

Complot et dessous de Table Ronde

Londres, Nouvelle-Europe, 1874. Les Invités sont d'importantes personnalités mondaines britanniques. Ils sont conviés à une journée solennelle où la Famille Royale d'Angleterre perpétue une tradition vieille de plus de mille trois cents ans : en souvenir du premier lien officiel entre le monde des Faës et la Cour anglaise, chaque membre masculin de la lignée souveraine se voit adoubé par la Dame du Lac le jour de ses vingt et un ans. Cette année, c'est au tour du jeune fils de Sa Majesté la Reine Victoria, Léopold George Duncan Albert, de perpétuer la tradition. C'est une occasion en or de rassembler le gratin de la Cour Seelie et les proches de la Famille Royale... et une chance inespérée de prendre sa revanche pour un individu particulièrement rancunier.

Warrick de Northshire est le dernier rejeton d'une lignée délaissée depuis longtemps. Bien qu'il n'ait jamais eu à se plaindre financièrement, il est bien loin de la fortune et du pouvoir qu'il aimerait bien avoir. C'est le lointain descendant de Mordred, le neveu et assassin du Roi Arthur, connu pour sa félonie et sa débauche. L'une des nombreuses conquêtes de ce traître à la Table Ronde a eu un enfant de lui peu après son trépas, et a fait jurer à son enfant de prendre un jour sa revanche sur le Roi Arthur ou sa lignée, serment qui s'est transmis de génération en génération depuis. Aujourd'hui, Northshire compte bien honorer cette promesse et plonger la Famille Royale dans un scandale sans précédent.

Conscient cependant qu'il n'y arriverait pas sans une aide solide devant un tel morceau, il a contacté discrètement la Ligue Mondiale du Crime, pas moins, pour demander un coup de main. Le professeur James Moriarty, qui ne refuse jamais un soutien de la part de quelqu'un qui a ses entrées dans le beau monde (Northshire n'est quand même pas complètement à la rue, il a quelques relations), accepte de lui fournir un peu de matériel en échange de son engagement à la LMC. Northshire accepte, et le voilà engagé dans la Ligue, sa première mission étant de porter un coup terrible au moral des deux Cours.

Le plan de Northshire est simple mais efficace : l'adoubement implique un moment où la Dame du Lac accomplit le rituel durant lequel elle pose la lame de l'épée sur chaque épaule du Prince. Elle utilise l'épée faërique Excalibur, une épée en argent faë. Or, peu avant le cérémonial, Northshire entre par déguisement dans la chambre où est rangée la précieuse lame, drogue les gardes à l'aide du gaz hypnotique inventé par Moriarty, et remplace l'épée d'argent faë par une copie conforme fabriquée par Bogart, un obscur forgeron nain travaillant pour la LMC. Conforme, à un détail près : elle est en Fer Froid, matière mortelle au contact pour les Faës. Il espère ainsi blesser gravement la Dame du Lac et en faire rejeter la faute sur la Famille Royale anglaise, provoquant un grave incident diplomatique.

Avertissement à l'attention des Hôtes sceptiques : bien sûr, cela pourrait paraître un peu trop « énorme », mais n'oublions pas que *Château Falkenstein* fait précisément les choses en grand. Les Héros sont héroïques, ils éventent des complots menaçant les grandes instances au minimum. Un événement comme le Don des Dragons est l'occasion d'y aller carrément.

Pour la définition des « difficultés » des Prouesses (équivalent des jets de dé), j'utiliserai le système (« difficulté de base » « couleur de carte »). Exemple, une action de « Perception » pour trouver un indice sera noté (6♦).

Chapitre 1 : Où une cérémonie solennelle est interrompue par une péripétie pour le moins fâcheuse

Nos Invités ont chacun une bonne raison de venir à cette journée spéciale. Elle se déroulera à Kensington Palace, la maison natale de la Reine Victoria, à Kensington Gardens.



Kensington Palace

Cette assemblée extraordinaire est l'occasion pour beaucoup de voir à quoi ressemblent « ceux-de-l'autre-côté ». Les Humains sont surpris par la quantité de Faës différentes qui peuvent se présenter à eux – il y a des Daoines Sidhes, bien sûr, très ressemblant aux Humains si l'on excepte la grâce naturelle et les oreilles pointues, mais les ambassadeurs des Pixies, des Léprechauns, des Lutins, des Trolls islandais (pas les monstres de Tolkien, les petits bonshommes velus), des Farfadets, des Nymphes, attirent de nombreux regards. De leur côté, les membres de la Cour des Seelies s'amuse et s'étonnent devant ces curieux Humains et leurs non moins curieuses habitudes (« Quel drôle de chapeau ! » « Quel étrange tuyau dont sort de la fumée ! »...)

Des gardes des deux Cours sont présents un peu partout. Ils sont discrets, mais efficaces. Il y a des soldats de la *Royal Life Guard* avec leurs uniformes rouges, et les gardes Seelies sont des Lanciers Faës, reconnaissables à leur tunique gris-bleu avec broderies en or, pantalons noirs et casques chromés. La Reine Victoria est bien présente, mais le Roi des Faës Aubéron n'a pas pu venir pour des raisons non précisées.

Les dernières rumeurs circulent, on relève notamment celle d'un projet insensé entre les Américains et les Français (la construction d'une statue géante qui symboliserait l'indépendance de ce pays d'arriérés). Une autre nouvelle, inquiétante, est celle de la disparition du navire de guerre *Kent Pride*, parti pour les eaux indiennes sans en revenir. L'un des officiers de la Marine Anglaise craint une nouvelle attaque du « Monstre des Mers ». (Bien qu'il y ait peu de chance que les Invités connaissent la vérité, c'est en fait un acte du *Nautilus*, le submersible du Capitaine Nemo, qui a encore frappé).

