

Le Mystère d'Alexandrie

Un scénario pour
Château Falkenstein
par Thibaut Hair.

Chronologie :

47 av. J.C. : La ville d'Alexandrie se révolte contre les Romains. Lors de la répression exercée par Jules César, le bâtiment abritant la Bibliothèque est détruit par le feu. Cependant, les 700 000 volumes qui s'y trouvaient échappent à l'incendie grâce au responsable de la Bibliothèque qui, prévoyant, les avait mis à l'abri dans un endroit connu de lui seul, peu avant les troubles.

31 av. J.C. : À sa mort, le bibliothécaire confie son secret à un homme de confiance après lui avoir fait jurer de ne le révéler à personne avant son propre décès : la fonction de Gardien de la Bibliothèque Secrète est donc créée et se perpétue à travers les siècles...

640 : Les armées musulmanes envahissent l'Égypte. Suite à une indiscretion, certains personnages haut placés apprennent l'existence de la Bibliothèque et l'identité du 19^{ème} Gardien. Celui-ci n'a que le temps de s'enfuir et prend la route de l'exil. Il finira par s'établir dans l'île de Malte où la tradition se transmettra en secret...

1565 : Les Turcs de Soliman le Magnifique tentent de s'emparer de l'île de Malte. Au cours du siège, le 50^{ème} Gardien est mortellement blessé. N'ayant que très peu de temps devant lui, il se confie à l'homme qui l'a transporté hors du lieu des combats, un mercenaire italien du nom de Lorenzo Vancinni. Celui-ci jure de garder le secret.

1597 : Après une vie aventureuse, Vancinni revient pour finir son existence chez lui, à Rome. Ne connaissant personne digne de devenir le dépositaire de son secret, il décide de s'en remettre au hasard et fait fabriquer quatre médaillons portant des indices susceptibles de permettre la découverte de la Bibliothèque d'Alexandrie avant de se faire enterrer dans un lieu inconnu (*voir "les quatre médaillons" en annexe*). Cependant, trois des médaillons sont dérobés avant qu'il ne rejoigne sa dernière demeure. Ils passeront de mains en mains sans que leurs propriétaires n'en devinent la grande valeur...

Les mémoires de Vancinni, qui ne seront publiées que cinq ans après sa mort, parlent des médaillons en termes énigmatiques (*voir en annexe*) et indiquent qu'il emporte son secret dans la tombe... Persuadés d'être sur la piste de grandes richesses de nombreux chasseurs de trésors partiront à sa recherche... sans succès !

1872 : Une expédition archéologique britannique trouve par hasard la tombe de Vancinni en effectuant des fouilles sur des vestiges romains. Son contenu (et donc le quatrième médaillon) est expédié au British Museum qui décide de l'exposer... La chasse au trésor est alors relancée et des personnages inquiétants, parmi lesquels on trouve un maléfique sorcier de la Golden Dawn et le professeur Moriarty lui-même, s'intéressent à l'affaire...

PROLOGUE :

3 Septembre 1872 :

Les Personnages se trouvent à Londres et ont été invités par une de leurs vieilles connaissances, Sir Richard Hutchinson, à dîner. Ils ont rendez-vous devant le club de celui-ci.

Alors qu'ils attendent leur ami, trois personnes sortent du club, poursuivant une conversation très animée : le premier est un homme d'une cinquantaine d'années, portant monocle et haut-de-forme, qui gesticule, le visage rouge de colère. Il s'adresse à un étrange personnage vêtu de façon légèrement démodée. Celui-ci est très calme et maître de lui. Il semble se désintéresser légèrement de la discussion. Le dernier, entièrement vêtu de noir, se tient en retrait et ne prend pas part à l'altercation.

Les Personnages ne peuvent entendre que les derniers mots du vieil homme qui traite son interlocuteur de voleur et d'escroc. Ce dernier lui demande froidement de retirer ses accusations. L'autre refuse et le gifle avec un des gants qu'il portait à la main avant que quiconque ait pu intervenir : le duel est inévitable...

