

Grand Theft Automotive

Un scénario pour Château Falkenstein
antoine.bauza@free.fr

Notes de l'auteur

Quelques précisions avant de prendre la route

Je vous conseille d'avoir sous la main le supplément **Steam Age (l'ère de la Vapeur)** pour faire jouer ce scénario. Il fait référence aux modèles d'automotives décrits dans ses pages. Ces références sont indiqués par la mention **SA** page xx.

Cette aventure se destine plutôt à des personnages peu scrupuleux, ou du moins pas trop à cheval sur la légalité. Évitez les Détectives, les Hussard Fougueux et les Ladies !

Ce scénario fait également référence à un personnage réel, Alphonse Beau de Rochas, ingénieur français, dépositaire du Brevet du Moteur à quatre temps, en 1862. De Rochas n'a cependant pas construit ce Moteur et c'est un Allemand, Nicolas Otto en 1876, qui fut le premier à la faire. Il également déposé son brevet lequel fut annulé quelques temps après, une fois l'antériorité du Brevet de De Rochas prouvée.

Dans ce scénario le mérite est rendu à De Rochas et le moteur construit par un Ingénieur Nain qui lui doit son Nom : Cerise Quatretemps.

Ce scénario se découpe en trois parties. Chaque partie correspond au vol d'une prestigieuse automotive. Il est possible d'espacer ces parties par d'autres aventures dans la cadre d'une campagne. Cela ne devrait pas demander trop de travail.

Vous pouvez le situez à l'époque qui vous plaît : j'ai personnellement opté pour l'été 1874.

Si vous maîtriser ou jouer ce scénario, faites-moi part de vos impressions !

Les victimes des Vols

<i>Propriétaires / Lieux</i>	<i>Automotives</i>
<p>Hans Sternhügger Ambassade d'Autriche à Paris</p>	<p>Mercedes SL (SA page 11)</p> <p><u>Particularité</u> : la boîte à musique est un modèle unique, que Sternhügger à fait construire spécialement par un artisan spécialiste en la matière. La carrosserie est de couleur bleu nuit.</p>
<p>Reine Victoria (!) Palais, Londres</p>	<p>Rolls-Royce (SA page 13)</p> <p><u>Particularité</u> : c'est un modèle unique, construit pour la Reine Victoria. Les finitions sont d'une qualité irréprochable et l'auto est encore plus luxueuse que le modèle de série.</p>
<p>BMW Ingénieurs Responsables du Projet Cerise Quatretemps & Alphonse Beau de Rochas</p>	<p>BMW 4-t Prototype</p> <p>Extérieurement, elle est semblable à la BMW i-3 Vapo-Mobile (SA page 10).</p> <p><u>Particularité</u> : premier modèle d'automotive accueillant l'invention du français Alphonse Beau de Rochas, le moteur à explosion.</p>



Dramatis Personae

Alfred Newton, industriel américain et collectionneur.

Ce riche industriel est un homme imposant et déstabilisant : grand, massif, une large moustache blanche et des yeux bleus très vifs. Il parle un très bon français, avec un accent américain (Middle-West) très marqué. Il porte un monocle, des costumes extravagants et fume d'énormes cigares.

Il a fait fortune sur la côté Est grâce à l'industrie des Chemins de Fer et des automobiles. Il est lui même passionné par les autos qu'il collectionne et achète sans compter. Il est officiellement en France pour affaires, mais c'est pour compléter sa collection qu'il a traversé l'Atlantique.

Simon, chauffeur et garde du corps.

Cet homme, grand et sec n'a pas le sourire facile. Toujours impeccablement rasé et vêtu du costume et de la casquette typique à sa fonction. Extrêmement professionnel, il sert Newton depuis de nombreuses années. A la fois chauffeur et garde du corps, il cache en réalité son activité d'agent secret au service de sa Majesté : il est en effet chargé de surveiller les activités des « gros » industriels américains en raison de l'importance qu'a pris l'industrie sur le nouveau continent. Son poste est une excellente couverture qui lui permet d'être présent dans toutes les grandes réunions d'affaires des entreprises américaines.

Très peu bavard mais patriote, il aidera un personnage britannique dans une situation délicate.

