

Une affaire délicate 1199

Un envoyé de l'Empire, **Franz Guermann**, arrive à Prague pour rencontrer le dirigeant de la cité, **Ottokar 1^{er}**. Le prince **Rudolf** craint que l'envoyé ne soit victime d'un acte malveillant de l'un de ses nombreux ennemis. De plus il y a des rumeurs qui disent que l'envoyé est venu renvoyer l'archevêque de Prague, un Prémysl, ce qui ferait naître l'inimitié de la famille dirigeante.

Les personnages devront être discret, faire preuves d'initiative et s'adapter à toutes situations. Le prince laisse une nuit aux personnages pour se préparer et partir demain à la nuit tombée.

L'intrigue peut se compliquer si le prince lui même décide d'assassiner l'envoyé. Il se ferait ainsi bien voir des Prémysl aux dépens des personnages, lesquels auraient échoué dans leur tâche. Les personnages ne sont pas originaires de Prague, ils peuvent servir de garde du corps à l'envoyé à la "demande" du prince (qui pense qu'il est plus facile de blâmer des étrangers) ou d'un autre Caïnite à qui ils doivent obéissance. Peu importe comment ils se trouvent dans cette situation, mais ils réaliseront tôt ou tard qu'ils sont de simples instruments entre les mains de leurs supérieurs.

Ecaterina la Sage, contrôle actuellement la Vieille Ville de Prague à la stupéfaction du prince **Rudolf Brandl** dont elle ruine systématiquement les affaires. **Ecaterina** cherche des pions qu'elle pourrait utiliser pour jeter le discrédit sur le prince.

Ecaterina explique aux personnages que l'envoyé de l'Empire, **Franz Guermann** ne doit pas mourir. **Rudolf Brandl** est dépendant de la bonne volonté des Prémysl. **Ecaterina** soupçonne le prince de vouloir satisfaire les Prémysl, dans une tentative d'assassinat contre l'archevêque. De plus il y a des rumeurs qui disent que l'envoyé est venu renvoyer l'archevêque de Prague, un incompetent. **Ottokar** l'aurait déclaré lui même.

A une semaine de Francfort, les personnages voient la caravane de l'archevêque, **Franz Guermann** (Foi 3), il est escorté par dix chevaliers (Foi 1 en compagnie de l'archevêque). Mais la caravane se fait attaquer par une vingtaine de brigands. Parmi les brigands se cachent deux jeunes lupins de la tribu des Fils de Fenrir.

Après l'attaque avec ou sans l'aide des personnages, les chevaliers ont tués la moitié des brigands, l'autre moitié est blessée ou en fuite. Un lupin est tué l'autre à pris la fuite. 4 chevaliers sont morts. L'archevêque est en vie.

Si les personnages ont aidé l'archevêque, ce dernier les remercie grandement, mais il reste méfiant de ces bienfaiteurs.

A 4 jours de Prague, la caravane se fait attaqué quelques minutes avant la tombée de la nuit par plusieurs goules bien entraînées et lourdement armées. En cas de capture, les goules ne révéleront rien, mais à bout de nerf, les diront travailler pour **Ecaterina** (c'est faux, le prince les a préparé à toutes éventualités).

Si les personnages ont aidé l'archevêque, ce dernier les remercie de nouveau, mais il commence à poser des questions sur les personnages jusqu'à découvrir leurs nature et tenter de les tuer.

Echec à la mission

Le prince **Rudolf Brandl** est furieux de l'incapacité des personnages, mais il est clément (car il est satisfait du résultat qu'il attendait : la mort de **Franz Guermann**). Alors il leur propose pour réparer leurs fautes. Le prince est ennuyé de la politique isolationniste de **Zvi** et il a déjà demandé au Nosfératu **Josef Zvi** d'ouvrir les portes du quartier pour que sa suite puisse y chasser en 1197. Mais il avait refusé. Le prince veut répéter sa demande par un ordre officiel et par l'intermédiaire d'inférieur, les personnages.

Réussite de la mission

Le prince **Rudolf Brandl** est heureux des capacités des personnages, mais il semble décevoir (car il n'est satisfait du résultat qu'il attendait : la mort de **Franz Guermann**). Mais rapidement il parle d'un autre sujet. Le prince est ennuyé de la politique isolationniste de **Zvi** et il a déjà demandé au Nosfératu **Josef Zvi** d'ouvrir les portes du quartier pour que sa suite puisse y chasser en 1197. Mais il avait refusé. Le prince veut répéter sa demande par un ordre officiel et par l'intermédiaire d'inférieur, les personnages.

Qu'ils réussissent ou non, il enverra ses goules tuer le Nosfératu.

1197, **Rudolf Brandl**, s'est approché **Josef Zvi** le dirigeant du domaine Nosfératu et défenseur du Quartier Juif de la Vieille Ville. Le prince demande au Nosfératu d'ouvrir les portes du quartier pour que sa suite puisse y chasser. **Josef** refusa d'accéder à cette requête, provoquant ainsi la fureur du prince.

Rudolf Brandl attend la réponse des personnages puis il applique son plan comme prévu.

1199, lorsque les portes du Quartier Juif demeurent closes, **Brandl** décide de donner une dernière leçon à l'insolent Lépreux. Il envoie plusieurs goules bien entraînées et lourdement armées tirer **Josef Zvi** hors de son trou pour le détruire, faisant ainsi exemple de ce qu'il en coûterait à tout dissident potentiel.

Lorsque les goules du prince arrivent au refuge de **Zvi**, peu après la tombée de la nuit, elles l'ont trouvé vide. Lorsqu'elles reviennent par les appartements privés du prince pour rapporter leur échec, elles ne trouvent qu'une pile de cendres sur le lit à baldaquins.

Josef Zvi a découvert les plans du prince et pendant que les goules fouillaient et saccageaient son refuge, il a emprunté les passages secrets de Prague, connus de lui seul, pour entrer dans le refuge du prince et le massacrer.

Donc après avoir détruit **Rudolf Brandl**, **Josef Zvi** cherche qui pourrait soutenir son accession au pouvoir. Il renouvelle son alliance avec les Prémysl par l'intermédiaire de **Libussa**, mais il ne sait pas qu'il vient d'éveiller l'intérêt de **Shaagra**.