

Le cabinet du Docteur Belanglos

Une mini-aventure pour Château Falkenstein

-0-

Jean-François Seignol

Résumé

Les PJ rendent visite à un scientifique. Celui-ci a mis au point une machine à miniaturiser les êtres vivants mais, il a lui-même changé de taille suite à une fausse manœuvre. En le cherchant, les PJ sont à leur tour rendus liliputiens. Ils devront donc retrouver le savant et escalader la machine, devenue gigantesque pour eux, afin de revenir à leur état originel. Tout cela serait facile s'ils n'étaient pas menacés par de gigantesques animaux : rats, chat, et même un acarien mutant !

Attention : pour des raisons qui apparaîtront évidentes, ce scénario ne peut pas être joué avec des personnages qui connaissent des sortilèges permettant de modifier sa taille (par exemple le sort *Changer la taille* du *Livre de la Transformation Mystique*).

Cette aventure est fortement inspirée par un scénario de Cyril PASTEAU publié dans *Backstab* numéro 40 (août et septembre 2002) et intitulé *Le ventre de la manticoïde*.

Prologue

Pour une raison ou une autre, les PJ sont invités à se rendre au domicile du Docteur Belanglos, célèbre scientifique dont les travaux portent autant sur les propriétés de l'électricité et du magnétisme que sur les sciences de la nature, la chimie ou encore la pharmacologie.

Éventuellement, ce dernier peut avoir invité nos amis pour leur montrer sa dernière trouvaille, dont il ne veut rien dire par lettre mais qui promet d'être... époustouflante !

Avant que le rideau ne se lève sur les personnages pénétrant dans la demeure du savant, revivons quelques instants sur cette découverte. Le bon docteur a mis au point un appareil générateur d'ondes électromagnétiques bien particulières. Ces ondes agissent sur la taille de la matière, rapprochant ou éloignant les atomes. Bref, selon le sens du courant qui parcourt bobines, boucles et condensateurs, un être vivant exposé à ces rayons verra sa taille s'accroître ou diminuer, et ce dans des proportions impressionnantes.

Hélas pour le docteur Belanglos, la machine s'est mise en marche par erreur, et il a lui-même été la victime de ses effets. Il a été réduit à une taille voisine de trois centimètres ! Comme c'est le jour de congés de ses domestiques, il ne peut attendre d'autre secours que de la part des PJ.

Le lieu du drame

La maison du docteur peut être située en n'importe quel endroit qui arrange l'Hôte. Le seul lieu qui ait de l'importance est le cabinet où le docteur mène ses expériences. Tout le reste est désert et sans intérêts pour les PJ. Ils finiront donc logiquement par arriver dans cette pièce située au sous-sol de la demeure.

Le cabinet de travail

La pièce est éclairée par deux soupirails au fond, ainsi que par une lampe électrique (une suspension) placée au-dessus de la paillasse. Les condensateurs de faïence qui surplombent la

machine, ainsi que quelques bocaux remplis de substances phosphorescentes placés sur l'étagères de droite apportent aussi un peu de lumière.

Il règne dans la pièce une odeur d'ozone, derrière laquelle un nez attentif peut distinguer certains parfums plus chimiques, comme le formol, l'éther et l'alcool.

Les seuls bruits que l'on peut entendre sont le bourdonnement de la machine, le goutte à goutte de l'évier (l'un des robinets fuit) et le bruit du bec Bunsen allumé au fond de la pièce.

Le sol est fait de grandes dalles de pierre grise, et le plafond s'élève à un peu plus de trois mètres. Au premier coup d'œil, le laboratoire semble vide.

On se reportera au plan de la page 8.

L'entrée (1) : La porte n'est pas fermée à clef, il suffit de la pousser. Derrière, trois marches permettent d'accéder au cabinet de travail.

La zone d'effet (2) : Cette zone dégagée ne présente aucune particularité. En fait, c'est là, dans un cercle de 1,50 m de rayon, qu'agissent les ondes émises par la machine.

La machine (3) : Elle est décrite plus tard dans le scénario.

Table de matériel électrique (4) : Une table en fer forgé, de style Louis XVI, recouverte d'un plateau en marbre blanc. Dessus, tout un bric-à-brac d'appareils électriques : bobines, petite batterie, interrupteurs, lampes à incandescence, condensateurs, galvanomètre, etc.