Hans Sterngüetter, diplomate autrichien.

Cet homme de taille moyenne et yeux clairs est en mission à Paris. Il ne se déplace jamais sans sa fidèle Mercedes SL qu'il gare soigneusement dans le garage sous-terrain de l'ambassade autrichienne.

Calme et réservé, il prend son travail très au sérieux. Son seul loisir : les longues balades estivales en automobile.

Gustav, mécanicien vieillissant et malpoli.

Ce vieil homme un peu bourru mais au bon fond veille au fonctionnement des véhicules abrités par l'ambassade autrichienne. Il est petit, légèrement voûté, osseux et plutôt grossier, mais son travail est d'une qualité irréprochable.

Piotr Chibalsky, tueur à gages.

De taille moyenne, les cheveux blonds, très courts, un oeil vert, l'autre en verre. Ce homme à l'accent slave est un professionnel du meurtre. Il vend ses services au plus offrant, qu'il soit Prussien, Russe ou Français.

Il est actuellement à Paris pour assassiner le diplomate autrichien Sternhügger : son employeur ne lui a pas expliqué la raison et de toute façon les motifs de l'intérêt ne le passionnent pas. Il se contente de faire son travail, toujours de manière efficace. Il est au courant des agissements du diplomate et a décidé d'agir au sein même de l'ambassade.

Albert Rivet, jeune détective prometteur.

Albert est un jeune homme brillant qui vient tout juste de finir ses études de Droit. Il est de taille moyenne, mince et athlétique. Il a les cheveux courts, bruns et porte de petites lunettes rondes sur ses yeux clairs. Il parle lentement, avec beaucoup assurance.

Il veut faire ses preuves comme Détective Conseil en commençant sa carrière par un beau coup de filet. Ces vols de grandes envergures sont pour lui l'occasion rêver de satisfaire son désir.

Alphonse Beau de Rochas, ingénieur

Ingénieur français talentueux, Alphonse est un homme d'âge mûr et un chercheur émérite. Il est l'inventeur du moteur à explosion et a proposé ses services à BMW.

Cerise Quatretemps, artisan nain

Cerise est nain d'un âge avancé. Il a accumulé de nombreux postes importants que ce soit dans la forteresse où il est né ou au sein de l'usine BMW.

Encore sans nom après des années de bons et loyaux services, il a vu sa peine récompenser quand il s'est vu confier la tâche de donner forme à l'invention de De Rochas. Sa réalisation est une parfaite réussite et elle lui a permis de devenir Cerise Quatretemps, premier constructeur du moteur qui va révolutionné l'industrie.

Prologue

Où le lecteur prend connaissance des événements qui ont eu lieu précédemment

Le riche industriel Alfred Newton séjourne actuellement en France, officiellement pour affaires mais officieusement pour acquérir de manière illégale trois automobiles que leurs propriétaires n'ont pas voulu lui vendre (malgré les sommes astronomiques qu'il leur a proposé).

Collectionneur invétéré et homme que rien n'empêche d'assouvir ces désirs, il a tout simplement décidé d'employer des individus pour dérober les véhicules.

Mais parmi les automobiles ciblées, un modèle intéresse l'industriel sans scrupule plus que les autres : il s'agit du prototype des usines BMW, la première automobile à afficher l'invention d'Alphonse Beau de Rochas, le moteur à quatre temps. En utilisant cette motorisation révolutionnaire, Newton compte accroître son marché sur le nouveau continent.

Simon, de son vrai nom Georges Sears, agent secret au Service de sa Majesté veille sur l'industriel et ses compatriotes américains. Il ne sait encore rien du dessein de son « employeur » mais il est certain que sa vigilance est au maximum.

Ajoutons à ça un détective débutant mais bien résolu à débiter sa carrière en fanfare, un artisan nain enfin récompensé et un ingénieur inconnu révolutionnant l'histoire de la motorisation !

Implication des Personnages

Pour les personnages qui ont une activité à la limite où en dehors des lois (Mercenaire, Cerveau, Anarchiste, Gentleman cambrioleur, etc.), le salaire proposé par Newton devrait être convaincu par le salaire proposé.