Notez bien que ces deux rumeurs n'ont absolument rien à voir avec ce qui va suivre. Elles ne sont là que pour meubler le cadre de Falkenstein (et éventuellement mettre les Invités sur une fausse piste ?)

Enfin, le grand moment de la cérémonie arrive. Tout le monde fait silence quand les deux officiers, le capitaine Langham et son homologue faë, Questor, amènent l'écrin dans lequel est rangé l'épée. La Dame du Lac appelle le Prince Léopold, qui s'agenouille devant elle. Elle ouvre le coffret, saisit délicatement l'épée, mais à peine la lève-t-elle que brusquement elle la laisse tomber avec un cri de douleur. L'assemblée s'affole alors que la

lame tombe sur le carrelage avec un sinistre tintement. Immédiatement, les gardes saisissent leurs sabres et se regroupent vers les sorties pour prévenir toute panique et fuite éperdue. L'un des officiels proches de la Dame du Lac (un Dragon sous forme humaine) vient rapidement éloigner la Dame, tandis que Questor ramasse l'épée, intrigué. Mal lui en prend, car aussitôt sa main est gravement carbonisée. Rapidement, c'est la panique totale. Les invités sont rapidement évacués, la Reine Victoria conduit la Dame du Lac à ses appartements, suivie par le jeune Prince. Les officiers regroupent leurs hommes respectifs, et un périmètre de sécurité est établi autour de la mystérieuse lame.

Si aucun des Invités ne s'intéresse à la lame (ce qui serait étonnant), un homme portant l'uniforme des hussards bavarois le fera. Il s'agit de Tom Olam, l'agent spécial de Ludwig II et concepteur du jeu. Il est peu probable que quelqu'un à Londres puisse le distinguer en personne, mais un Invité suffisamment cultivé (Instruction 10♦) reconnaîtra les couleurs de cet uniforme, et aura le droit de s'inquiéter, car la Bavière est officiellement ennemie avec l'Angleterre. Si aucun Invité n'aura reconnu cet uniforme, un colonel de la *Royal Guard* le fera, et ordonnera l'arrestation du Bavarois.

Il est très probable que des Invités désignent ainsi Tom Olam comme principal suspect. Il sera arrêté, longuement interrogé, mais une intervention directe d'Aubéron le fera libérer discrètement à l'insu du public et des Invités. Tom Olam sert de *deus ex machina*, si jamais les Invités n'arrivent pas à progresser dans l'enquête qui va suivre, il pourra voir des détails qui leur auraient échappé. En cas de scène d'action où les Invités ont le dessous, il peut ramener la cavalerie.

Le capitaine Langham et Questor seront cependant soupçonnés d'être impliqués dans cette affaire, et ont intérêt à prouver leur innocence – le Faë sera vite ramené dans l'autre monde pour être soigné, mais les officiers Seelies ne le lâcheront pas avant que toute la lumière ne soit faite sur cette troublante affaire. Il est temps de découvrir maintenant ce qui s'est passé, qui est le coupable, et où donc est passé la véritable épée faërique !

Chapitre 2 : Lame de fer, larme de faë, le Destin vient de frapper

Une fois tous les participants à la cérémonie évacués, nos Invités peuvent se mettre sérieusement au travail. Leur proximité avec les principaux organisateurs, leurs relations, leur grade, leur instruction, leur permettra de se mêler à l'enquête.

À partir de maintenant, les forces de police britanniques superviseront régulièrement les opérations. Elles seront menées par l'Inspecteur Lestrade. Comme dans les histoires de Sir Arthur Conan Doyle, c'est l'exemple-type du policier d'une intelligence très moyenne, facilement manoeuvrable avec de bonnes paroles flatteuses, mais néanmoins efficace quand il s'agit d'arrêter un suspect.

Ils peuvent suivre plusieurs pistes à partir de la salle de cérémonie :

- La fausse épée Excalibur

Cette lame est la réplique conforme au détail près de l'épée du Roi Arthur – grâce à ses relations, Northshire a pu en obtenir des reproductions sur papier et peintures qui ont servi

de modèle à Bogart. L'épée éclate de reflets argentés, cependant quelqu'un d'attentif (Perception 8♦) remarquera que l'argent s'écaille par endroits, notamment sur la surface où est tombée l'épée. Le choc a également laissé des traces de poudre argentée sur le carrelage (Perception 10♦). Il suffit de gratter un peu la lame pour constater qu'elle est seulement recouverte d'une fine couche d'argent par-dessus un métal beaucoup plus sombre, aux reflets légèrement colorés.

N'importe quel Nain, ou autre personne ayant de bonnes connaissances en Instruction (8♦) pourra reconnaître du Fer Froid, cette matière qu'on pense météorique, qui est par excellence l'anathème des Faës, et provoque des brûlures au contact de leur peau (cette matière n'ayant cependant aucun effet sur les Humains, les Dragons et les Nains, toute personne de l'une ou l'autre de ces espèces peut saisir cet objet sans le moindre problème). Cette couche d'argent a eu deux fonctions : non seulement elle rendait la reproduction plus réaliste, mais elle empêchait le rayonnement du Fer Froid de blesser la Dame du Lac *avant* que celle-ci ne l'eût en main – normalement, le Fer Froid brûle les êtres faëriques à quelques centimètres de distance.