Étagères pour la biologie (5) : Plusieurs bocaux scellés remplis de formol. À l'intérieur, des choses étranges et peu ragoutantes flottent lentement. Un œil exercé peut y distinguer un fœtus de poulet, quelques cadavres de grenouilles... Plusieurs terrarium sont aussi posés là, l'un avec des phasmes, un autre avec des fourmis. Différentes boîtes de Petrie et des petits pots contiennent des cultures. Le récipient avec l'acarien géant (voir infra.) se trouve en haut de ces étagères.

Trou à rat (6) : Une anfractuosité dans le mur, d'environ 8 cm de haut, donne accès à un trou creusé dans la terre. C'est là que vit une famille de rats.

Placard (7) : Dans ce placard, les trois murs sont couverts d'étagères poussiéreuses où le Docteur Belanglos stocke tout un tas de vieilleries, essentiellement des pièces de machines à vapeur et d'appareils électriques, rebut de ses premières expériences. On peut y trouver tout un tas d'éléments épars, mais rien de vraiment en état de marche. La seule chose intéressante, c'est le balais et le seau posés au milieu du placard, utilisés par la femme de ménage.

Pailleasse (8) : Une grande table aux pieds en bois. Le dessus est constitué d'une grande planche recouverte de carrelage. Divers outils s'y trouvent, ainsi que les dernières notes du docteur. Si on parvient à les lire (ce qui demande beaucoup de marche à pied pour un être liliputien) et à les comprendre (avec une prouesse de *Invention* ou *Science naturelle EXP*), on peut en déduire le rôle de la machine, mais ça ne permet pas de savoir quelles commandes manœuvrer pour en inverser les effets.

Rigole (9) : Un canal de 10 cm de profondeur et d'autant de large court de la pailleasse au dessous de l'évier. Il est recouvert d'une grille de fonte aux barreaux espacés d'un centimètre environ. Il débouche dans les fondations de la maison, où il rejoint l'égout.

Évier (10) : Deux bacs en grès surmonté d'un robinet col de cygne en cuivre, d'où s'écoulent régulièrement de grosses gouttes d'eau. Il faut être prudent, le bac de gauche contient plusieurs ustensiles de chimie avec des restes d'acide !

Fourneau (11) : Un petit poêle en fonte, avec un seau à charbon. Sur le dessus, un orifice grillagé permet de placer un récipient à chauffer. Le foyer est éteint depuis longtemps, donc sans danger. Mais malheur à celui qui tomberait dedans. Il n'y a pas de possibilité pour en sortir facilement, et il serait condamné à patauger dans plusieurs centimètres de cendres et de poussière de charbon.

Étagère avec cornue (12) : De hautes étagères en bois. Il s'agit de trois planches de 30 cm de profondeur, situées à 1,60 m, 2 m et 2,30 m du sol. L'étagère du bas porte plusieurs livres

traitant de chimie, d'électricité, etc. Les deux autres servent à ranger du matériel de chimie ou de biologie : cornues, alambics, serpents, bec Bunsen, cristalliseur et autres éprouvettes... Le docteur se trouve enfermé dans une cornue sur l'étagère du haut.

Table pour la chimie (13) : Des flacons, des pots en grès, des tubes à essais, des cuillères et des pipettes. Dans un coin de la table, un bec Bunsen relié par un tuyau à une bonbonne de gaz placée sous la table. Le bec est allumé et chauffe le contenu d'un ballon (voir infra.). On peut trouver diverses substances chimiques pour faire un peu tout ce que l'on veut (explosifs, poudre à fumée, acide, colle, etc.) avec une prouesse d'**Invention** ou de **Science naturelle** appropriée.

Soupirail (14) : Ils sont situés à environ 2 m du sol, avec un rebord en pente, et fermés par une vitre. Celui de droite est entrouvert, c'est par là que se glissera le chat qui viendra bientôt terroriser les PJ.