Se tournant alors vers les Personnages, son adversaire leur demande avec la plus grande politesse si l'un d'entre eux veut bien lui servir de témoin car il est étranger et ne connaît personne à Londres. S'ils acceptent il se présentera comme étant le Comte de Saint-Germain et expliquera que Lord Plymdale l'accuse de s'être enrichi à ses dépens en lui achetant un tableau qui s'est révélé valoir beaucoup plus que le prix payé.

Le reste n'est plus qu'une question d'arrangement entre le témoin du Comte et celui de Lord Plymdale (Mr Graham, l'homme en noir). Quelle que soit l'issue du duel, il vaudrait mieux, pour la suite du scénario, éviter la mort du Comte de Saint-Germain.

PREMIÈRE PARTIE : LONDRES.

4 Septembre 1872 :

Après le duel, le Comte remerciera chaleureusement les Personnages pour leur aide et les invitera à partager une solide collation pour se remettre de ses émotions. Cependant, son attitude changera brusquement et, prétextant un rendez-vous oublié, il prendra rapidement congé. Une prouesse de PERCEPTION permet de s'apercevoir que ce revirement est dû à la vue d'un exemplaire du Times de la veille, abandonné sur un banc. Celui-ci contient un article concernant l'exposition par le British Museum du contenu de la tombe Vancinni...

Il ne se passera rien d'autre avant la nuit, pendant laquelle Moriarty fera dérober le médaillon de bronze par quelques uns de ses complices.

5 Septembre 1872 :

À la lecture des journaux, les Personnages devraient faire le lien entre le cambriolage au British Museum et l'étrange comportement du Comte de Saint-Germain. Il serait étonnant qu'ils ne mènent pas leur propre enquête et n'aillent pas poser quelques questions au personnel du musée... Ils pourront ainsi apprendre que seul un médaillon représentant Saint Martin a été dérobé.

Leur intérêt pour cette affaire va attirer l'attention d'un aventurier ayant de pressants besoins d'argents... En effet, dans la journée, les Personnages recevront une invitation anonyme pour la réception donnée à partir de 21 heures au Diogenes' Club. Cette soirée est l'un des événements mondains les plus recherchés de l'année et il est généralement très difficile de pouvoir y accéder si l'on ne fait pas partie du club... Voilà de quoi faire réfléchir les Personnages !

Une fois sur place, ils seront rapidement contactés par un certain Malcolm Renfield qui leur proposera, après les avoir conduits à l'abri des regards indiscrets, de leur vendre un médaillon du même genre que celui du British Museum. Il en demandera une somme exorbitante et si les Personnages veulent marchander il leur proposera, après quelques réticences, de régler tout cela par une partie de cartes : le gagnant fixera le prix... Évidemment, il va tout faire pour gagner, ne répugnant pas à tricher si le hasard est contre lui ! Cependant, il prendra très mal toute remarque sur sa "chance" et n'hésitera pas à provoquer son adversaire en duel s'il insiste...

Alors qu'ils s'apprêtent à partir (avec le médaillon d'argent, espérons-le !), les Personnages aperçoivent dans la foule des invités le Comte de Saint-Germain. S'ils veulent lui demander des explications sur sa conduite de la veille, il commencera par s'excuser avant de leur expliquer de quoi il retourne. Il ne mentionnera cependant le but ultime de ses recherches et le médaillon qu'il possède que si les Personnages

avouent en avoir un en leur possession. Il leur proposera alors de s'associer avec lui dans cette quête et leur donnera rendez-vous pour le lendemain. S'ils refusent ou ne mentionnent pas leur trouvaille, il ne leur restera plus qu'à se débrouiller pour obtenir ces importantes révélations (bonne chance !).

6 Septembre 1872 :

Si les Personnages ont rendez-vous avec le Comte, celui-ci pourra leur montrer son médaillon, les mémoires de Vancinni et échanger des théories avec eux sur la significations de tout cela... Quoiqu'il en soit, les Personnages recevront un nouveau message anonyme les invitant "dans leur intérêt" à se rendre à un entrepôt des docks de Londres à minuit avec leur "objet précieux" pour "confronter des découvertes"...

