

DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR.

Un scénario pour
Château Falkenstein
par Thibaut Hair.

PROLOGUE

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

Karl Glimberg, savant autrichien, avait passé dix ans de sa vie à mettre au point un automate-garde du corps, pensant pouvoir, s'il réussissait, devenir riche et célèbre. Malheureusement, ses recherches ont attiré l'attention des Unseelies qui ont décidé de se servir de lui pour leurs sombres desseins...

Leur première action a été de le faire accuser d'espionnage pour qu'il soit banni hors d'Autriche. Cela fut un succès et il leur fut facile de le convaincre de partir pour Saint-Petersbourg, assuré de recevoir la protection du duc Ivan, favori du Tsar et conspirateur impénitent, et de pouvoir poursuivre ses travaux.

La suite du plan de la Cour Sombre est assez simple : au cours de la démonstration publique de l'automate, celui-ci explosera, tuant le Tsar. Par la suite, des "preuves" seront trouvées, montrant l'implication des services secrets autrichiens dans l'attentat. Le duc Ivan prendrait le pouvoir en Russie et la guerre, alors inévitable, s'étendrait rapidement à tout le continent...

Cependant, plusieurs accroc ont eu lieu : tout d'abord, Glimberg a découvert quel rôle le duc lui destinait et a tenté de s'enfuir. Rattrapé et emprisonné, il a été remplacé par un sosie. De plus, un document décrivant le plan diabolique des Unseelies a été égaré et est tombé entre les mains d'un seigneur Faë loyal à la cour lumineuse (le seigneur Harkan). Il doit prochainement le remettre à un envoyé d'Auberon et sait que le temps presse : dans quelques semaines si rien n'est tenté, le Tsar mourra...

CHAPITRE UN

Où l'on entend de la musique et où l'on reçoit un étrange message.

Paris, 3 décembre 1872. Les Personnages souhaitent ne manquer pour rien au monde une représentation de la Flûte Enchantée, donnée à l'Opéra et à laquelle va assister tout ce que la capitale compte de personnalités (on murmure même que l'Empereur sera présent...). Alors qu'ils entrent dans la loge qu'ils ont réservée pour

l'occasion, ils découvrent un programme de la soirée abandonné sur l'un des fauteuils. Ce n'est que lorsque l'obscurité sera faite dans la salle qu'ils pourront s'apercevoir (*prouesse de PERCEPTION*) que le papier brille légèrement. En le regardant de plus près, on peut voir qu'un message y est inscrit à l'aide d'une encre phosphorescente : "Je sais que, comme toujours, je peux compter sur votre entière coopération. Retrouvez-moi au plus tôt dans les coulisses (porte 5)."

Intrigués comme il se doit par cette mystérieuse inscription (qui, soit dit en passant ne leur était pas destinée), les Personnages devraient tenter de rejoindre rapidement les coulisses. Il leur faudra cependant déjouer la vigilance du "service d'ordre", un peu stressé en raison de la présence de nombreux diplomates et hommes politiques dans la salle.

La salle numéro cinq se trouve être un débarras rempli de vieux costumes, d'accessoires et de morceaux de décors en mauvais état. Il sera facile de la fouiller...et de constater qu'il n'y a personne !

C'est à ce moment que le Seigneur Harkan entrera. Après un moment d'étonnement, il comprendra qu'il a commis une erreur en transmettant son message aux mauvaises personnes et se préparera à partir... à l'instant où les agents de la Cour Sombre passeront à l'attaque ! Si les Personnages prennent parti pour le Faë, le combat sera rapide et sans doute meurtrier. Néanmoins, avant de s'enfuir, l'un des Unseelies poignardera Harkan, le laissant pour mort.

Sachant qu'il ne pourra mener à bien sa mission, celui-ci remettra les documents (une liasse de parchemins recouverts d'une écriture inconnue) aux Personnages en leur recommandant de les remettre à Auberon, mais il n'aura pas le temps d'en dire plus. Il dévoilera alors un portail féérique se trouvant à l'intérieur d'un grand miroir qui jusqu'à présent était recouvert d'un drap, qu'il brisera après leur départ pour éviter qu'ils ne soient suivis.

CHAPITRE DEUX

Où l'on découvre ce qui se passe lorsque l'on traverse un miroir.