Ce qui survient lorsque les personnages arrivent

Lorsque les PJ, ayant fouillé en vain le reste de la maison, entrent dans le laboratoire, ils doivent obligatoirement passer par le centre de la pièce (zone 2 sur le plan). Ils sont alors soumis au rayonnement de la machine. Ils ressentent une sensation de vertige, de chute, tandis que la pièce tourne autour d'eux et s'assombrit. L'Hôte peut opportunément faire entendre à ce moment-là un bruit étrange, dans la plus pure tradition des films fantastiques mettant en scène des savants fous. Ceux dont le **Physique** est **FAI** ou **MOY** perdent conscience, les premiers ne revenant à eux qu'après une dizaine de minutes. Ils reprennent leurs esprits allongés sur le sol, mais dans un décor qu'ils ne reconnaissent pas. Ils sont toujours dans le cabinet du Docteur Belanglos, mais maintenant ils ne mesurent plus que trois centimètres !

Bienvenue dans un monde gigantesque !

Les PJ sont réduits d'environ 70 fois leur taille initiale, de même que toutes leurs possessions, vêtements, armes... Au début, ils ne devraient pas comprendre cela, mais se voir dans une immense plaine grisâtre, marquée régulièrement par des rigoles rectilignes (les joints du dalage), avec, à 100 ou 200 m de là, de grandes structures étranges, des sortes de bâtiments (les meubles). Le plafond n'est pas visible tel quel, mais le ciel leur paraîtra des plus inquiétants, blanchâtre, marqué par des ombres incompréhensibles !

Se déplacer sur le dallage ne posera aucun problème. Par contre, il faudra, à un moment ou un autre, monter le long des meubles ou des murs. Pour escalader un meuble, il faudra prévoir du matériel, des poses, etc. En effet, à l'échelle des PJ, cela représente une varappe de 70 m environ pour accéder au haut d'une table. Monter le long d'un meuble demande une prouesse d'**Agilité EXC** (si on utilise du matériel, sinon il faut être **EXP**) pour chaque mètre (dans le monde réel) parcouru.

Les murs sont encore plus difficiles à escalader (un niveau au dessus) car ils sont chaulés. Par contre, la petite taille des PJ leur permet de passer facilement sous les portes, en particulier celles du placard (**Agilité MOY**) ainsi qu'à travers la grille de la rigole (**Agilité BON**).

Des dangers et des opportunités

Cette partie du scénario propose une série de dangers que l'Hôte peut utiliser comme il l'entend, selon le rythme qu'il souhaite donner au scénario. À la fin, on trouvera aussi quelques suggestions de ressources que les PJ peuvent employer, en particulier pour se débarrasser de leurs adversaires les plus redoutables. Cette liste n'est pas exhaustive : la seule limite est l'imagination des joueurs.

Prédateurs et superprédateurs

À peine les PJ auront ils repris leurs esprits et commencé à explorer leur nouvel environnement qu'un premier danger va leur faire frôler la mort. Une famille de rats s'est installée dans un trou du mur de droite (repère 6 sur le plan). Ces sympathiques rongeurs, attirés par le bruit et l'odeur de chair fraîche, sortent de leur tanière pour se nourrir. Il y en a quatre (nombre à adapter selon les qualités du groupe de personnage), qui arrivent les uns après les autres, afin de faire durer le suspense.

Ils coursent les PJ, tentant de les acculer dans un coin de la pièce ou sous un meuble. Là, par des petits cris perçants, ils appellent leurs compagnons pour se livrer à la curée. Éventuellement (ça peut éviter d'occire un personnage prématurément), ils blessent leur proie et l'emportent, inconsciente, dans leur tanière afin de la donner à leurs petits.

Lorsque les PJ se croient perdus, un événement étrange se produit : les rats cessent leur poursuite brusquement, se mettent à humer l'air puis, en poussant de petits cris plaintifs, ils partent tous en courant se réfugier dans leur trou. La raison de cette panique apparaît bientôt aux personnages : un chat vient de rentrer par le soupirail entrouvert. Il tente d'abord de courser les rats, puis, voyant qu'il ne pourra pas atteindre ceux-ci au fond de leur nid, il se retourne contre ces étranges bipèdes qui semblent plein de potentialités ludiques...

Nota bene : si l'un des joueurs se demande pourquoi les rats ou le chat n'ont pas été victime du rayon réducteur, on peut lui laisser entendre que les effets dépendent du métabolisme de la créature touchée. Ou alors ces animaux ont été mithridatisés par les précédentes expériences du Docteur.