Il s'agit en fait d'un piège tendu par les membres de la Golden Dawn dont les recherches piétinent depuis la disparition du médaillon du British Museum. Au courant de la possession d'un des médaillons par Renfield, William Blackstone l'a manqué de peu au Club Diogene mais s'est rattrapé en faisant suivre et espionner les Personnages.

Même si ceux-ci se méfient et surveillent l'entrepôt bien avant l'heure du rendez-vous nocturne, ils ne verront rien de suspect car leurs sinistres adversaires y pénétreront par un souterrain reliant les docks aux égouts de la ville.

À minuit, Blackstone se dévoilera et montrant (de loin !) son propre médaillon. Il voudra, avant de poursuivre, avoir la confirmation que ses "invités" sont bien en possession des leurs. À ce moment, il fera signe à ses acolytes qui, surgissant de l'ombre, tenteront de s'emparer par la force des précieux indices.

Tout semble perdu lorsque... des coups de feu éclatent et plusieurs assaillants sont abattus tandis que le sorcier, surpris, laisse tomber le médaillon qu'il tenait encore à la main : les hommes de Moriarty passent à l'action !

Il va s'ensuivre un désordre indescriptible, chacun cherchant à s'emparer du médaillon tout en évitant les balles perdues et les mauvais coups. Dès le début de l'attaque, William Blackstone se réfugiera derrière une pile de caisses et tentera de lancer un sortilège d'Animation des Morts sur les quelques cadavres qui se trouvent là (il serait intéressant que ce sort agisse dans un moment critique : l'un des Personnages vient de s'emparer du médaillon, ou va être achevé par un homme de main...).

Une fois que les Personnages (et éventuellement Saint-Germain) se seront sortis de ce mauvais pas, ils auront intérêt à analyser rapidement leurs indices et à partir au plus vite en direction de Rome. S'ils tardent trop à comprendre ou veulent poursuivre leurs recherches en Angleterre, Moriarty ou la Golden Dawn n'hésiteront pas à les attirer dans un nouveau guet-apens...

Dès leur départ, les Personnages seront suivis et espionnés à chaque instant par des hommes à la solde de la Golden Dawn.

Quant à Moriarty, loin de laisser l'affaire de côté, il a soudoyé un des acolytes de Blackstone, capturé dans l'entrepôt, qui s'est engagé à le tenir au courant des faits et gestes du thaumaturge...

DEUXIÈME PARTIE : LE MANUSCRIT DE VANCINNI.

Environ 18 heures après leur départ de Londres, les Personnages atteindront enfin leur destination : Rome. Leur premier souci sera certainement de trouver un hôtel pour se remettre de l'éprouvant voyage qu'ils viennent de subir !

Dès qu'ils seront reposés, il ne leur restera plus qu'à exploiter le second indice : saint Martin... Or, on peut trouver un palais datant de la Renaissance et appartenant à un vieux marquis excentrique ainsi que six églises portant ce nom. C'est dans l'une de celles-ci que se trouve, sculpté sur une colonne, le blason au damier du troisième médaillon. Manipulé correctement, il s'ouvrira avec un déclic, dévoilant une cavité secrète dans laquelle se trouve un parchemin contenant le secret de Vancinni :

"Vous qui avez résolu mon énigme
Êtes dignes d'apprendre le secret
Révélé à moi par l'homme de Malte.
Ce que vous cherchez se trouve au sud
De là où tout a commencé.
À l'endroit extrême où la Dent du Lion
Porte son ombre lorsque le soleil
Est à son zénith
Vous devrez creuser vingt pieds
Mais avant d'atteindre le but de votre quête
Il vous faudra repousser la Mort
Et, en suivant ma voie,
Sauter un pas tous les douze pas."