Une fois le portail traversé, les Personnages auront l'impression de faire une chute interminable dans l'obscurité la plus totale. Puis, sans aucun choc, ils se retrouveront à terre, au milieu d'un paysage lugubre (marais, arbres décharnés, brume, etc.). Ils perdront alors connaissance pour se réveiller après un temps indéterminé au centre d'une clairière ombragée.

Les Personnages se rendront rapidement compte qu'ils sont dans un autre monde : le soleil est toujours à la même place dans le ciel ; leurs montres ne fonctionnent plus ou marchent à l'envers ; il n'y a aucun des bruits que l'on s'attendrait à entendre dans une forêt...

Quelle que soit la direction dans laquelle ils décident de partir, les Personnages arriveront au même endroit : l'Adversaire les a repérés et a décidé de s'amuser un peu avant de savoir ce que ces mortels viennent faire sur son domaine. Les Personnages sortiront donc rapidement de la forêt... pour se trouver sur une route qui les mènera à une petite construction de pierre dont la seule ouverture est une porte. De l'autre côté se trouve un hall immense (plus grand à lui seul que le bâtiment entier !) meublé dans un style médiéval (coffres sculptés, armures, vitraux). Au pied d'un escalier monumental se tient un seigneur Faë de grande taille, vêtu entièrement de rouge (l'Adversaire !). Il leur souhaite la bienvenue et les invite à partager son repas : le hall se transforme en salle de banquet, une immense table regorgeant de victuailles se dressant au milieu. Répondant de manière évasive à leurs éventuelles questions, le Faë utilisera tous ses pouvoirs pour faire parler les Personnages et obtenir les documents.

Lorsqu'il aura tiré d'eux tout ce qu'ils savent, l'Adversaire matérialisera une cage de bronze autour des Personnages et se désintéressera d'eux tandis qu'ils descendent lentement vers un puits de lave (et une mort certaine).

Une fois sortis de ce mauvais pas (mais comment font-ils ??? Et bien, il existe plusieurs possibilités : crocheter la serrure, écarter les barreaux pour pouvoir passer, utiliser la thaumaturgie ou des pouvoirs faëriques...), ils trouveront la salle vide mis à part un tas de cendres dans lequel reposent les restes encore fumants de leurs documents (seuls des fragments représentant un tiers de l'original subsistent).

Sortir de la demeure de leur ennemi ne sera pas simple : la disposition des lieux est changeante (ce n'est pas parce que l'on passe deux fois la même porte que l'on arrive au même endroit !) et dangereuse (issues donnant sur le vide, série de portes sans fin...). Lorsqu'ils auront tourné en rond suffisamment longtemps, un lutin leur apparaîtra dans un nuage de fumée verte et s'adressera à eux de manière énigmatique : "Dans ces parages deux portes vous trouverez. Par deux gardiens elles sont surveillées. L'une d'elle à la mort vous conduira, et son possesseur vous mentira. L'autre vous mènera à la liberté. Son gardien toujours dit la vérité. A l'un des deux vous poserez une question. Espérons que votre choix sera le bon !" Il disparaîtra alors sans rien dire de plus.

Il existe en effet une salle dans laquelle se trouvent deux portes gigantesques, gardée chacune par un gnome... Ce sera aux Personnages de trouver la question qui leur permettra de ne pas se tromper de passage : celui de droite les mènera dans un labyrinthe sans issue. Quant à l'autre, il les conduira jusqu'à une pièce contenant une petite estrade de pierre sur laquelle est gravé : VA OÙ TU LE DÉSIRES. Une personne se tenant dessus et pensant à un endroit s'y retrouve instantanément. Le choix idéal serait de souhaiter rejoindre Auberon, mais ce n'est que la voie la plus rapide et il existe d'autres moyens de l'atteindre.

Quoi qu'il en soit, les Personnages finiront par arriver au palais d'Auberon et à lui raconter toute l'histoire... mais ils ne sont pas au bout de leurs peines !

CHAPITRE TROIS

Où l'on rencontre quelques grands de ce monde... et de l'autre.

Ce qui reste des documents sera suffisant à Auberon pour comprendre le complot qui se trame et lui permettra de faire le lien avec d'autres renseignements qu'il possède déjà. Il pourra alors faire part de ses conclusions aux Personnages, leur révéler l'existence du Second Pacte et leur demander de l'aider à empêcher la guerre. Cependant, il ne pourra pas les aider en Russie, territoires de Faës un peu "spéciaux" et indépendants, n'appréciant pas les intrus. Tout ce qu'Auberon peut faire c'est mettre à leur disposition un portail féérique qui donne dans un placard d'une maison abandonnée de Saint-Petersbourg.