Pour pouvoir fabriquer un tel instrument, il faut trouver un individu qui soit à la fois pétri de connaissances métallurgiques et dépourvu de tout scrupule. Or, les gens conjuguant ces deux données ne sont pas si nombreux que ça...

Voilà donc une première piste concrète.

- L'antichambre où était rangée la fausse épée

La porte de l'antichambre est tout à fait ordinaire, et est au milieu d'un couloir qui traverse la propriété. La première chose d'inhabituelle est l'attitude des deux gardes qui surveillent cette antichambre : malgré la panique, malgré ce qui s'est passé, ils n'ont pas l'air perturbés. Autant cela n'a pas touché le capitaine Langham quand il est allé chercher l'épée avec Questor, autant un Invité réussissant une prouesse de Perception (8♦) remarquera que les deux gardes sont immobiles, et complètement inexpressifs. Il en est de même pour les deux autres gardes à l'intérieur de l'antichambre. Un examen médical (Médecine 6♦) confirmera qu'ils ont été drogués. Dans le couloir menant à l'antichambre, il y a eu trop d'agitation et de mouvements de foule paniquée pour trouver autre chose, mais il en sera autrement dans la pièce elle-même.



Antichambre à l'épée

Les deux gardes postés à l'intérieur de l'antichambre sont dans le même état que ceux du couloir. Mais en regardant très attentivement le parquet (Perception 12♦), on pourra remarquer des petits morceaux de verre portant des empreintes. Pas de doigt, le coupable a utilisé des gants, très à la mode en ce temps (et de toute façon, ce n'est qu'en 1902 qu'on démasquera un criminel avec ses empreintes digitales). Il s'agit des traces d'un résidu chimique.

Un homme de sciences (Instruction 12♦) ou du corps médical (Médecine 8♦) reconnaîtra l'effluve légère d'une puissante drogue agissant sur la conscience. Une drogue cependant difficile à synthétiser, et qui demande d'importants moyens.

Deuxième piste à suivre : cette drogue.

Chapitre 3 : Plongées dans les bas-fonds

Nos Invités ont donc le choix entre au moins deux pistes : ils peuvent d'abord aller se renseigner pour savoir qui aurait pu fabriquer cette fausse Excalibur. C'est avec une prouesse de Relations (10♠) qu'un Invité pourra rencontrer la bonne personne : le meilleur forgeron Nain de Londres, Mortanius Tapenclume. Tapenclume examinera très attentivement l'épée. Il reconnaîtra le travail d'un Nain, aucune autre main ne serait assez experte pour une finition réussie au point de tromper la Dame du Lac. Et lorsque les Invités lui demanderont qui aurait pu fabriquer cette réplique, il répondra avec une pointe de mépris : « Je ne connais qu'un seul être capable de vendre ses talents pour une cause aussi méprisable. Allez donc faire un tour dans l'atelier au 17, Fleet Street. Vous y trouverez Bogart, un rebut de notre société d'ingénieurs Nains qui s'est couvert de ridicule avant de nous quitter en claquant la porte. »

Fleet Street est un quartier de Londres particulièrement sinistre, entre les flots sombres de la Tamise, les égouts bouchés remontant les eaux sales elles-mêmes charriant les ordures, la fumée noirâtre des cheminées d'usine est chargée de particules de charbon malodorantes... bref, on est plus proche de *Sweeney Todd* que de la *Mélodie du Bonheur*. Les crapules jouent aux dés sur des caisses vides, les ivrognes cuvent ou vomissent contre les murs... il est très probable que nos Invités, tous issus de classes plus honorables, se sentent quelque peu mal à l'aise. Les dames seront d'ailleurs sifflées, et les hommes d'apparence moins combattifs hués. Cela dit, ces roquets se contentent d'aboyer, et tous déguerpiron si l'un des Invités administre à l'un d'eux une bonne correction (ce qui serait logique, un gentilhomme ne laisserait jamais un malotru insulter une dame en sa présence).

L'atelier clandestin de Bogart atteint des sommets en matière d'insalubrité. L'ingénieur Nain s'y trouve bel et bien, mais il n'a pas l'intention de se laisser surprendre. Si les Invités ont pris soin de se renseigner sur son compte (Relations 12♠), ils rencontreront un de ses intermédiaires, Worthington. Celui-ci leur révélera à qui lui donne un peu d'argent (ou à qui le secouera suffisamment) que Bogart ne reçoit que les personnes qui prennent soin de sonner trois fois à la cloche puis frapper trois coups. Alors seulement Bogart accueille le visiteur sans se méfier. Autrement, il envoie ses pantins mécaniques s'occuper des intrus.

Pour peu qu'on l'accule ou que ses pantins soient réduits en miettes, Bogart acceptera de se rendre et de parler. Il s'est contenté de répondre à une commande faite par un certain « Mr. X » : quand il montre le reçu, les Invités peuvent voir l'adresse de livraison : l'entrepôt

13, à la gare ferroviaire de Londres. En guise de signature, il y a un sceau représentant trois lettres : « L.M.C. »

*

La deuxième piste est la drogue. Des recherches plus approfondies dans un laboratoire spécialisé (accessible avec une prouesse de Relations à 10♠ pour toute personne n'étant pas dans la médecine, la réussite étant automatique pour les Invités docteurs qui auront pris l'initiative de se rendre à l'hôpital le mieux équipé de Londres, évidemment) pourront révéler d'autres choses, à condition de réussir une prouesse de Médecine à 10♦ : il s'agit d'un résidu de gaz particulièrement volatile et efficace, sûrement pas le genre que le premier imbécile venu pourrait synthétiser avec la panoplie du Parfait Petit Chimiste. Cela demande un matériel extrêmement pointu.