Une fois qu'ils l'auront décrypté, les Personnages voudront évidemment partir le plus tôt possible mais ils apprendront que le prochain bateau à destination de l'Égypte ne quittera l'Italie que dans trois jours...

Pendant ce temps les adeptes de la Golden Dawn feront tout leur possible pour mettre la main sur le manuscrit, n'hésitant pas à cambrioler les chambres d'hôtel des Personnages ou à les agresser à la faveur de l'obscurité. Moriarty, prévenu des derniers événements par son espion, dépêchera sur place son bras droit, le colonel Moran, avec ordre de n'intervenir que lorsque les Personnages toucheront au but.

Après une traversée sans histoire, les Personnages arriveront à Alexandrie. A peu près n'importe qui pourra leur indiquer que la "Dent du Lion" est une colline située à 50 km au sud de la ville, dans le désert.

Si les Personnages s'y trouvent à midi, son ombre leur montrera où creuser. Cependant, en plus de 19 siècles, le relief de la région a légèrement évolué et la Dent du Lion n'est plus aussi élevée qu'autrefois... Les Personnages arriveront donc non pas devant la porte mais dans le couloir d'entrée de la cachette souterraine.

En suivant celui-ci, ils déboucheront rapidement dans une pièce rectangulaire ne comportant aucune autre issue. Sur le mur leur faisant face sont alignées des statues représentant des dieux égyptiens (Isis, Osiris, Anubis, Horus, Bastet). Si les Personnages cherchent à manipuler une autre statue que celle d'Anubis (divinité de la mort) une herse condamnera l'accès de la pièce tandis que le plafond de celle-ci commencera à descendre vers les "profanateurs" pris au piège ! La seule façon d'échapper à la mort est de pousser Anubis vers le mur du fond, ce qui aura pour effet d'ouvrir un passage secret derrière lui, menant à un long et sinueux couloir.

Ensuite, le long du passage, il faudra éviter de poser le pied par terre toutes les douze dalles sous peine de se voir transpercer par de nombreux pieux jaillissant des murs (dommages 6/5/4 points, selon prouesse d'AGILITÉ niveau EXceptionnel).

S'ils survivent à cela, ils pourront enfin atteindre leur but : l'immense salle contenant la Bibliothèque d'Alexandrie ! L'euphorie risque néanmoins d'être de courte durée car peu après eux surviennent William Blackstone et les membres de la Golden Dawn : celui-ci n'ayant plus besoin des Personnages décide évidemment de s'en débarrasser... mais est interrompu dans cette triste besogne par Moran et les sbires de Moriarty qui, à nouveau, viennent perturber les plans du sorcier...

Après avoir désarmé tout le monde, Moran va "questionner" ses adversaires pour savoir où se trouve le soi-disant "trésor". Lorsqu'il comprendra qu'il ne s'agissait de rien d'autre que du contenu de la Bibliothèque il aura un moment d'hésitation... que Blackstone mettra à profit pour passer à l'action ! Il va alors se produire une mêlée à laquelle les Personnages auraient intérêt à ne pas participer sous peine de recevoir quelques coups. Au cours de la lutte un flambeau porté par l'un des protagonistes tombera sur une étagère remplie de manuscrits et la Bibliothèque toute entière se mettra bientôt à brûler ! Ils devront alors fuir au plus vite pour sauver leur vie tout en évitant les survivants des deux autres groupes et les pièges encore présents.

ÉPILOGUE :

Une fois hors de danger, ils s'apercevront que Blackstone a disparu (a-t-il survécu à l'incendie ?).

Quant à Moran, n'ayant plus rien à faire en Égypte, il n'inquiétera pas plus les Personnages et cherchera à retourner en Angleterre le plus tôt possible.

Le Comte de Saint-Germain, s'il est toujours en vie, leur conservera son amitié s'ils ont fait équipe avec lui et n'hésitera pas à faire appel à eux lors de ses prochaines aventures (faites-lui confiance, il a toujours de nombreux projets...).

La Bibliothèque d'Alexandrie est définitivement détruite mais, qui sait ? Les Personnages auront peut-être réussi à sauver quelques précieux manuscrits du désastre...