Une fois en Russie, il faudra que les Personnages trouvent un moyen pour pénétrer dans le palais du Tsar sans se faire prendre par la garde (nombreuse et vigilante). Quel que soit le moyen utilisé ils arriveront juste à temps pour empêcher l'attentat : ils devront désamorcer la bombe et essayer de capturer le faux inventeur (un vampire ayant magiquement pris l'apparence de Glimberg) qui tentera de fuir...

Il va de soit qu'ils seront vivement félicités par le Tsar qui les invitera à passer quelques jours dans son palais. Le lendemain matin il leur rendra discrètement visite (cet endroit est littéralement bourré de portes dérobées et de passages secrets !) dans le but d'utiliser leurs services pour démasquer le traître qui a voulu le tuer. Il se méfie de son entourage et préfère confier l'enquête aux Personnages qui lui ont déjà sauvé la vie. Malheureusement il commet une erreur en les associant au chef de sa police secrète : le duc Ivan lui-même ! Celui-ci fera tout son possible pour les aiguiller sur des fausses pistes (anarchistes, espions prussiens, généraux ambitieux...).

En enquêtant dans le palais, il est possible d'apprendre entre deux rumeurs, qu'Ivan aurait dû se trouver là lors de la démonstration de l'automate ; que les complots sont fréquents parmi la noblesse mais que la police secrète n'a jusqu'ici connu aucune défaillance : pourquoi n'était-elle au courant de rien cette fois-ci ? Que le bras droit du duc s'est rendu dernièrement en Autriche pour une mystérieuse mission...

Lorsque les Personnages voudront mettre fin au double jeu pratiqué par Ivan ils s'apercevront que celui-ci s'est enfui pour une destination inconnue. Enfin, pas tout à fait car on peut trouver dans ses appartements une carte de la région sur laquelle le lac Onega, à cinq jours de route au nord-est de la ville, est entouré à côté d'une annotation indiquant "foudre".

CHAPITRE QUATRE

Où l'on assiste à la fin d'un traître.

Les Personnages devraient rapidement se mettre en route vers le lac (s'ils le désirent le Tsar pourra mettre à leur disposition un guide et du matériel), mais le voyage ne sera pas de tout repos.

En effet, le duc a prévenu ses alliés Unseelies du danger que ses adversaires représentent et ceux-ci vont tenter de les écarter définitivement de la course ! Au cours de chaque nuit qu'ils passeront à l'extérieur, ils seront la cible de la Meute Sombre et devront fuir ou trouver la protection de symboles religieux (croix à un carrefour, chapelle abandonnée...) s'ils veulent survivre.

Une fois au bord du lac, ils pourront apercevoir un arbre mort qui a été visiblement foudroyé. S'ils s'y intéressent ils découvriront à sa base un boîtier à demi enfoncé dans le sol. Il contient un bouton qui déclenche l'émergence du repaire du duc, un dôme de métal actuellement immergé dans le lac.

On peut accéder à celui-ci par un quai donnant sur le lac. Une fois dans l'ancre de leur adversaire ils ne risquent rien jusqu'à ce qu'ils pénètrent dans la salle de garde du niveau 2 (voir plan). Là se trouvent en permanence deux automates qui attaqueront tout intrus ne donnant pas le mot de passe qu'ils réclament (une seule fois et en russe !) d'une voix métallique.

Lorsque cet obstacle sera surmonté, les Personnages pourront entrer dans le bureau où se trouve le duc. Celui-ci, malgré sa surprise, aura le temps de s'enfuir par une porte dérobée lui permettant de passer dans la salle des bathyscaphes, par où il tentera de s'enfuir en rejoignant un tunnel subaquatique relié à la mer Baltique. Malheureusement pour lui sa machine n'est pas totalement au point et il s'échouera sur la rive.

Si les Personnages arrivent à temps ils pourront encore s'emparer de lui (après, bien sûr, le duel final de rigueur), puis libérer Glimberg qui est toujours enfermé dans le cachot du niveau 3. De retour à Saint-Petersbourg, le Tsar, enchanté de leurs services les remerciera en les faisant chevaliers de l'ordre de Saint Léopold (et, à l'avenir pensera à eux pour accomplir d'autres missions périlleuses).