Le mieux que puissent faire les Invités est de faire une enquête dans les pharmacies du secteur. Même un Médecin devra trouver une bonne excuse et réussir une prouesse de Charisme à 10♥ pour convaincre un apothicaire de briser le secret médical (échec automatique pour les non-médecins). Oui, un client souhaitant rester discret a fait une importante commande de produits particulièrement rares et chers. La signature du client est Lovelace Melvin Chase (« L.M.C. »)

En sortant de la pharmacie, les Invités seront attaqués par un groupe de brutes engagées par Northshire, qui surveillaient le pharmacien. Après une rude échauffourée, l'un des bandits acceptera de se mettre à table : on les a payés pour leur donner une bonne correction. Ils devaient toucher leur argent auprès de Mr. Chase, dans un laboratoire clandestin situé dans l'une des propriétés de Camden Street. C'est une maison au bord de la Tamise, dont la porte est bloquée par une lourde chaîne. On peut la crocheter (Agilité 8♣) ou l'enfoncer (Physique 12♣). Si l'on interroge un voisin, le petit vendeur de journaux ou tout autre témoin similaire, on apprendra que la maison était occupée l'avant-veille encore.

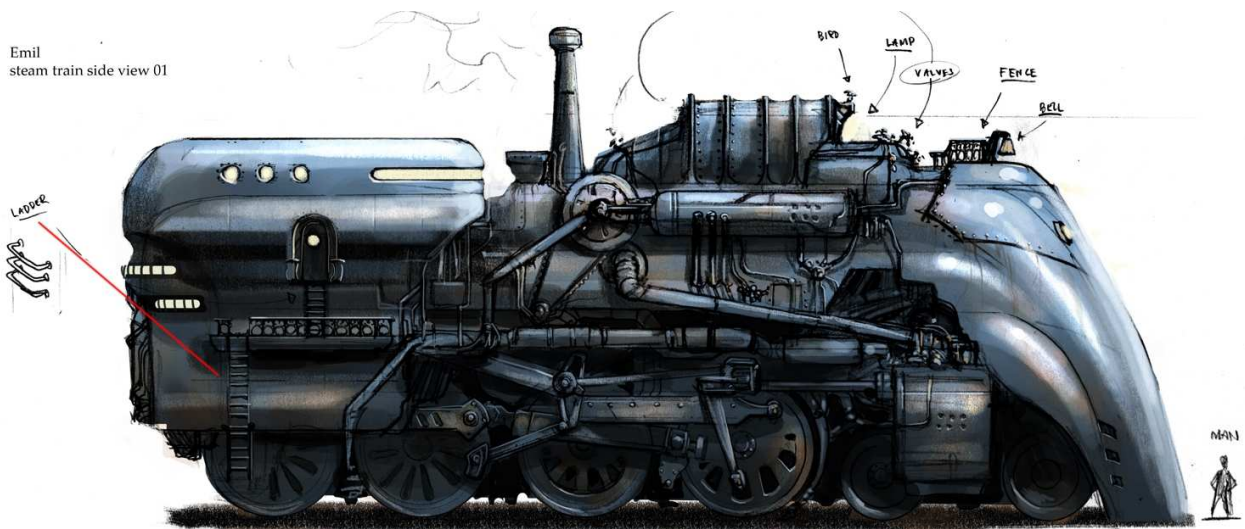
C'était la maison londonienne de Warrick de Northshire, là où il a pu synthétiser une version allégée du gaz de Moriarty (ce dernier n'allait quand même pas lui donner la formule originale). L'intérieur est vide, et de nombreuses traces attestent d'un déménagement récent (marques de meubles traînés sur le sol, espaces propres au milieu des murs ou du plancher recouverts de poussière comme quoi il y avait des meubles et des tableaux). C'est en fouillant consciencieusement les lieux (Perception 10♦) que les Invités remarqueront enfin quelque chose qui a échappé au grand nettoyage : un courrier dans la cheminée, à moitié brûlé. D'après les parties épargnées par les flammes, les Invités comprendront qu'il s'agit d'un reçu donné par une entreprise de déménagements : la destination est l'entrepôt 13, à la gare ferroviaire de Londres, et le nom du client est tout simplement « L.M.C. »

Vous l'aurez compris, l'objectif de l'Hôte est d'amener les joueurs à se rendre à cet entrepôt et trouver le commanditaire, peu importe comment, ils peuvent très bien passer par d'autres pistes. Remarque importante : s'ils s'interrogent sur la signification de ces trois lettres, « L.M.C. », ils pourront déterminer ce qu'elles désignent en réussissant une Prouesse de Perception à 12♦, ou en posant la question à l'inspecteur Lestrade : il s'agit du sigle de la tristement célèbre Ligue Mondiale du Crime, la plus importante organisation de malfaiteurs agissant dans le monde, et menée par le professeur James Moriarty, inventeur d'un gaz hypnotique.

Chapitre 4 : Trépidante Poursuite

Il est temps de se précipiter vers la gare de Londres. Le soleil se couche lentement. Si les Invités ont prévenu la maréchaussée, elle viendra bien volontiers, mais il faudra du temps pour rassembler suffisamment de « bobbies » pour être efficaces. Et puis, des personnages héroïques comme nos Invités ne vont pas se tourner les pouces, ils vont agir ! Ils n'auront aucun mal à repérer le hangar numéro 13, à l'écart. Si les Invités posent la question au chef de gare ou à un préposé, ils apprendront qu'il y a bien un train dans ce hangar, un train appartenant à un certain Comte Warrick de Northshire. Une prouesse de Relations (12♣) apprendra à l'Invité qu'il s'agit d'un obscur noblaillon qui serait un très lointain cousin de la Famille Royale.

