

Un scénario pour Castle Falkenstein
De Nemo alias Ulric Maes

Étoile des neiges Pays merveilleux...



Ce qu'il faut savoir de cette affaire



Alfouin le Connoisseur, Roi Gnome sous la Montagne et fin gourmet, avide de nouveauté a décidé de s'offrir pour son 201^{ème} anniversaire un gâteau d'anniversaire mythique : la Genoise à la poudre de Perlimpinpin !

La seule ombre au tableau est que cette fameuse poudre de Perlimpinpin est l'exclusivité des Leprechauns. Eux seuls en connaissent la recette et ils n'en fabriquent et n'en donnent qu'à Santa Claus. Donc le roi des Gnome a envoyé des espions voler la fameuse poudre ; aucun n'as réussi, certains même ne sont pas revenus. Le roi a donc décidé de faire appel au talent d'un thaumaturge humain qui lui devait un service.

Geralt Von Kriegel, car tel est son nom, était un sorcier ambitieux et sans scrupule : il réussit à s'introduire chez les Leprechauns et à voler une cassette de la fameuse poudre non sans une folle course poursuite durant laquelle il ne dut la vie sauve qu'à ses talents de sorcier !

Son forfait commis, il retourna récupérer sa récompense auprès des Gnomes : une cassette de diamants contre la cassette de poudre, mais connaissant les prodigieuses propriétés de cette poudre, il se résolut à doubler les Gnomes. Au moment de l'échange dans la salle des Possibles, alors qu'il allait repartir par l'un des miroirs Monde, il s'empara des deux cassettes, lança un sortilège qui fut contré et dans la panique plongea dans le premier miroir à sa portée. Bien mal lui en pris car il atterrit dans un monde clos, dévolu à la chasse !

Le seul soucis, c'est que ce Monde n'est pas accessible depuis le Royaume des Gnome. Ces derniers ont donc décidé de faire à nouveau appel à des humains afin de récupérer la fameuse poudre, et c'est Noël pour les aventuriers, car ça va tomber sur eux !

Preamble

Ce scénario est un one shot, qui peut servir d'intermede au sein d'une campagne, il est court et prévu pour mieux faire appréhender l'étrangeté du monde des Faes. Il vaut mieux que les joueurs est deja eu affaire avec des fae precedemmet et qu'ils ai un minimum de réputation du à leur actions heroïques, si en plus il y a un thaumaturge parmi eux s'est encore mieux.

Chapitre 1

Lever de rideau !



Les joueurs se rendent au théâtre pour une représentation de *Songe d'une nuit d'été* de Shakespeare,. Ils prennent donc place dans leur loge pour assister au debut de la pièce.

Ils ont été invités par l'un de leur amis Fae. Deux minutes après qu'ils se soient installés, **Ips**, petit Brownie(de la grande famille des gnomes), qu'ils reconnaissent comme l'un des messagers de leur ami fae, se présente devant eux afin de leur remettre un message. Il y est expliqué en substance que ?? ne peut être parmi eux, à cause d'un empêchement de dernière minute. Pour se faire pardonner, il les prie d'accepter de modestes presents qui leur seront bien utiles pour la pièce. Ips insiste d'ailleurs pour que les PJ ouvrent les boites dans l'instant, arguant qu'il ne peut s'en aller avant.

Dès que les joueurs ouvrent leur boîte, ils voient une fleur de cristal dans laquelle se reflète une salle pleine de fae. Ils sont alors pris de vertige, comme s'ils tombaient vers cette salle à une allure vertigineuse. Ils voient la salle se rapprocher, puis subissent une impression de tourbillon de couleurs et voient le sol se rapprocher de plus en plus vite ; s'ils se retournent, il voit leur ami fae de façon lointaine qui rentre dans la loge en colère, puis qui, paniqué, tente en vain de les rattraper. Le piège se referme sur eux !