D'un autre côté, il est évident que leurs agissements ne sont pas restés inaperçus de l'autre côté du voile féérique : désormais tant les membres du Second Pacte que les Unseelies savent qui ils sont et sauront s'en souvenir...

PERSONNAGES

LES AGENTS DE LA COUR SOMBRE (BONNETS ROUGES)

AGILITÉ [BON], DISCRÉTION [EXC], MÊLÉE [EXC], PHYSIQUE [BON].
SANTÉ : 6.

L'ADVERSAIRE

TOUS LES TALENTS UTILES AU NIVEAU [EXT].
>>> Enchantement.
SANTÉ : 10.

LA MEUTE SOMBRE

AGILITÉ [EXC], DISCRÉTION [EXP], MÊLÉE [BON], PERCEPTION [BON],
PHYSIQUE [EXC].
>>> Apparition terrifiante.
>>> Enchantement.

LE FAUX PROFESSEUR (VAMPIRE)

AGILITÉ [EXP], DISCRÉTION [EXT], MÊLÉE [EXC], PERCEPTION [EXC],
PHYSIQUE [BON].
>>> Attirer.
>>> Forme animale.
SANTÉ : 6.

LE DUC IVAN

AISANCE SOCIALE [EXC], COURAGE [BON], ESCRIME [EXC], PERCEPTION
[BON].
SANTÉ : 6.

AUTOMATES-GARDES-DU-CORPS

ESCRIME [MOY].
Solidité : 40.

BATHYSCAPHE EXPÉRIMENTAL

Fonction : véhicule sous-marin.

Apparence : gigantesque automate formé de plaques d'acier noircies avec des rivets énormes et plats.

Source d'énergie : mécanismes d'horlogerie.

Autonomie : jusqu'à six heures.

Moyen de contrôle : de longs leviers métalliques qui actionnent des mécanismes complexes.

Propulsion : Vis hélicoïdales qui tournent dans différentes directions sur des hampes métalliques ouvragées.

Armement : deux torpilles (70/80/90).

Taille : moyen (équipage 4).

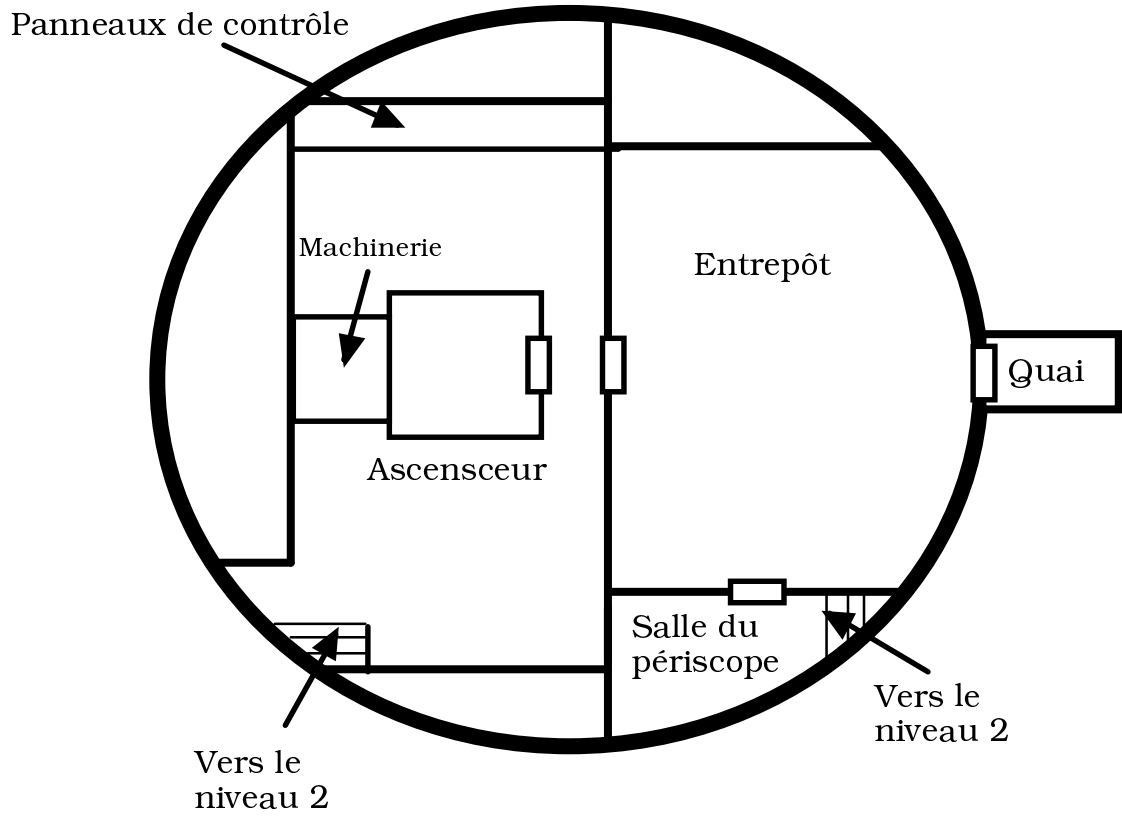
Solidité : 100.