Les rats :

De grosses bêtes poilues, trapues, capables de trancher un aventurier en deux d'un seul coup de dents (**Attaque d'animal très grand**). **Courage** : BON, **Mêlée** : EXC, **Perception** : BON, **Physique** : EXC – Santé 8.

Le chat :

Un chat de gouttière qui, comparé aux PJ, semblent mesurer plus de trois étages ! D'un simple coup de griffes, il peut les envoyer voler sur plusieurs mètres... (**Attaque d'animal énorme**). **Courage** : EXP, **Mêlée** : EXP, **Perception** : EXC, **Physique** : EXT – Santé 9.

Un pseudoscorpion en liberté

Lorsqu'il a mené ses premières expériences, le Docteur Belanglos a accidentellement irradié un pseudoscorpion (un *scorpion des livres* ou *Chelifer cancroide* qui vivait dans sa paperasse). Ce répugnant arachnide mesure maintenant (à l'échelle réelle) plusieurs centimètres de longs. Le savant le conservait dans un terrarium posé en haut de l'étagère 5. Lorsque le chat entre dans le laboratoire et pourchasse les rats, puis les PJ, l'Hôte doit faire en sorte que le félin passe en courant sur ce meuble. Les PJ entendront le bruit de quelque chose qu'on fait tomber (le couvercle du terrarium), mais ils ne verront pas quoi (ils sont certainement en bas). Donc, une fois que tout s'est calmé (les personnages, d'une façon ou d'une autre, se sont débarrassés des différents mammifères), on peut relancer l'action grâce à cet animal qui est maintenant en liberté dans la pièce et qui peut tomber du plafond à n'importe quel moment.

Il s'agit, du point de vue des personnages miniaturisés, d'un horrible créature chitineuse de trois ou quatre mètres de long, d'une couleur blanchâtre. Elle porte huit pattes articulées sur un corps à peu près ovale, ainsi que deux pédipalpes (membres préhensibles) équipées de pinces. Une prouesse de **Sciences naturelles** BON permet de reconnaître cet animal, qui, à l'état normal, mesure entre 5 et 10 mm et qui se nourrit généralement de poux des livres ; en tout cas, comme

tout arachnide, il est carnivore. Si le personnage est *EXC* dans ce domaine, il peut se souvenir que les pinces de l'animal renferment un venin, pas mortel mais certainement paralysant.

Le pseudoscorpion :

Il attaque ses proies avec ses pinces. S'il réussit une attaque (*Animal grand*), il inocule son venin : une prouesse de *Physique EXC* est nécessaire pour ne pas souffrir d'un engourdissement (un malus de deux niveaux à toutes les actions pendant une dizaine de minutes lors de la première inoculation, l'inconscience après la deuxième). Cette créature a très peur du feu. *Agilité : BON, Mêlée : EXC, Physique : BON, Courage : BON* – Santé 6.

L'horreur venue de la rigole

Comme alternative au pseudoscorpion (ou en sus, si vos joueurs apprécient les arachnides), une araignée peut arriver par la rigole (repère 9 sur le plan), et se trouver fort intéressée par ces grosses mouches qui ne sont même pas capable de voler. En particulier, si les PJ tentent d'échapper au pseudoscorpion en se réfugiant dans la rigole, ils peuvent se retrouver pris entre les deux chasseurs, et s'en tirer au moment où les deux monstres se battent entre eux pour savoir qui bénéficiera de ces proies.

L'araignée :

Elle attaque par morsure (*Animal grand*) ou en essayant de renverser sa proie puis de l'engluer dans un cocon de toile (lorsqu'elle réussit à bousculer un PJ, il doit réussir une prouesse de *Physique* ou *Mêlée EXC* pour ne pas être renversé, sinon, à l'action suivante, elle l'entortille dans son fil collant : prouesse de *Physique EXT* pour s'en extraire seul, ou bien se faire aider par quelqu'un de libre). *Agilité : EXC, Mêlée : EXC, Physique : EXC, Courage : BON* – Santé 8.

