

Scénario pour Château Falkenstein : Pierrot la Lune.

Il est 23 heures, nous sommes à Paris, les personnages rentrent chez eux, la rue est déserte, les seuls signes de vie proviennent des hôtels particuliers : dîners, réceptions, bals... Dehors, les ténèbres s'installent, dévoilées de temps en temps par un agent de la sûreté armé d'une lanterne à gaz. Les fiacres se pressent de ramener leurs clients du théâtre ou de l'opéra peut-être...

Il est 23 heures et 3 minutes, le bâtiment explose...

Acte 1 : Ou les personnages font preuve d'un grand courage

Le bâtiment est imposant, d'une architecture massive il est en contraste avec les autres demeures du quartier. La première bombe explose au niveau du rez-de-chaussée, les lourdes portes d'entrée sont projetées jusque dans la rue. L'édifice vacille. Le temps s'arrête. Les personnages retiennent leur respiration. 2 autres bombes soufflent le premier et le second étage.

Les joueurs ont environ 10 minutes pour agir. Pendant ce temps, les voisins sortent de chez eux attirés par le bruit de l'explosion. Les pompiers se font déjà entendre. Le bâtiment est en flamme, un homme en sort, sa cape est en feu, il s'en débarrasse, (elle sera ramassée par un pompier) il a l'air blessé, il s'écroule sur le premier personnage venu, c'est un garde. Faites cette scène en temps réel, les personnages auront tout juste le temps de sauver 2 autres des gardes au maximum. Après, il sera impossible de s'approcher ou de rester dans le bâtiment. Pendant ce temps, les personnages qui sont restés à l'extérieur pourront apprendre qu'ils ont en face d'eux le Palais des Sciences et des Techniques, conçu spécialement pour protéger les inventions que Les-Puissances-Etrangères-Devraient-Ignorer. Une fois par semaine, le mercredi (nous sommes lundi), Jules Verne y siège avec son ministère. C'est dans ce bâtiment que sont enfermés les plans des inventions tout

droit sorties de l'imagination du ministre des sciences.

Le feu ne s'éteindra qu'au petit matin, lorsqu'il n'y aura plus rien à brûler.

Le lendemain les personnages pourront commencer leur investigation. Le bâtiment est constamment surveillé, une Excellente relation ou un bon petit mensonge sera nécessaire. L'intérieur du bâtiment a complètement brûlé, il ne reste rien. Il faudra une inspection poussée (Perception Excellente) pour découvrir, sous les décombres, l'escalier menant à la salle des coffres (qui contiennent les brevets des inventions que l'Homme-Devraient-Ignorer). Le garde de faction a été littéralement répandu sur les murs comme si la bombe avait été placée juste sous son siège. Les coffres disposent de trois protections : Un code connu seulement du chef de la garde (celui-ci n'est pas présent la nuit et pourra être retrouvé chez lui égorgé), deux serrures (le trousseau comprenant la clef permettant d'ouvrir la première pourra être retrouvée dans la suie, Jules Verne lui-même possède la seconde clef qu'il se rappelle avoir égaré quelques temps il y a environ un mois). Au maître du jeu d'improviser pour que les joueurs puissent découvrir que les plans du Canon Verne ont été dérobés !

Les rescapés ont été emmenés à l'Hôtel Dieu pour y recevoir quelques soins leurs séjours ne devraient pas s'éterniser. Jules Lespas et Marcel Arnand sont deux employés modèles ils étaient dans les escaliers entre le rez-de-chaussée et le premier étage lorsque les bombes ont explosé ce qui leur a sauvé la vie. Ils n'ont rien vu et ne soupçonnent personne parmi les gardiens. Essayez de donner l'impression que ce sont juste des pauvres types qui ont juste eu un peu de chance, rendez les sympathiques (pouvez-vous aller voir ma femme et lui dire que je vais bien ?...). Le troisième employé, qui est aussi le premier rescapé, s'appelle Edgar Marin. C'est le poseur de bombe et le voleur des plans (qu'il avait caché dans sa cape). Il dira avoir pu se protéger grâce à

Scénario pour Château Falkenstein : Pierrot la Lune.

un pilier. Il est employé depuis deux mois et paraît sans histoire (d'après les dires de ses collègues encore vivants). Il vit dans une chambre de bonne à quelques rues de son lieu de travail. Sa chambre contient peu d'affaires personnelles hormis quelques vêtements. Rien ne laisse supposer qu'il restera longtemps ici. Il y a même un billet de train pour Nice pour ce soir même 19 heures.

Edgar se fera assassiner peu de temps après son premier entretien avec les personnages. Son repas aura été empoisonné.