Un personnage peut être redevable envers Newton (par exemple pour rembourser une dette de jeu).

Un agent secret ou un diplomate pourra se voir confier la mission d'entrer en contact avec Newton afin de déceler les vrais raisons de sa venue en Nouvelle-Europe.

Un mécanicien ou un inventeur peut être motivé par la curiosité technologique. Une situation financière critique pourra le faire pencher du côté de l'illégalité.

Un personnage peut éventuellement être un employé de Newton.

Acte 1

Où l'on rencontre un collectionneur égocentrique et multimillionnaire

Newton, bien décidé à faire l'acquisition des automobiles, prend donc contact avec les personnages. Il les rencontrera directement chacun à leur tour, en se rendant sur le lieu de leur travail ou dans un jardin public. Si les personnages ont déjà fait parler d'eux (par exemple dans la presse, lors d'une précédente aventure) Newton ne manquera pas de citer leurs exploits qu'ils soient louables ou non.

Il leur explique son intérêt pour les automobiles ainsi que le refus des trois propriétaires à lui concéder leur véhicule.

Il propose donc de les payer 5000 dollars US par véhicule.

Il donne rendez-vous au groupe, le lendemain, à 23 heures, sur une route à l'extérieur de Paris afin de leur donner les renseignements sur la première cible...

Les personnages font donc (éventuellement) connaissance par une chaude nuit d'été. Newton, son chauffeur et son automobile (un superbe modèle issue de ses usines) les attendent près d'une ferme. Les présentations terminées, il sort d'une serviette la photographie de la première cible : une Mercedes SL personnalisée. Le propriétaire, un ambassadeur autrichien est en mission à Paris jusqu'à la fin de la semaine, il réside à l'ambassade et il est bien sûr venu avec l'automobile.

Si les personnages n'ont pas de questions, il leur donne quelques dernières précisions :

les automobiles doivent être livrées au Havre, dans un entrepôt du port (entrepôt 11, Quai A).

Ils recevront la somme convenue, en liquide, à la réception de chaque véhicule.

Si bien sûr, les personnages venaient à être capturés, Newton nierait avoir connaissance de leurs agissements.

Note

Les trois automobiles sont décrites dans le tableau : les cibles des Vols.

Acte 2

Où l'ambassade d'Autriche est victime d'un vol doublé d'un meurtre !

Hans Sterngüetter est en mission diplomatique à Paris pour encore quatre jours, les personnages devront donc agir rapidement. L'ambassadeur ne quitte pratiquement pas le bâtiment officiel, et quand bien même c'est à pied qu'il couvre les courts trajets qu'il effectue pour se changer les idées.

Les joueurs sont libres d'agir à leur guise, mais un détail pourrait le faciliter grandement la tâche :

La petite annonce

L'ambassade recherche une employée de maison. La personne sera sous les ordres de la gouvernante et se verra remettre un papier officiel pour pénétrer au sein de l'ambassade. Elle pourra éventuellement loger sur place, dans une des mansardes. Le secrétaire recevra la candidate, lui fera remplir un formulaire (nom, date de naissance, antécédents judiciaires, famille, etc.) et annoncera qu'elle commence demain.

Les personnages peuvent tomber par hasard sur cette annonce où apprendre la nouvelle en se renseignant : bien sûr le poste est destinée à une femme, ce qui pose un problème si le groupe n'en comprend pas ! A moins bien sûr qu'il dispose d'un thaumaturge ou d'un adepte du travestissement.

L'Ambassade

Située sur l'Avenue Foch, c'est un beau bâtiment de deux étages, avec un jardin, entouré de hautes grilles devant et derrière et de murs mitoyens avec d'un côté l'Ambassade Espagnol et de l'autre, un hôtel particulier.

Au rez-de-chaussée, les cuisines, la salle à manger et deux salons.

Au premier étage, les bureaux, un fumoir et une bibliothèque.

Au deuxième étage, les chambres de certains des résidents permanents.

Au grenier, les mansardes où logent une partie du personnel.

Au sous-sol, le garage, la réserve de charbon, d'eau et les quartiers de Gustav, le mécanicien.

