dernier groupe de soldats, regroupés autour de l'église et du cimetière, résiste encore grâce à un armement lourd. Ne parvenant pas à s'emparer seuls de la position, les automates vont faire intervenir une forteresse d'assaut pour en venir à bout... Celle-ci traverse le village en ligne droite, détruisant les bâtiments sur son passage, pour venir au contact des Autrichiens.
- Les armées du Pacte lancent un dernier assaut et s'emparent de la position tenue par les Autrichiens après un ultime bain de sang...
- Les quelques survivants de la bataille de Reichenburg fuient le champ de bataille pour se regrouper, démoralisés, quelques kilomètres plus à l'est.

Toute cette scène doit se dérouler dans une ambiance d'urgence et de stress : les Personnages vont devoir essayer de survivre alors que des combats extrêmement violents se déroulent tout autour d'eux, parmi les blessés et les mourants, tout en évitant les machines de guerre du Pacte... et les soldats autrichiens qui ne feront pas de détail en voyant passer des inconnus.

De plus, quoi qu'ils décident de faire au cours de la bataille, les Personnages devront croiser à un moment la route d'un agent des services secrets autrichiens gravement blessé. Sentant sa dernière heure arriver, celui-ci leur demandera de faire parvenir à ses supérieurs des documents qu'il a réussi à subtiliser à l'ennemi. Il s'agit en effet de rien moins que des plans de bataille du Pacte ! Il y est question d'un encerclement des forces adverses devant entraîner à l'écrasement total de l'armée autrichienne. Plus grave, toutes les positions autrichiennes y sont détaillées dans les

moindres détails, le Pacte des Quatre étant apparemment renseigné par un espion dont le nom de code est « Lancelot » qui est parvenu à infiltrer l'Etat-major autrichien. Autre information importante qu'il pourra fournir : le Pacte posséderait une usine secrète, située quelque part sur le sol autrichien, d'où sortiraient toutes ses machines infernales...

A partir d'ici, deux possibilités : **soit** les Personnages ont trouvé un moyen de passer à travers la bataille et décident de poursuivre vers Graffenberg pour sauver leur amie, **soit** ils rebroussement chemin pour apporter les documents volés aux Autrichiens...

Chapitre 4 : *De Charybde en Sylla...*

Si les Personnages continuent en direction de Graffenberg, ils devront faire attention tout au long du chemin aux patrouilles composées de soldats du Pacte des Quatre et d'automates. Ils pourront remarquer que toute la région est tenue d'une main de fer par leurs adversaires et ils ne devront attendre aucune aide de la population locale, terrorisée par ses nouveaux maîtres...

Une fois à proximité du château de Graffenberg, ils auront beaucoup de difficultés à pénétrer dans les lieux, qui sert de quartier général à l'armée du Pacte. A l'intérieur, ils ne tarderont pas à être repérés et, bien sûr, capturés (voir abattus s'ils résistent ou tentent de s'enfuir) avant d'être jetés au fond d'un cachot humide. Ils y retrouveront l'inventeur Karl Gottfried (dont le rôle se révélera crucial plus tard...).

Si les Personnages s'intéressent plutôt aux documents, ils n'auront aucun mal à tomber sur une patrouille qui après quelques explications acceptera de les mener jusqu'au général Rilke, commandant en chef de la troisième armée autrichienne. Celui-ci prendra très au sérieux la menace que représente Lancelot mais tentera d'écarter les Personnages de l'enquête en les forçant à être rapatriés vers Vienne dès le lendemain. Ils voudront peut-être en profiter pour fausser compagnie aux Autrichiens et reprendre leur route en direction de Graffenberg (dans ce cas, se reporter au paragraphe précédent).

Cependant, s'ils veulent rester sur place pour en savoir plus sur le mystérieux espion ou même pour attendre docilement d'être renvoyés à l'arrière, ils finiront par avoir la surprise de croiser une vieille connaissance : Harold Ashton-Forsythe, l'ambassadeur de Grande-Bretagne (et accessoirement le mari d'Helena...) se trouve ici ! Il semblera gêné de les rencontrer en pareil endroit et cherchera visiblement à les éviter après éventuellement leur avoir expliqué rapidement qu'il est en mission diplomatique pour tenter de limiter le conflit qui s'engage et essayer de trouver une issue plus pacifique au nom de sa nation...

Les Personnages vont peut-être vouloir s'intéresser de plus près à ses agissements et tenter de comprendre pourquoi il ne semble pas plus intéressé que ça par le sort de son épouse. S'ils le suivent, il les mènera jusqu'à une bâtisse abandonnée d'où il fera partir à un pigeon chargé d'un message à destination de Graffenberg : Lancelot n'est donc autre que le respectable ambassadeur britannique ! Démasqué, il se justifiera en expliquant qu'il est victime d'un odieux chantage et qu'il a dû échanger des renseignements confidentiels contre la vie de sa femme... Pris sur le fait, et pour éviter le déshonneur d'un scandale public, il se suicidera alors sous les yeux des Personnages en se tirant une balle dans la tête...