À l'intérieur du hangar se trouve un seul train, mais du genre à ne pas passer inaperçu. En effet, Si les wagons du train sont parfaitement ordinaires, il en va autrement pour la locomotive, qui porte le doux nom de *Revanche de Mordred*, peint sur la carrosserie. C'est une immense voiture blindée, grande comme un petit bateau, cerclée d'impressionnantes machineries, de pistons à vapeur, avec une cheminée chromée.



La *Revanche de Mordred*

La poursuite qui s'ensuit doit être épique, dans la pure tradition des scènes d'action des intrigues victoriennes : comme nos Invités arrivent à la gare alors que le train se met en marche, ils doivent courir et sauter pour rattraper de justesse le dernier wagon. Ils peuvent utiliser un câble de levage avec crochet sur poulie comme tyrolienne, sauter du balcon sur le toit de l'un des wagons, voire même « emprunter » l'automotive de Northshire qu'ils auront vu garée près de la sortie (pour faciliter la tâche à l'Hôte et éviter d'embarrasser les Invités avec des histoires de chiffres, considérons que l'automotive roule à peu près à la même vitesse que le train et suivre la voie de chemin de fer n'est pas une tâche très difficile). Les options sont nombreuses, mais la finalité est la même : monter à bord de la *Revanche* et arrêter le noblaillon.

Là encore, l'action est effrénée. Les Invités doivent remonter le long des wagons jusque dans le compartiment de la locomotive. En chemin, d'autres hommes de main voudront leur barrer la route. **Un Invité Faë ne pourra cependant pas monter dans la locomotive, entièrement constituée de métal, et devra attendre dans le train.** Enfin,

lorsque Northshire sera face aux Invités, il se défendra avec Excalibur. Mais même Northshire vaincu, il faudra bien arrêter la locomotive (Barreur 6♦) pour qu'elle ne déraile pas dès le premier virage (Northshire a paniqué en voyant les Invités s'approcher de son train et a poussé à fond la manette).

Une fois le train arrêté et l'affreux Northshire vaincu, nos Invités seront vite rattrapés par la maréchaussée. Ils pourront rendre l'épée, et seront félicités par la Reine Victoria et la Dame du Lac à Buckingham Palace le lendemain. Mais ils ont également hérité d'un puissant ennemi, la Ligue Mondiale du Crime...

Annexe première : les Personnages de l'Hôte

Voici les protagonistes les plus importants de cette intrigue falkensteinienne.

Comte Warrick de NORTHSHIRE, dernier descendant de Mordred



Il n'a qu'un seul but : venger l'honneur de son ancêtre en salissant celui des descendants d'Arthur. Recourir aux vilénies constitue son mode de fonctionnement. Lâche au possible, il se cache dans l'ombre et derrière ses hommes de main. Il ne se défendra que s'il est acculé.

Talents : Agilité [BON], Commandement [BON], Courage [Fai], Escrime [EXC], Mêlée [BON], Perception [BON], Tir [BON]

Ses biens : l'épée Excalibur, dague, pistolet Derringer

	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SANTE																				
ARMES				PORTEE	MUN.	DISCRETION	BP	BT	BM											
EXCALIBUR, ÉPÉE FAËRIQUE							4	5	6											
PISTOLET DERRINGER				10 M	2		2	3	4											
DAGUE							1	2	3											

Bogart, obscur artisan Nain



Chaque Nain rêve de parvenir à accomplir l'exploit qui lui fera gagner son titre et son deuxième nom. Celui-ci, cependant, n'a pas eu le succès qu'il pense mériter avec son pantin à vapeur, considéré comme un simple jouet distrayant et inutile. Il s'est retiré à Londres où il vend ses talents à qui peut payer. L'illégal ne le dérange pas, tant que la discrétion et l'argent sont à la clef.

Talents : Agilité [FAI], Commandement [FAI], Bricolage [EXC], Courage [BON], Mêlée [BON], Perception [BON], Physique [BON], Tir [BON]

Ses biens : Un tromblon, une clef à molette, quatre pantins à vapeur

	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SANTE																				
ARMES	PORTEE		MUN.	DISCRETION	BP	BT	BM													
TROMBLON	30 M		1		5	6	7													
CLEF À MOLETTE					1	2	3													

Pantin à vapeur : Agilité [BON], Discrétion [FAI], Mêlée [EXC], Physique [BON]

	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SANTE																				
ARMES	PORTEE		MUN.	DISCRETION	BP	BT	BM													
COUP DE POING, COUP DE PIED					1	2	3													



Hommes de main : Northshire a engagé quelques vauriens pour protéger ses arrières. Il n'est pas exclu que certains d'entre eux veillent s'en prendre aux Invités lorsque ceux-ci se montreront un peu trop curieux. En outre, en plus de tous ceux que nos Invités pourraient croiser, il y en a une demi-douzaine à bord de la *Revanche de Mordred*.