Une double grille fait office d'entrée principale. Deux soldats autrichiens sont de faction la journée. Ils vérifient les papiers des personnes qui entrent.

Il y a également une porte de service, à l'arrière du bâtiment.

Le Garage

Un parking, cinq automobiles actuellement.

Un atelier (du matériel à profusion).

Une réserve de charbon et d'eau.

La chambre de Gustav

On y accède, à pied, par le couloir principal du rez-de-chaussée ou par le portail mécanique, lequel fonctionne avec un levier placé à l'intérieur du garage, sur le mur. La porte du garage est en bois et son système d'ouverture, un assemblage de roues dentées et de poulies.

Effraction !

Les personnages devraient vite arriver à la conclusion qu'ils doivent pénétrer par effraction, de nuit, dans le bâtiment.

Laisser-les échafauder leur plan d'action...

Par la grande porte : en la crochétant (avec du matériel est un EXCellent niveau de bricolage) ou en la forçant (attention au bruit !).

Par la petite porte (même principe).

Par la grille, devant ou derrière (Un BON Physique et une BONne agilité sont nécessaires, à moins de trouver de quoi s'aider, caisses, calèche, etc.).

Par les murs latéraux : du côté gauche, cela revient à pénétrer dans l'ambassade Espagnol, mais du côté droit, c'est une résidence inoccupée).

Des personnages plus inventifs voudront peut-être utiliser la voix des airs (montgolfière, deltaplane) ou le célèbre coup du tunnel (!). Dans tous les cas, favoriser les bonnes idées.

La Thaumaturgie peut également résoudre bien des problèmes, comme toujours...

Le Contrat

Tout se déroule comme prévu, mais un autre acteur est présent sur la scène : il s'agit Piotr, un tueur à gage, qui pénètre dans l'enceinte par le mur, côté résidence, puis la porte de service pour gagner la chambre de Sternhügger afin de l'assassiner.

Les personnages peuvent l'apercevoir et lui peut également les surprendre.

Chibalsky fera tout pour éviter les personnages et mener à bien son travail. S'il est repéré il tentera tout de même de parvenir jusqu'à la chambre du diplomate (il sait que la sécurité sera renforcée suite à la visite nocturne, il faut donc qu'il termine ce qu'il a commencé). Mais c'est un homme intelligent qui prendra la fuite si nécessaire.

Si les personnages ne l'arrête pas, ils pourront constater le meurtre sur la première page des journaux parisiens.

Si un personnage s'est fait embauché comme aide à l'Ambassade, les soupçons se tourneront inévitablement sur lui.

Entrer est une chose, sortir en est une autre !

Arrivés dans le garage, les personnages verront la Mercedes, ainsi que quatre autres automobiles (Une autre Mercedes SL, deux Renault, une BMW).

Ils entendront Gustav siffloter dans la chambre, victime de ses insomnies. La porte du garage semble facile à ouvrir, mais risque de faire du bruit, quand au moteur de l'automotive...

Les possibilités

A l'américaine : Ouverture de la porte, pied au plancher, en enfonçant la grille : il faudra de toute façon neutraliser Gustav qui entendra le moteur dès le démarrage à la manivelle. Les gardes se lanceront à la poursuite des voleurs dans les deux Renault

Discretion : en ouvrant la grille, en ouvrant la porte tout en limitant le bruit (graissage, ouverture lente : mimer les grincements et les savourer les longs silences des joueurs qui guettent un infortuné réveil !). Il est ensuite possible de pousser l'automotive en dehors de l'ambassade sans la démarrer et ainsi éviter le

bruit

Et d'une !

Si le vol est réussi, il ne manquera pas de figurer en première page. La maréchaussée ne se penchera pas sur le problème, jugé mineur, mais sur le meurtre si il a eu lieu. Un jeune détective s'y intéressera, lui.

Les personnages devront gagner le Havre (avec l'automotive (discretion de mise) ou en bateau, le long de la Seine.

Dans l'entrepôt, Simon les attendra, leur remettra une valide avec l'argent, ainsi qu'une grande enveloppe.

Acte 3

Thief robe the Queen !