Les pièges de l'évier

Ce meuble (repère 10 sur le plan) présente deux dangers. D'abord, les parois des deux bacs sont lisses, humides et glissantes. Sans corde ou autre matériel de ce genre, il faut une *Agilité EXP* pour réussir à descendre ou monter le long de ses surfaces sans danger.

Ensuite, si le bac de droite est vide, celui de gauche contient plusieurs ustensiles de chimie qui attendent d'être lavés. Ces accessoires ont contenu de l'acide sulfurique, dont il reste quelques flaques de-ci, de-là. Si, suite à une chute, ou autre manœuvre stupide de sa part, un PJ tombe dans une de ces flaques, il subit 4 blessures.

Une préparation explosive

Sur la table du fond (repère 13 sur le plan), le docteur Belanglos a laissé un ballon à chauffer sur le bec Bunsen. Ce ballon contient un alcool, par conséquent il risque d'atteindre son point-éclair et exploser à tout moment ! Concrètement, l'explosion devrait survenir une quinzaine de minutes après l'entrée des PJ dans la salle, ou bien au moment qui paraît le plus opportun pour l'Hôte. Un personnage chimiste peut, à l'odeur, reconnaître la substance en train de chauffer, et déduire lui-même qu'une explosion est imminente (prouesse de *Sciences naturelles BON*).

Si l'explosion survient, elle a les mêmes effets que du Shrapnel, sur 2 m de rayon. Si le scénario est proche de sa fin, ou que l'Hôte a un sens de l'humour assez radical, il peut décider que, suite à cette explosion, le bec Bunsen renversé met le feu au laboratoire...

Pour éviter que l'alcool n'atteigne une température dangereuse, deux possibilités sont offertes. Soit les PJ réussissent à fermer l'arrivée de gaz du bec Bunsen (ce qui, vu leur petite taille, demande une prouesse de **Physique EXC** accomplie par deux personnes pour tourner le robinet, à moins qu'un système de levier ne soit mis au point). Soit ils éloignent le ballon de la flamme, en faisant pivoter le porte-ballon. Dans ce cas, il faut s'arc-bouter à deux ou trois sur son bras, en réussissant la même prouesse **Physique** que précédemment, ainsi qu'une de **Courage EXC** elle aussi à cause de la proximité de la flamme.

Une arme d'hast

Dès qu'ils explorent un peu le sol du laboratoire, les PJ devraient trouver une aiguille à coudre. À leur échelle, il s'agira d'une longue lance métallique de quatre mètres de long. Le moderne lansquenet qui la manierait pourrait alors affronter les divers dangers de ce monde gigantesque avec un pieu équivalent à une arme à deux mains.

Le canon magnétique

Différents matériels relevant des sciences électriques sont disposés sur la table repérée 4 sur le plan. En particulier, un solénoïde (bobine de cuivre), une batterie et un barreau métallique aimanté. Une prouesse **BON** d'**Invention** ou **EXC** de **Bricolage** permettra alors de confectionner un canon des plus intéressants : en mettant l'aimant dans le solénoïde dans un sens convenable, l'alimentation en électricité de la bobine (enclenchée par le contact d'un fil dénudé sur la borne de la batterie) provoquera en son sein un champ magnétique qui expulsera violemment le barreau métallique, en faisant un très efficace canon (équivalent à de l'artillerie légère). Avec un peu plus d'ingéniosité (**Invention EXC**), on peut même calculer l'inclinaison de la bobine et l'intensité du courant pour envoyer le noyau et un courageux homme-obus à l'endroit de la pièce que l'on désire. L'Hôte estimera cependant avec sérieux les blessures subies par le téméraire volontaire...

Le lance-flamme

Encore une opportunité pour les apprentis savants fous qui voudraient fabriquer des armes monstrueuses : une prouesse **BON** d'**Invention** ou **EXC** de **Bricolage** devrait suffire pour convertir le bec Bunsen en un puissant lance-flamme (à condition qu'il n'ait pas été éteint pour empêcher l'explosion de l'alcool...). Une telle arme, bien manipulée, pourrait par exemple faire fuir (définitivement) le pseudoscorpion. Mais attention ! si on s'en sert sur le chat, le pauvre animal, affolé, pourrait déclencher un incendie dans le laboratoire avec son pelage en flammes.