Talents : Agilité [BON] ; Instruction [FAI] ; Mêlée [BON] ; Physique [BON] ; Tir [BON]

Leurs biens : un revolver « poivrière », coup de poing ou pied

	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SANTE																				
ARMES				PORTEE	MUN.	DISCRETION	BP	BT	BM											
REVOLVER "POIVRIÈRE"				20M	6		3	4	5											
COUP DE POING, COUP DE PIED							1	2	3											

Tom OLAM



Tom Olam est le principal personnage de l'univers de *Château Falkenstein*. Venu d'un autre monde lointain où la magie n'existe plus, il a été « ensorlevé » par le Roi Aubéron et le Grand Magicien de la Cour de Ludwig II, Maître Morrolan. Pourquoi lui ? Seuls Aubéron et Morrolan connaissent sa véritable identité et la raison de sa venue. Il se fait passer pour un « simple » agent spécial du Roi de Bavière. Il a été un acteur important dans la guerre contre la Prusse et contre l'Adversaire, le seigneur de la Cour des maléfiques Unseelies.

Il constitue les yeux et les oreilles de Ludwig II. Bien que les relations entre Bavière et Angleterre soient extrêmement tendues, la Reine Victoria connaît ses objectifs politiques et a fait confiance en Aubéron qui s'est porté garant de lui. Il est en outre un bon ami du Prince Edward Albert de Galles, le fils aîné de la Reine, avec qui il a conçu le jeu de rôle *Château Falkenstein*. Pour cette histoire, il jouera le rôle de l'« aide inattendue » si les Invités n'arrivent pas à progresser. Cependant, tant que les joueurs progresseront, il n'apparaîtra pas – l'explication est qu'il sera interrogé par le major de la Royal Life Guard.

Talents : Escrime [BON], Mêlée [BON], Relations [EXT], Tir [BON]

Ses biens : un uniforme de hussard bavarois, un sabre, un revolver « poivrière ».

	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SANTE																				
ARMES				PORTEE	MUN.	DISCRETION	BP	BT	BM											
SABRE							4	5	6											
REVOLVER "POIRIÈRE"				20M			3	4	5											

Inspecteur LESTRADE



D'une manière générale, chaque fois que les Invités auront affaire à la police, l'inspecteur Lestrade sera présent. Comme Tom Olam, il peut servir de soutien pour les Invités, si ceux-ci s'adressent aux forces de l'ordre. Il saura s'occuper des fauteurs de trouble, et des Invités turbulents. C'est un homme passablement intelligent, intègre et efficace dans son domaine.

Talents : Agilité [FAI] ; Mêlée [BON] ; Perception [BON] ; Tir [BON]

Ses biens : Un revolver, une matraque, un sifflet, un carnet avec crayon

	-7	-6	-5	-4	-3	-2	-1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
SANTE																				
ARMES				PORTEE	MUN.	DISCRETION	BP	BT	BM											
REVOLVER				20M	6		3	4	5											
CASSE-TÊTE							1	2	3											

Annexe seconde : Personnages des Invités

Les six pages suivantes parleront des six personnages interprétables par les Invités. Vous noterez que j'ai pris le parti de composer des personnages relativement « communs », et évité les genres trop particuliers. Ainsi je n'ai pas mis de Pixie, ne voyant pas trop comment un joueur n'ayant jamais joué à Falkenstein pourrait se débrouiller avec. Un personnage Dragon m'aurait paru également trop déséquilibré. Je n'ai pas mis non plus de thaumaturge, car un tel personnage demande aussi une certaine expérience, en particulier dans ce jeu : lancer un sort est une entreprise très complexe, loin du projectile magique de *Donjons & Dragons*, chaque rituel implique de longs calculs avec de multiples modificateurs et des données particulières à gérer en cas de « disruption harmonique ». De plus, à moins de changer les règles, chaque sort nécessite en temps de jeu plusieurs minutes d'exécution, et limite le champ d'action du personnage pendant les temps forts.

CAPITAINE ALEXANDER LANGHAM

Hussard au service de Sa Majesté



Enfin, après toutes ces années à vous battre au nom de la Couronne, il était temps qu'elle vous montrât un peu de reconnaissance ! Un nombre incalculable de Zoulous enragés, de Bengalis anarchistes et de farouches sectaires est passé sous le fil de votre sabre, vous avez saigné pour votre pays, vous avez vu vos camarades tomber sous les assauts ennemis, et pourtant vous avez toujours su montrer votre résistance, votre acharnement et votre courage.

Vous avez été promu capitaine, et votre dernier exploit vous a permis de rentrer au pays afin d'y recevoir votre juste récompense : la Victoria Cross, qui récompense les soldats héroïques face à l'ennemi, ainsi qu'une permission d'un mois. Pendant votre séjour dans votre chère Londres natale, vous avez vanté vos exploits dans tous les salons de thé les plus respectables. Les témoignages confirmant vos récits ont fait le tour des casernes, et ne sont pas tombés dans l'oreille d'un sourd ! Votre permission allait toucher à sa fin et vous vous apprêtiez à repartir, cette fois pour l'Afrique du Sud, quand vous avez reçu un pli urgent, cacheté du sceau de la Famille Royale de l'Empire Britannique.

Incroyable ! Le Prince Albert Édouard de Galles, fils aîné de sa Majesté la Reine d'Angleterre, vous a demandé de participer à la cérémonie d'adoubement de son frère Léopold. Mieux : accompagné d'un officier d'un rang équivalent dans la Cour des Faës, vous allez avoir l'immense honneur d'apporter l'épée sacrée Excalibur qui servira à cette occasion. Dans la vie, il n'y a pas deux occasions de briller comme celle-ci. Vous servirez à la fois votre pays, votre honneur et votre carrière !