L'enveloppe contient trois photographies d'une superbe Roll's Royce. En observant ces clichés et en lisant la lettre de Newton les personnages découvrent que le véhicule est celui de la Reine Victoria elle-même !

Il semble donc que les choses se corsent un peu car dérober l'automotive de la reine risque d'être bien plus délicat que le vol de l'Ambassade...

Cette opération devrait faire trembler les personnages les plus aguerris et faire rêver les plus fous.

Pénétrer au sein de Buckingham Palace semble bien évidemment hors de question (quoique...), les personnages ont donc à se renseigner sur l'utilisation de l'automotive dans les déplacements de la Reine.

Prendre le véhicule d'assaut est une pure folie tant la Reine est entourée. La meilleure solution est d'apprendre que le chauffeur de la reine porte l'automotive chez un mécanicien londonien tous les mois, à la même date, pour une révision complète.

Cette information devrait être obtenu aisément par un personnage charismatique ou baratineur: les habitudes de sa Majesté sont connus de ses sujets.

Pénétrer chez le mécanicien est aisé, son garage ne dispose pas de sécurité spéciale. Le vol fera la une de tous les quotidiens et Scotland Yard sera immédiatement sur l'affaire.

Retour au Havre

Le plus délicat sera de faire transiter la Rolls de la reine sans attirer l'attention. Le crime a été jugé inqualifiable par la population et les personnages peuvent être sûr que les yeux anglais vont surveiller toutes les automobiles du prestigieux constructeur.

Il faut traverser la manche et le ferry est la seule possibilité. Mais les personnages doivent trouver un moyen pour que ce trajet soit le plus discret possible.

Les personnages (si l'un d'entre eux dispose du Talent Bricolage / artisanat [mécanique]) peuvent faire passer la Roll's Royce en pièces détachées. C'est une méthode radicale mais efficace.

La méthode en force : les personnages détournent un ferry (il faut pouvoir le piloter !).

En graissant quelques pattes : c'est toujours possible, mais les prix seront élever si les marins découvrent l'identité du véhicule: il est même probable qu'ils refusent.

Association de malfaiteurs : il peuvent trouver un propriétaire de bateau peu scrupuleux dans les bas-fonds de Douvres. Il demandera une coquette somme pour le transport mais il assure que la discrétion sera totale.

La voix des airs : envisageable mais il reste à trouver un appareil...

Le Havre

Une fois au Havre, les personnages n'ont plus qu'à cacher le véhicule dans l'entrepôt : Cependant il leur faudra d'abord échapper à la vigilance d'Albert Rivet, le détective. Il a bien sûr appris le vol de la Rolls dans la presse et suivant son flair, il a décidé de rester en planque au Havre.

Évaluez l'arrivée au port des personnages pour décider si Rivet les repère ou non. Si c'est le cas, il les filera jusqu'à l'entrepôt puis préviendra la maréchaussée. Les personnages devront faire face à la prise d'assaut du bâtiment par les forces de l'ordre.

Laissez cependant aux joueurs une chance de l'apercevoir afin de déguerpir avant l'arrestation et ainsi pouvoir poursuivre le scénario.

Et de deux !

Newton les rejoindra en personne pour leur relever la dernière cible. Il sera ravi de voir que les personnages ont réussi ce tour de force ! Il sortira alors les renseignements sur le troisième et dernier bijou qu'il convoite...

Les personnages seront peut-être réticent à commettre ce dernier vol. Cette affaire commence à prendre de l'ampleur et il se peut que certains d'entre eux se montrent frileux. Mais que cela ne tienne ! Newton sera prêt à augmenter la prime pour le dernier véhicule. De plus, il a obtenu les plans du complexe, ce qui devrait rendre les choses plus aisées.

Acte 4

Où l'on découvre une invention révolutionnaire

Espionnage industriel

Vous l'aurez compris, Newton projette de dérober ce prototype non pas pour sa collection personnelle mais bien pour utiliser le moteur à explosion franco-bavarois pour sa propre entreprise.

Une fois l'automotive entre les mains, il a prévu d'éliminer les personnages, afin que ceux-ci ne puissent pas lui poser des problèmes dans le futur.

Il respecte leur travail, mais « le business est le business. ».