Cinq mètres en ballon

Toujours grâce au matériel disponible sur la table 13, les PJ peuvent fabriquer une montgolfière (entre autre pour atteindre le haut de l'étagère 12). Il y a un chiffon qui fournira la toile nécessaire, des cordages peuvent être confectionnés avec des fils tressés, et l'air chaud sera obtenu avec le même bec Bunsen. Concevoir un tel engin nécessite une prouesse **EXC** d'**Invention** ou **EXP** de **Bricolage**. Le piloter correctement impose d'être au moins **BON** en tant que **Barreur**.

Vers le dénouement

Sauver le docteur Belanglos

À force d'explorer le laboratoire (ou de chercher des cachettes pour échapper aux prédateurs !), les PJ finiront par repérer le Docteur Belanglos. Celui-ci se trouve tout en haut de l'étagère du fond

(repère 12 sur le plan), à 2 m 30 du sol. Poursuivi par le chat, il a réussi à se mettre à l'abri en se laissant glisser dans une cornue, mais évidemment il est incapable d'en ressortir seul.

Pour l'aider, les PJ vont donc devoir atteindre cette étagère, située pour eux à une hauteur vertigineuse (c'est là que la montgolfière pourra se montrer utile), puis lui faire quitter ce perchoir. Une fois libéré, le savant pourra leur expliquer les effets créés par sa machine. Surtout, il est le seul à savoir quel levier il faut manipuler pour inverser le sens du courant et leur faire ainsi retrouver leur taille normale. Avec ses explications, les PJ n'auront qu'à escalader la machine, puis à la déclencher lorsqu'ils seront au centre de la pièce.

La machine

La machine est un gros meuble en bois dont le dessus, incliné à 45 degrés, porte plusieurs cadrants, leviers et rhéostats. Atteindre ce panneau de commande nécessite une prouesse d'**Agilité EXC**, comme pour les autres meubles. À côté du meuble, quatre gros récipients cylindriques servent de batterie (la machine a besoin d'énormément de courant). Malheureusement, en poursuivant le docteur Belanglos, le chat a déconnecté les câbles qui vont à l'une de ces piles. Il faudra donc s'élancer, depuis le haut du meuble, par delà un gouffre de 40 cm de large pour aller rebrancher ce fil avant de pouvoir faire fonctionner l'ensemble.

Il est impossible d'escalader les parois des cylindres de la batterie : ils sont extrêmement lisses, et le haut est couvert d'éclaboussures d'acides.

Une fois que les branchements ont été fait et que les leviers ont été placés dans la configuration décrite par Belanglos, il ne reste plus qu'à enclencher l'interrupteur à bascule qui mettra la machine sous tension.