Coût : 27 jours et 2700 Mo.

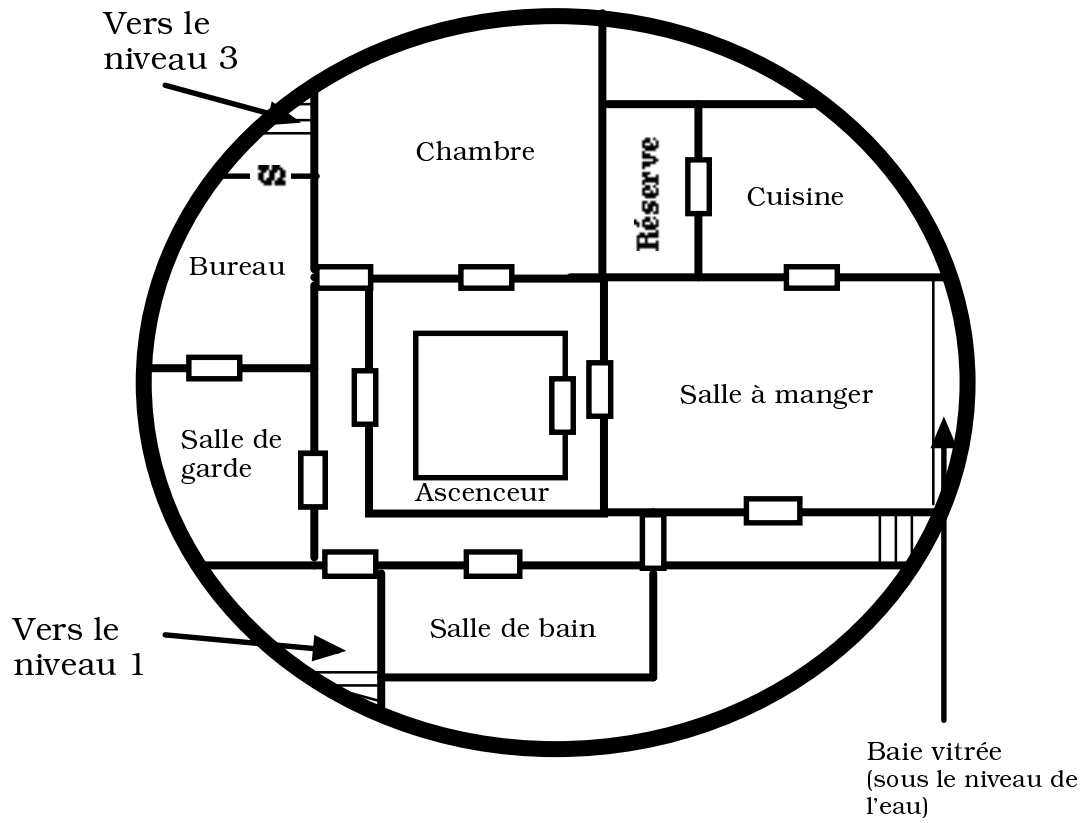
Pour l'instant le duc Ivan ne dispose que de deux exemplaires... qui ne sont pas encore tout à fait au point (ils nécessitent une prouesse de BRICOLAGE pour être utilisés sans problèmes).

PLANS du repaire souterrain

NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 3