Le prototype

Le dernier véhicule est une BMW, la toute première de la future série du constructeur bavarois. La particularité de cette nouvelle automotrice est sa motorisation : un moteur à quatre temps a remplacé la chaudière à vapeur. Ce moteur est l'invention d'Alphonse Beau de Rochas un inventeur français. C'est Cerise Quatretemps, un artisan nain employé par BMW qui l'a construit et c'est à cette réalisation qu'il doit son nom.

Le prototype est dans la gigantesque usine de BMW, dans les locaux du département recherche et développement, au sous-sol.

Les personnages n'ont pas besoin d'être des experts en automotrice pour constater la différence fondamentale : l'absence de la chaudière, à l'arrière, saute aux yeux !

L'usine BMW

Implantée dans le Nord-Ouest de la Bavière, l'usine BMW contraste avec la beauté des paysages environnants.

Les bâtiments de l'usine sont colossaux, d'un gris déprimant, mais les automotrices qui en sortent sont réputés sur tout le continent.

Les bâtiments sont : l'usine (le bâtiment principal), l'entrepôt (où sont stockés les véhicules achevés) et les locaux des gestionnaires.

Les locaux sont surveillés en dehors des heures de travail : des vigiles (armés) et leurs chiens effectuent des tours de rondes réguliers et fréquents. Inutile de préciser que les portes sont fermées, mais notons que les vigiles ne possèdent pas les clefs.

Le Département R&D

Situé au sous-sol de l'usine BMW, son accès est réservé : le personnel autorisé possède une carte perforée qui permet d'en ouvrir les portes. A moins que les personnages disposent de ressources thaumaturgiques utiles, ils devront disposer d'un exemplaire de cette carte ou bien de compter parmi eux un personnage très compétent en mécanique (Bricolage EXP).

Infiltration

Cette fois les personnages vont devoir agir en vrais professionnels de la cambriole. Laissez-les s'équiper comme ils le souhaitent tout en notant ce que vous estimez être à leur avantage (sources de lumière, tenues noires, outils de crochetages, soporifiques, viandes pour les chiens, etc.).

Les difficultés :

La grille qui délimite le terrain de l'usine

L'enfoncer avec un véhicule n'est pas une bonne idée, car trop bruyante. La découper à l'aide de grosses pinces est préférable.

Les gardes et les chiens

Il est bien sûr préférable de les éviter. Il est possible de les neutraliser à l'aide de soporifique, voir de manière définitive si les personnages ne sont pas des enfants de cœur.

Les portes de l'usine

Si les personnages se sont procurés une clé auprès d'un employé, cela ne pose aucun problème. Sinon, les rossignols et les doigts agiles devront parler.

L'accès au sous-sol

C'est à partir d'ici que les choses deviennent délicates, du moins si les personnages ne disposent pas d'une carte d'accès. Shunter le contrôleur à carte demande une prouesse un talent Bricolage Extraordinaire.

Si vous êtes impitoyable, l'ascenseur peut produire un bruit important, assez important pour attirer un vigile...

L'automotive

La BMW se trouve dans un grand atelier, sur une grande plate-forme circulaire et tournante.

Une grande porte en acier (commande au mur) permet de sortir du bâtiment : un long couloir en pente donne sur la piste d'essai de l'usine.

Nouvelle technologie

Si un personnage compétent (Instruction, invention, artisan) observe le moteur, il devrait pouvoir comprendre son fonctionnement.

Il n'y a bien sûr pas de charbon mais des jerricanes d'essence (Instruction pour identifier). Les personnages peuvent en emporter, en fonction du nombre qu'ils sont (s'il sont cinq dans l'automotive, il ne reste pas de place pour des « bagages »).

Le moteur se démarre à la manivelle.

Plein Gaz !

Que les personnages sortent par la où ils sont rentrés ou en enfonçant les grilles de la piste d'essai, l'alarme sera donnée et une escouade de gardes se lancera à la poursuite de nos voleurs, dans des BMW, bien entendu.

Vous pouvez décrire une poursuite acharnée à travers les collines de Bavière (les joueurs devront peut-être se cacher s'ils n'ont pas assez de carburant).