N'ayant plus rien à faire sur place, les Personnages n'ont plus qu'à repartir. Rilke leur fera prendre place à bord d'un zeppelin qui doit les mener au plus vite à

Vienne. Malheureusement, au cours du trajet, ils seront pris en chasse et abordés par le dirigeable du Pacte. L'équipage sera alors passé par les armes et les passagers semblant présenter quelque valeur emportés captifs vers le château de Graffenberg... où ils se retrouveront emprisonnés en compagnie de Karl Gottfried...

Une fois qu'ils seront emprisonnés à Graffenberg, les Personnages n'auront que très peu de temps pour agir : Meleri, une fois prévenue de leur présence ne perdra pas de temps et décidera de se débarrasser une bonne fois pour toute de ces empêcheurs de comploter en rond... Elle viendra d'ailleurs en personne les narguer et leur annoncer que dès qu'elle en aura terminé avec la guerre qui vient de s'engager elle leur fera payer chèrement leur arrogance passée. Certainement trop sûre d'elle Meleri en dira même un peu trop et se vantera de l'alliance qui s'est nouée entre les quatre grandes puissances qui forment le Pacte...

En définitive, leur seul espoir de sortir du château est de faire confiance à l'inventeur qui partage leur cellule. Ce dernier a été capturé car le Pacte s'intéresse fortement aux travaux qu'il mène sur les voyages dans le temps. Jusque-là il a refusé de livrer les secrets de son invention mais il sait qu'il ne pourra plus tenir longtemps... Il va donc proposer aux Personnages de collaborer : à eux de trouver une idée pour sortir de la cellule, lui les fera quitter Graffenberg. Il lui suffit pour cela de terminer le montage du prototype de son *chronoscaph*, qui se trouve dans une des dépendances du château, et de faire fonctionner la machine. Cependant, il va se présenter un petit problème de compréhension : en effet, Gottfried est muet et va devoir se faire comprendre par gestes des Personnages (joli moment de *roleplay* en perspective !)...

Lorsqu'il aura réussi à faire fonctionner sa machine, les Personnages auront l'impression de faire une chute vertigineuse et perdront connaissance quelques secondes... pour se réveiller à bord d'un fiacre cheminant à travers les rues de Vienne plusieurs jours plus tôt !

Chapitre 5 : *Seconde chance...*

Retour au point de départ, donc. Aux Personnages de comprendre rapidement ce qui s'est passé et d'en profiter pour tenter de faire évoluer les événements en leur faveur. Pour commencer il leur faut intervenir pour empêcher Helena d'être enlevée par le sorcier de la Golden Dawn et ses hommes de main. Ceux-ci ne s'attendent pas à être pris sur le fait, mais ils chercheront à éliminer quiconque se trouvera sur leur chemin.

Une fois leur amie hors de danger, les Personnages vont encore avoir fort à faire : ils sont les seuls à pouvoir empêcher le désastre de la bataille de Reichenburg et la défaite de l'armée autrichienne. Convaincre le général Rilke du risque que courent ses hommes ne sera pas facile : comme la plupart des officiers autrichiens il sous-estime la puissance des armées du Pacte des Quatre. Le meilleur moyen d'obtenir un résultat sera de mentionner le nom de l'opération Ragnarok, dont les services secrets ont déjà entendu parler, mais sans parvenir à savoir de quoi il s'agit exactement... Changeant alors ses plans de bataille, le général prendra par surprise les soldats-automates et les écrasera finalement après un éprouvant combat, grâce à son artillerie, mise à l'abri avant le début de l'affrontement...

Harold Ashton-Forsythe n'a, bien entendu, plus aucune raison de trahir ses alliés autrichiens et donc ne se suicidera pas... Accessoirement, les Personnages peuvent tout de même recommencer à mener leur enquête pour découvrir qui fournit des renseignements à l'ennemi. Il s'agit d'un officier de cavalerie autrichien nommé Hans Zicker, et qui a de grosses dettes de jeu... Les Personnages ne devraient pas avoir de difficultés à le percer à jour car il utilise la même méthode (et le même bâtiment abandonné) pour envoyer ses messages vers le château de Graffenberg.

Malgré tout ces succès, le Pacte ne sera cependant réellement vaincu qu'avec la destruction de l'usine secrète de production des automates. Reste à deviner son emplacement...

Les Personnages vont devoir se souvenir des chiffres trouvés dans l'appartement de Wolfram Haselböck, et comprendre qu'il s'agit de coordonnées géographiques indiquant l'emplacement du complexe technologique du Pacte des Quatre. Munie de ce renseignement, l'armée autrichienne n'aura aucun mal à détruire les chaînes de montage et à mettre un terme définitif à la menace qui pesait sur l'empire austro-hongrois...

Épilogue :

Le Pacte est donc une fois de plus mis en échec, mais tout n'est pas encore gagné. Meleri s'en est sorti et, bien évidemment, va vouloir se venger : les Personnages devraient s'attendre à recroiser la route de la maléfique leanan sidhe un jour ou l'autre...