PERSONNAGES :

LE COMTE DE SAINT-GERMAIN : Cet homme de quarante ans à l'allure démodée prétend être immortel. Cet aventurier charismatique et sans scrupules est-il un imposteur ?

AGILITÉ : BON.

COURAGE : BON.

AISANCE SOCIALE : EXC.

ESCRIME : EXC.

CHARISME : EXT.

PERCEPTION : BON.

TIR : BON.

SANTÉ : 6.

LE PROFESSEUR MORIARTY : Ce génie du crime n'en est qu'à ses débuts et cherche à développer son organisation malfaisante. Pour cela il a besoin de fonds importants et est prêt à tout pour se les procurer.

BRICOLAGE : EXT.

PERCEPTION : EXT.

SANTÉ : 4.

CHARISME : BON.

PHYSIQUE : FAI.

DISCRÉTION : EXC.

LE "COLONEL" SEBASTIAN MORAN : le bras droit de Moriarty est une brute redoutablement efficace.

AGILITÉ : EXC.
PHYSIQUE : BON.
SANTÉ : 7.

COURAGE : BON.
TIR : EXC.

MÊLÉE : EXC.

WILLIAM BLACKSTONE : Membre de l'Ordre Hermétique de la Golden Dawn, il a été désigné par ses maîtres pour retrouver la Bibliothèque d'Alexandrie. C'est un adversaire acharné et très rusé.

COURAGE : EXC.
INSTRUCTION : EXC.
SANTÉ : 7

DISCRÉTION : BON.
SORCELLERIE : BON.

ESCRIME : EXC.
TIR : FAI.

QUELQUES HOMMES DE MAIN : Ils sont totalement dévoués à leurs chefs, qu'il s'agisse de Moriarty ou de la Golden Dawn.

AGILITÉ : BON.
TIR : BON.
SANTÉ : 6.

MÊLÉE : BON.

PHYSIQUE : EXC.

MALCOLM RENFIELD : Escroc et joueur professionnel, des problèmes financiers l'obligent à se séparer d'un objet de valeur...

AISANCE SOCIALE : EXC.
ESCRIME : EXP.
SANTÉ : 6.

COURAGE : BON.
TIR : BON.

CHARISME : EXC.

ANNEXES

Les Quatre Médillons :

Le premier est en plomb et représente au recto un personnage portant deux grandes clés et pourvu d'une auréole (Saint Pierre) ; au verso est gravée une représentation de l'île de Malte. Il est en possession du comte de Saint-Germain.

Le second est en bronze et représente un saint montrant une étoffe coupée en deux (Saint Martin) et, de l'autre côté, l'île de Malte. C'est le dernier médaillon qui reste dans la tombe de Vancinni. Il sera volé par Moriarty qui pense être sur la piste d'un trésor.

Le troisième est en argent. On y voit au recto un blason en damier et, au verso, l'île de Malte. Un aventurier du nom de Malcolm Renfield le possède depuis peu et pense en tirer un bon prix.

Le dernier représente une femme assise sur un trône et portant une couronne d'un côté et, de l'autre, l'île de Malte. Il est en or et appartient depuis longtemps à la Golden Dawn qui espère pouvoir acquérir facilement les autres.

Mis dans le bon ordre, ils permettent d'accéder aux dernières indications de Vancinni : il faut se rendre à Rome (Saint Pierre), dans l'église Saint-Martin. Là, il faut trouver un blason identique qui se trouve sur une des colonnes de l'édifice et appuyer sur la case correspondant à la Dame aux échecs pour actionner le mécanisme qui révélera la cachette du manuscrit de Vancinni...

Les mémoires de Vancinni :

Les quatre médaillons tu devras réunir si le trésor inestimable tu désires acquérir. Dans l'ordre tu devras les placer et le rébus déchiffrer pour que la vérité soit dévoilée. Sache que les richesses tu dois dédaigner et le métal le plus précieux à la fin disposer.