Regagner le Havre sera long, mais pas trop difficile, les dirigeants de BMW ont déposé le brevet du moteur et ils ne tiennent pas à alerter les autres constructeurs de Nouvelle-Europe en déployant de gros moyens. Après tout, les plans n'ont pas été dérobés, c'est le principal.

Il faut cependant que les personnages ai penser à prendre une réserve de carburant, où qu'il dispose d'un moyen pour en trouver ou pour en fabriquer.

Acte 5

Où un homme d'affaire sans scrupule se dévoile enfin

Les personnages se retrouvent donc au Hangar de Newton, au Havre. Ils livrent l'automotive à Newton qui les rejoint dès qu'il est prévenu de leur arrivée. Il semble enchanté de voir le prototype et oublie les personnages le temps d'une longue caresse sur la carrosserie avant d'expliquer l'usage qu'il compte en faire, comme tout méchant un peu fou qui se respecte.

Il sortira alors une arme et c'est à ce moment que la maréchaussée, menée par Rivet, interviendra, cernant tout ce petit monde.

(Rivet a bénéficié des informations de Georges « Simon » Sears qui pense avoir assez de preuves pour mettre l'industriel à l'ombre, tout en récompensant le jeune détective pour sa ténacité).

Les personnages devront choisir entre prendre la fuite où se laisser arrêter.

Dans le premier cas, ils risquent de se faire tirer dessus (à moins qu'ils aient prévu l'éventualité). Dans le deuxième cas, il seront conduit au poste mais Sears négociera leur libération en échange de l'aide qu'il ont apporté pour la capture de Newton.

En revanche, ils devront rendre l'argent donné par l'industriel lequel sera reverser aux usines BMW en dédommagement. Il servira à finir les expérimentations du moteur à explosion.

Épilogue

Où l'on constate la véracité d'un vieil adage :le crime ne paie pas

Il se peut que les personnages, en constatant que la BMW est doté d'un nouveau type de moteur, décident de ne pas la livrer à Newton. Dans ce cas, ils seront toujours la cible des forces de l'ordre mais également celle de l'américain qui ne renoncera pas facilement.

Sinon, le prototype sera rendu à son propriétaire, mais ne sera pas distribuer avant plusieurs mois, car de nombreuses améliorations doivent être apporter au niveau du moteur qui consomme énormément de carburant.

Dans tous les cas, leur aventure défrayera la chronique et leur réputation en Nouvelle-Europe augmentera d'un rang.

Si les personnages ont conservé l'argent de Newton et si leur Talent finances est FAI ou MOY, il augmente d'un rang.

FIN

Talents des Personnages Non Joueurs

<p style="text-align: center;">Alfred Newton</p> <p>Charisme [BON] Réputation [BON] Conduite [EXC] Relations [EXC] Commandt [BON] Instruction [BON] Finances [EXT] Perception [BON]</p>	<p style="text-align: center;">Simon</p> <p>Mêlée [EXC] Bricolage [EXC] Tir [EXC] Discrétion [EXC] Physique [BON] Instruction [BON] Agilité [BON] Perception [EXC]</p>
<p style="text-align: center;">Hans Sterngüetter</p> <p>Relations [EXC] Conduite [BON] Finances [EXC] Instruction [EXC] Aisance Soc [EXC]</p>	<p style="text-align: center;">Gustav</p> <p>Bricolage [EXC] Perception [FAI] Artisanat (automotives) [EXC]</p>
<p style="text-align: center;">Piotr Chibalsky</p> <p>Physique [EXC] Perception [BON] Agilité [EXC] Mêlée [BON] Discrétion [BON] Tir [EXC]</p>	<p style="text-align: center;">Albert Rivet</p> <p>Perception [EXC] Physique [BON] Agilité [BON] Charisme [BON] Instruction [EXC] Apparence [BON]</p>
<p style="text-align: center;">Cerise Quatretemps</p> <p>Artisanat [EXC] Bricolage [EXC] Instruction [BON] Conduite [BON]</p>	<p style="text-align: center;">Alphonse Beau de Rochas</p> <p>Instruction [BON] Conduite [FAI] Bricolage [BON] Invention [EXC] Finances [BON]</p>