De plus, l'organisation est toujours active et fomente certainement déjà d'autres plans diaboliques pour s'emparer de la Nouvelle-Europe. Les Personnages voudront peut-être chercher à en apprendre plus sur les conspirateurs et tenter de les combattre plus longuement à travers le continent maintenant qu'ils en savent plus long sur eux...

Mais ceci est une autre histoire...

Dramatis Personae :

Soldats et autres hommes de main :

Agilité [BON] Courage [BON] Escrime [EXC] Instruction [FAI] Mêlée [BON]
Tir [BON]
Santé : 6.

Wolfram Haselböck, sorcier de la Golden Dawn :

Agilité [BON] Charisme [BON] Courage [BON] Escrime [EXC] Mêlée [FAI]
Sorcellerie [EXC]
Santé : 5.

Brag, molosse faërique :

Agilité [EXC] Forme animale [EXP] Mêlée [EXP] Perception [BON]
Physique [EXC]
Santé : 7.

Harold Ashton-Forsythe, diplomate dévoyé :

Aisance sociale [EXC] Courage [BON] Discrétion [FAI] Escrime [BON]
Finances [EXC] Instruction [EXC] Relations [EXP]
Santé : 6.

Meleri, *alias* David, le Roi de Pique :

Agilité [EXC] Attraction [EXC] Bricolage [FAI] Charme [BON] Conduite [FAI]
Discrétion [EXP] Escrime [FAI] Ethéreaté [FAI] Finances [BON]
Forme animale [FAI] Mêlée [BON] Métamorphose [EXC] Physique [BON]
Tir [FAI]
Santé : 6.

Karl Gottfried, génial inventeur autrichien :

Bricolage [EXC] Instruction [EXC] Invention [EXT] Physique [FAI]
Santé : 4.

L'arsenal du Pacte des Quatre :

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].

Ils forment l'essentiel des troupes du Pacte et leur force réside dans leur nombre et leur caractère pratiquement indestructible.

Troupes de choc :

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 : quatre bras articulés terminés par des griffes d'acier [dégâts 5/6/7].

Utilisés en première ligne pour désorganiser l'adversaire par des attaques rapides et terrifiantes d'efficacité, ces automates ne sont conçus que pour le combat au corps-à-corps.

Automates-suicide :

Taille : Petite [solidité : 40].

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

Autonomie : jusqu'à 1 heure.

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

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

Armement : explosifs [dégâts 20/30/40].

Véritables bombes ambulantes, les automates-suicide sont plus petits et moins blindés que les précédents. Leur seul but sur le champ de bataille est d'arriver au contact de l'adversaire... puis d'exploser !

Forteresse d'assaut :

Taille : Enorme [solidité 180].

Source d'énergie : machines à vapeur.

Autonomie : 24 heures.

Moyen de contrôle : un dispositif complexe, intriqué de leviers, câbles métalliques, cartes perforées, et une roue de capitaine.

Se déplace au moyen de : chenilles cliquetantes et une série de mécanismes et de roues motrices.

Armement : 4 mitrailleuses Gatling [dégâts 8/9/10], 4 canons d'artillerie [dégâts 30/40/50].

Le Pacte ne dispose que d'une seule de ces effrayantes machines de guerre, obligeamment prêtée par la Prusse.

Zeppelin à vapeur :

Taille : Grande [solidité 80].

Source d'énergie : machines à vapeur.

Autonomie : 6 heures.

Moyen de contrôle : des engrenages complexes actionnés par des leviers.

Se déplace au moyen de : une hélice rutilante fixée à un axe élaboré.

Armement : 1 râtelier de bombes [dégâts 80/90/100], 2 mitrailleuses Gatling [dégâts 8/9/10].

Voyages temporels :

Chronoscaphes :

Taille : Moyen [solidité 80].

Apparence : une cabine ovoïde formée de plaques de cuivre brillantes composant un assemblage complexe et contenant six fauteuil équipés de sangles de cuir ouvragées. Des jauges et de grands cadrans de cuivre en tapissent toute la paroi interne.

Source d'énergie : des mécanismes d'horlogerie complexes et intriqués actionnés par de puissants ressorts et un moteur au radium enfermé dans une chambre de plomb massif couverte de hublots d'observation en verre plombé.

Autonomie : quelques minutes.

Moyen de contrôle : de longs leviers métalliques actionnant des mécanismes incroyablement complexes.

Plutôt qu'un véritable voyage dans le temps, c'est une sorte de « retour en arrière » que propose le chronoscaphes à ses utilisateurs. En le mettant en marche, on se retrouve en effet projeté dans un temps et un lieu qui sont ceux où l'on se trouvait déjà à l'époque. Le chronoscaphes ne fonctionne d'ailleurs que vers le passé, jamais vers l'avenir. Et logiquement, il est impossible de reculer à une époque que l'on n'aurait pas vécue personnellement...

Les Personnages vont donc se retrouver quelques jours en arrière, dans le même fiacre qu'au début de l'aventure. Ils risquent rapidement de devoir faire face à une désagréable impression de déjà-vu : un vendeur de journaux annonçant des titres vieux de plusieurs jours, un vieillard à l'aspect pittoresque qu'ils avaient remarqué auparavant, le cocher se plaignant d'une façon identique du mauvais temps...