Talents : Agilité [BON], Bricolage [FAI], Commandement [BON], Courage [EXC], Escrime [EXC], Interprétation [FAI], Mesmérisme [FAI], Perception [BON], Physique [EXC], Renom [BON], Sorcellerie [FAI], Tir [EXC]

Vos biens : Un sabre, un revolver, un fusil (accroché à votre selle), un cheval rapide et un uniforme étincelant, aux couleurs de votre régiment.

DAME YLLERIA

Dame Faë



Vos grands yeux clairs, votre peau de pêche, votre chevelure bleue ne laissent aucun doute sur votre appartenance au Pays de Faërie. Vous êtes l'une des favorites du Roi Aubéron, Seigneur de la Cour des Seelies. En tant que telle, vous avez déjà eu l'occasion de visiter à plusieurs reprises le Monde des Humains, chacun de vos voyages était plus enchanteur que le précédent.

Les Humains sont si incroyables ! Leur compagnie est autrement plus agréable que celle de vos pairs qui vous semblent plus insipides chaque jour. Les noblaillons fades et intéressés se bousculent à votre porte. Il vous serait facile de quitter le royaume, mais vous êtes parfaitement consciente que si vous êtes abandonnée chez les Humains, sans possession, ni titres, ni escorte, vous ne ferez pas de vieux os. Non, il vous faudrait trouver une autre solution. La plus simple et évidente serait de mettre la main sur un Humain, lui faire tourner la tête grâce à vos charmes avant de le « convaincre » de vous épouser. Bien entendu, il serait tellement obnubilé par votre pouvoir que vous et vous seule seriez la maîtresse du domaine !

Enfin une occasion se présente. La Dame du Lac, l'une de vos tantes au cinquième degré avec qui vous êtes restée très proche, se rend dans le Monde des Humains pour présider une cérémonie au sein de la Famille Royale d'Angleterre, et vous a proposé de l'accompagner. Vous avez immédiatement accepté, et avec joie. La journée promet d'être riche en rebondissements !

Talents : Artisanat [FAI], Aisance sociale [EXC], Attraction [EXC], Barreur [FAI], Bricolage [FAI], Charisme [EXC], Courage [BON], Perception [BON], Physique [FAI], Relations [EXC], Sorcellerie [FAI]

Vos pouvoirs Faë :

- Charme [BON] : créer des illusions
- Ethérété [MOY] : passer au travers des murs, voler
- Métamorphose [BON] : changer d'apparence
- Pouvoir Faë [EXC] : soumettre les mortels à votre volonté

Vos biens : Une lame en argent faë, une dague, une cape flottante à l'irlandaise et des vêtements impeccables

DOCTEUR CYRUS BROWN

Médecin à la Cour



Même la Reine d'Angleterre, aussi puissante soit-elle, a régulièrement besoin des services d'un médecin, et c'est à vous qu'a échu cet immense privilège. C'est vous qui avez diagnostiqué la pneumonie du jeune Prince il y a quelques mois, et vos talents certains dans l'art de combattre et vaincre les maladies a même évité d'avoir recours au sorcier guérisseur de la Famille Royale, alors en déplacement. Vous avez définitivement gagné votre réputation et votre clientèle, vous avez tout pour assurer votre bonheur dans cette société, et pourtant...

Quelque chose vous dit que vous pourriez faire plus que ça. Vous ignorez quoi, mais il y a forcément autre chose que vous pourriez faire. Améliorer encore votre sort ? Et pourquoi pas imaginer de nouvelles techniques de médecine ? Sans magie, sans machinerie complexe... Vrai, vous savez qu'on peut remplacer un membre amputé par une prothèse mécanique, comme le bras du Chancelier Bismarck, mais il peut y avoir des solutions plus « naturelles ». Vous ne désespérez pas, un jour vous finirez bien par trouver.

En attendant, vous avez reçu une invitation à une journée spéciale qui devrait vous divertir, tout en vous permettant d'étendre vos relations sociales aux gens de l'autre côté du Voile. Il s'agit d'une cérémonie au cours de laquelle le prince Léopold va perpétrer une ancienne tradition familiale. Bien qu'il n'aie pas fait preuve d'une grande affection à votre égard (ce qui ne vous choque pas, il reste pour vous un patient comme un autre), il a cependant beaucoup d'admiration pour vos travaux, et a demandé à que vous assistiez à son adoubement, ce que vous avez accepté.

Talents : Charisme [FAI], Conduite [BON], Élevage [FAI], Équitation [FAI], Instruction [EXC], Finances [BON], Médecine [EXC], Perception [BON], Relations [BON], Sciences Naturelles [EXC]

Vos biens : Le vieux revolver d'officier de votre père, une sacoche médicale avec scies pour amputations, scalpels, bandages, phénol et chloroforme) et plusieurs exemplaires du *Lancet*.

MARCUS WILLMORE

Journaliste au Times



Lorsque l'archevêque de Canterbury organise une cérémonie spéciale, lorsque sa Majesté souhaite exprimer sa reconnaissance et son amitié envers l'un de ses homologues, lorsqu'un seigneur Dragon lance par plaisir excentrique un grand tournoi de croquet à l'instar de la Reine de Cœur imaginée par Lewis Carroll, il faut quelqu'un pour couvrir l'événement. La nation britannique doit savoir que ses dirigeants savent mettre les petits plats dans les grands, et c'est à vous qu'incombe cette noble tâche... c'est du moins ce que vous vous dites chaque matin avant de partir à la rédaction du *Times*.