Dernière angoisse

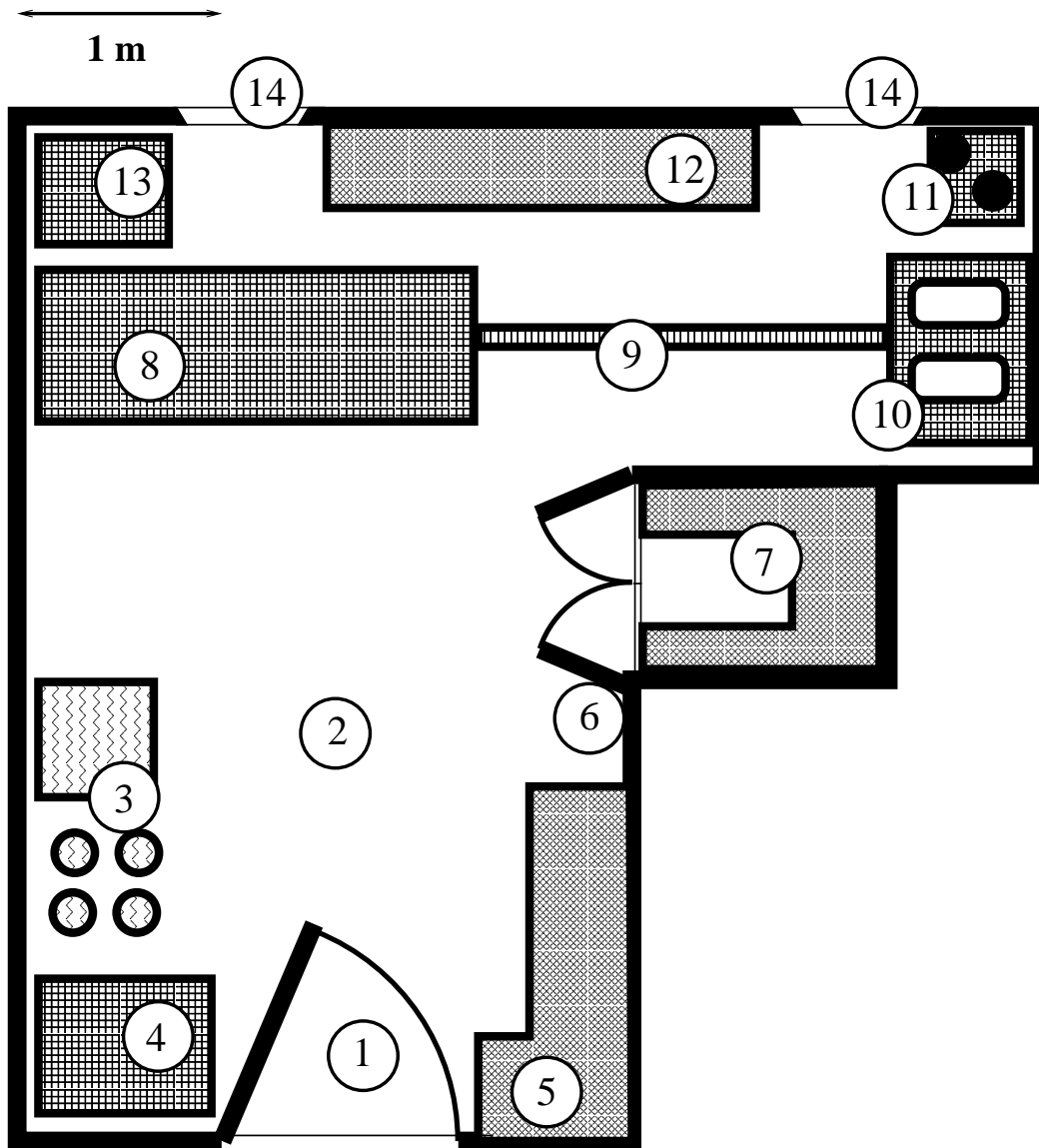
Lorsque la machine est branchée, elle nécessite quelques secondes de chauffe avant que le rayon ne vienne faire grandir toutes les personnes qui se tiendront au centre de la pièce. À première vue, c'est un avantage : ça permet au PJ qui a mis en marche l'appareil de rejoindre ses amis pour bénéficier lui aussi du rayon (on ne sait jamais, Belanglos craint que faire grandir autant de personne n'endommage irrémédiablement sa machine, empêchant toute utilisation ultérieure).

Mais voilà, alors que tous sont assemblés au centre de la pièce, attendant de retrouver leur taille normale, les rats (ou le chat, ou le pseudoscorpion...) reviennent à la charge ! En soi, c'est déjà inquiétant, mais que ce passerait-il si cet animal se trouvait encore là au moment où la machine entre en action ? Les PJ vont donc devoir trouver le moyen de repousser la bête pendant quelques secondes, sinon ils risquent fort de donner naissance à un rat de trois tonnes et demies...

Épilogue

Lorsque tout le monde aura retrouvé une taille normale, le docteur Belanglos présentera ses excuses : pour impressionnante qu'elle soit, la machine à faire changer la taille n'est pas encore très au point ! Le scientifique voudra donc soit en détruire les plans (« Cette folie a faillit nous coûter la vie, je préfère m'en débarrasser une bonne fois pour toute, plutôt que risquer de la voir tomber en de mauvaises mains. ») soit retravailler sur son prototype. En tout cas, il s'écoulera un long moment avant que les PJ n'entendent de nouveau parler de cette terrible invention. Gageons cependant qu'ils ne regarderont plus les chats et les rats comme avant...

Plan du laboratoire



Jean-François Seignol, février 2003
jfseignol.jdr@hugo.teaser.fr