Acte 2 : Ou les personnages font preuve d'une grande ruse

Il semble que l'enquête se poursuit à Nice. Le voyage dure quatre jours. Les personnages arrivent vers 18 heures. Sur le quai, un jeune homme d'une vingtaine d'années brandit une pancarte où l'on peut lire le nom d'Edgar Marin. Il ne l'a jamais vu ce qui pourra permettre à un des personnages de se faire passer pour lui. Le jeune homme, Bernard, ne sait pas exactement en quoi consiste le plan si ce n'est qu'il permettra au maître de devenir le maître du monde. Si donc quelqu'un se présente comme étant Edgar Marin, il l'emmènera dans un hôtel afin que celui-ci se prépare pour la réception donnée par le maître. Réception où tout le Bottin mondain de la Côte sera présent. Elle débute à 20 heures dans l'hôtel particulier du Maître. Au MJ d'improviser la soirée de manière à ce que les PJ découvrent les éléments suivants :

- L'organisateur de la réception est un certain Pierre D'Harbourg, comte de son état. C'est une personnalité importante de la région. Il est riche, aimable (même s'il vit seul avec ses gardes pour tous compagnons), cultivé et assez apprécié mais comme les personnages vont le découvrir c'est un esprit diabolique.
- Dans son bureau, à l'étage (après avoir passé les gardes qui en interdit

l'accès), les personnages pourront découvrir une maquette de submersible posée non loin d'une carte de la mer Méditerranée où est indiquée une localisation précise. C'est l'île des nains (voir plus loin).

- Après la réception, le Comte d'Harbourg regagnera une petite crique où l'attend un bateau qui le mènera au submersible lui permettant de se rendre sur l'île. Bien sûr, dans chacun de ses déplacements il est accompagné par l'assassin et au moins deux gros gardes du corps dans des smokings trop courts.

Si un des joueurs a pris la place d'Edgar, transformez la réception en pièce de théâtre de boulevard où le faux Edgar se faufile parmi les convives afin d'échapper à un Comte D'Harbourg impatient de posséder les plans. A 22 heures débarquera un homme habillé tout de noir. C'est l'assassin d'Edgar qui apporte les plans qu'il est lui-même allé chercher auprès du pompier (souvenez-vous au début !). Pour le faux Edgar la situation risque de se compliquer.

Si les joueurs veulent faire parler les gardes, ceux-ci ne savent rien du projet de leur maître si ce n'est qu'il se rend régulièrement sur son île afin de discuter avec les nains qui y habitent.

A ce niveau, les personnages détiennent presque toutes les clefs du mystère. Il ne leur reste plus qu'à se rendre sur l'île...

Acte 3 : Ou les personnages font preuve d'une grande détermination

Cette partie dépend entièrement des initiatives des joueurs. Voilà simplement ce que le MJ doit savoir :

- L'île est entourée de falaises et n'est accessible que par trois moyens : 1) par submersible. Ce qui est à exclure si le Comte a eu le temps de l'utiliser. 2) par bateau. En effet, un long escalier part d'un petit ponton de bois au niveau de l'eau et longe les falaises. Il permet d'atteindre le cœur de l'île, mais il est

Scénario pour Château Falkenstein : Pierrot la Lune.

gardé en haut. 3) Par les airs. Dangereux car des pirates aériens grassement payés par le Comte survole l'île en permanence.

- L'île a l'aspect d'un cylindre de 250 mètres de hauteur. En son sommet et au bord d'un lac se trouve la villa du Comte. Le tout est entouré d'une forêt soigneusement gardée bien entendu. A l'opposé de la villa par rapport au lac s'étend une vaste zone défrichée (pour accueillir le canon Verne), du matériel de construction y est entreposé.
- L'intérieur de l'île est occupé par une véritable cité naine. Exploités par le Comte, les nains suivront probablement les personnages s'ils disposent d'un bon plan de rébellion. Ils ont l'ordre de construire le canon dès qu'ils auront étudié les plans. Ce canon devra servir à détruire la lune...
- L'île est particulièrement bien gardée (sans compter que les nains pourront dans un premier temps capturer les personnages afin de ne pas avoir d'ennui). Ainsi il est très probable que certains personnages seront remis entre les mains du Comte (qui dispose de très belles «cellules d'amis»). Il serait bon que le Comte ait au moins le temps de leur expliquer son plan diabolique, mais très simple quand même : Il va détruire la lune grâce au canon Verne et pourra ainsi du haut de son île imprenable diriger le monde partiellement noyé sous les eaux et sous les pluies de fragments de lune. (Bien sûr, il ne sait pas que ces barils de poudre n'exploseront pas une fois dans l'Ether).

Les personnages parviendront-ils à faire échouer le Comte D'Harbourg dans sa tentative de destruction ? Permettront-ils aux nains de retrouver leur liberté ? Récupéreront-ils les plans du canon Verne ? Autant de questions dont les réponses sont laissées à l'appréciation du maître du jeu.

Quelques caractéristiques de personnages importants :

Le comte D'Harbourg (cerveau) : Aisance sociale (EXP) ; Finances (EXP) ; Instruction (EXC) ; Relations (EXC).

L'assassin (mystérieux homme en noir dont personne ne connaît ni la véritable identité ni ses buts) : Tir (EXC) ; Chimie (EXC) (spécialiste des poisons) ; Physique (BON) ; Mêlée (BON) ; Perception (EXC).

Gardes du corps dans leur smoking trop court : Physique (EXC) ; Mêlée (EXC) ; Agilité (BON, mais réduit à MOY à cause du smoking).