Quel ennui ! Vous auriez renoncé depuis longtemps si seulement vous n'étiez pas engagé dans l'équipe du quotidien le plus prestigieux du monde. Mais vous faites votre besogne consciencieusement, en attendant l'occasion d'écrire un véritable article parlant d'une histoire authentique pleine de rebondissements et suffisamment captivante pour alimenter un roman. Grâce à vos nombreuses relations, parfois peu avouables, vous espérez pouvoir concrétiser quelque chose de plus intéressant.

Aujourd'hui, votre rédacteur en chef vous a confié la couverture d'un événement auquel le grand public n'aura pas accès : la commémoration de l'amitié entre la Cour des Seelies et la Famille Royale d'Angleterre. Une journée de mondanités en perspective, mais avec l'avantage de voir le peuple Faë, qui d'ordinaire s'aventure peu dans une ville aussi industrialisée que Londres. Et si vous en profitez pour prendre quelques notes sur ces gens ?

Talents : Aisance Sociale [BON], Charisme [BON], Commandement [FAI], Conduite [BON], Discrétion [EXC], Escrime [FAI], Mêlée [BON], Perception [EXC], Relations [EXC], Tir [FAI]

Vos biens : Un casse-tête, un tube-écouteur, un *Enregistreur automatique d'Abercrombie*, un appareil photo compact

PROFESSEUR NICODÉMUS

Inventeur Nain



Depuis que ce Rhyme Maîtringénieur a permis un semblant de coopération entre le peuple des Nains et celui des Humains, les échanges se sont multipliés, et quelques-uns des plus hauts responsables de votre peuple ont convaincu le Roi des Nains d'envoyer directement des représentants chez eux, dans le but avoué à mi-mot de pouvoir profiter de leurs ressources. Car si les Nains sont de loin les meilleurs ingénieurs au monde, ils n'ont pas forcément toujours tout le matériel qu'ils veulent à portée de main pour construire tout ce que leur imagination fertile peut imaginer. Difficile de trouver un fleuve sur lequel construire un navire de guerre en pleine montagne !

Vous avez été envoyé à Londres pour concevoir ce navire de guerre. Bien que les relations avec le reste de l'Europe restent tendues mais sans guerre ouverte depuis la défaite de Bismarck, la Reine d'Angleterre craint des représailles venant de France ou de Russie, et a demandé aux Nains un soutien de connaissances. Vous êtes avant tout professeur à l'université de sciences physiques et mécaniques de Londres, avec des « commandes » régulières de la part de l'état-major anglais.

Aujourd'hui, vous avez reçu une invitation pour une commémoration importante pour les Anglais et le peuple Faë. Cela ne vous amuse pas spécialement, mais il a bien fallu quelqu'un pour représenter le peuple Nain, et la promesse d'une petite compensation matérielle vous a décidé à assister à cette assemblée extraordinaire.

Particularités : Insensibilité complète au feu et à la chaleur, résistance à la Thaumaturgie

Talents : Agilité [FAI], Barreur [BON], Bricolage [EXC], Charisme [FAI], Ingénierie Magique [BON], Instruction [EXC], Interprétation [FAI], Invention [BON], Perception [EXC], Tir [BON]

Vos biens : Un fusil de chasse, une grande sacoche avec une panoplie d'outils et d'équipements divers. Un carnet épais et usé avec les plans détaillés de vos inventions (toutes sur le point d'aboutir, bien sûr) et des formulaires de dépôt de brevets partiellement remplis.

WINIFRED HAMILTON

Aventurière



Quand vos parents ont eu la joie d'avoir leur premier enfant, ils avaient déjà des idées bien arrêtées : votre place allait être au pensionnat Saint George, puis au bras d'un homme riche et respecté, un avoué ou un commerçant. Si seulement ils avaient pu prévoir que vous ne l'entendriez pas de cette oreille...

Hé oui, depuis toujours, vous avez fait le désespoir de vos parents. Pour commencer, pas question pour vous de passer la journée à chanter des cantiques, vous avez fait le mur du pensionnat une bonne dizaine de fois avant d'en avoir été renvoyée. Ensuite, quand il a été question de mariage, tous vos prétendants ont été éconduits, les plus insistants en ont gardé un cuisant souvenir. Puis un jour, vos parents ont fait pression sur vous pour vous marier à un amiral presque en âge d'être votre père, avec qui il fallait filer doux. Vos vrais problèmes ont alors commencé. La vie est devenue morne à souhait, les jours se sont ressemblés, encore et encore...

Alors que vous alliez perdre toute volonté de vivre, le miracle s'est produit. Le *Wellington*, le navire que commandait votre mari, a disparu en pleine mer. Un seul survivant, un marin retrouvé à moitié mort d'épuisement et de folie, vous a péniblement raconté que le bateau avait été coulé par le terrible Monstre des mers. Tout le monde a cru voir sur vos joues des larmes de tristesse, mais c'était en réalité le signe d'une grande excitation. Enfin libre, et avec une pension confortable de veuve de militaire ! Vous allez pouvoir vivre toutes les aventures que bon vous semble, et écrire vos mémoires.

Talents : Artisanat [FAI], Attraction [BON], Bricolage [FAI], Charisme [EXC], Courage [BON], Escrime [EXC], Finances [BON], Physique [BON], Sorcellerie [FAI], Tir [EXC]

Vos biens : Une épée, une paire de revolvers « poivrière », un cheval rapide, un uniforme masculin dont la coupe avantage votre silhouette et une paire de belles robes pour les moments où vous n'avalez pas la poussière de la route.