Chapitre 2

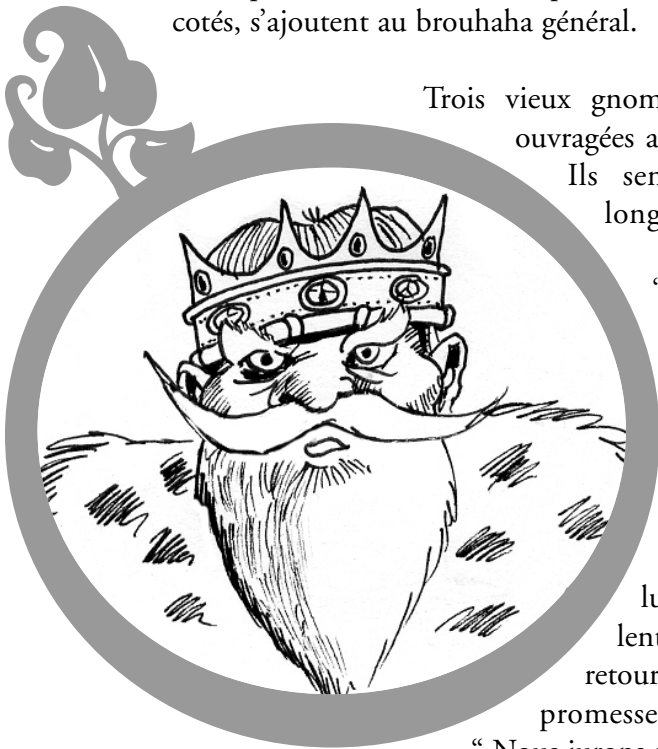
Gnomez-vous !

Les PJ se réveillent enserré au coeur du bourgeon translucide d'une fleur géante qui forme autour d'eux une prison transparente, à l'apparence fragile, mais bougrement efficace.

Ils sont les uns à coté des autres, chacun enfermé individuellement dans un bourgeon. Autour d'eux se tient une immense salle haute de vingt mètres bruissant des commentaires de centaines de gnomes, les encerclant et commentant la scène. Le cliquetis métalliques de mécanismes complexes, rouages de montres et pendules s'entassent de tout cotés, s'ajoutent au brouhaha général.

Trois vieux gnomes aux longues barbes blanches, aux toges ouvragées accompagnent IPS que vous voyez à leurs côtés.

Ils semblent en grande conversation. Après avoir longtemps scruté les PJ, ils s'adressent à eux.



“ Ainsi vous êtes les grands magisters ! Ips vous dit puissants dans l'Art de maîtriser les flux de couleurs du monde invisible. Vous serez donc nos champions dans la Quête de l'Usurpateur, du Récupérateur fallacieux, du Voleur du Bien du Roi.

Le plus vieux Gnome, son long nez chaussé de lunette abaracadabrantes, munies de multiples lentilles et mécanismes, leur explique que s'ils veulent retourner dans leur monde, ils doivent formuler une promesse d'aide au peuple gnome en ces termes :

“ Nous jurons sur notre vie et notre âme d'accomplir la Quête qui nous sera demandée par le peuple Gnome, en échange de quoi celui-ci s'engage à nous réintégrer dans la réalité de la surface “

Une fois la promesse accomplie, les fleurs s'ouvrent, libérant les PJs de leur emprise. Ils sont ensuite conduits dans la salle du trône. Les attend, avachi sur un immense trône, le Roi Alfouin le Connoisseur, un vieux gnome barbu à la panse énorme. Derrière lui, sept princesses plutôt jolies et rondettes observent avec curiosité les PJ.

Sur un geste du Roi, le chambellan prend la parole et explique qu'un mois auparavant, un magicien s'est introduit au sein du Palais, déroband une cassette précieuse (JET PERC pour sentir que tout n'est pas dit) appartenant au Roi. Il a été surpris par la garde qui l'a acculé dans la salle des Possibles mais il a emprunté l'un des miroirs monde. Le hic, c'est qu'il est parti par un miroir que seuls des humains et fae de la surface peuvent emprunter. D'où la présence des PJ, désignés champions du peuple Gnome.

Chapitre 3

Le miroir Monde

Les gnomes nomment constamment les PJ “Magisters”, persuadés qu’ils sont de grands magiciens, compte tenu de leur réputation et de leurs diverses aventures.

Si les PJ en font la demande, ils peuvent récupérer des armes et armures dans l’armurerie Royale. Parmi de nombreuses collections d’armes et armures de taille gnomesque, avec un bon jet de perc, ils peuvent dégoter à leur taille une armure d’écorce, un pistolet alchimique avec 5 balles (effets aléatoires sur la réalité de la cible), et des rapières d’ambre. Lorsqu’ils sont fin prêts, on les mène à la salle des Possibles. Ils pènètrent dans une immense pièce encombrée de centaines de miroirs de toutes tailles : on leur désigne alors un miroir de petite taille comme étant celui par lequel le mage s’est enfui.

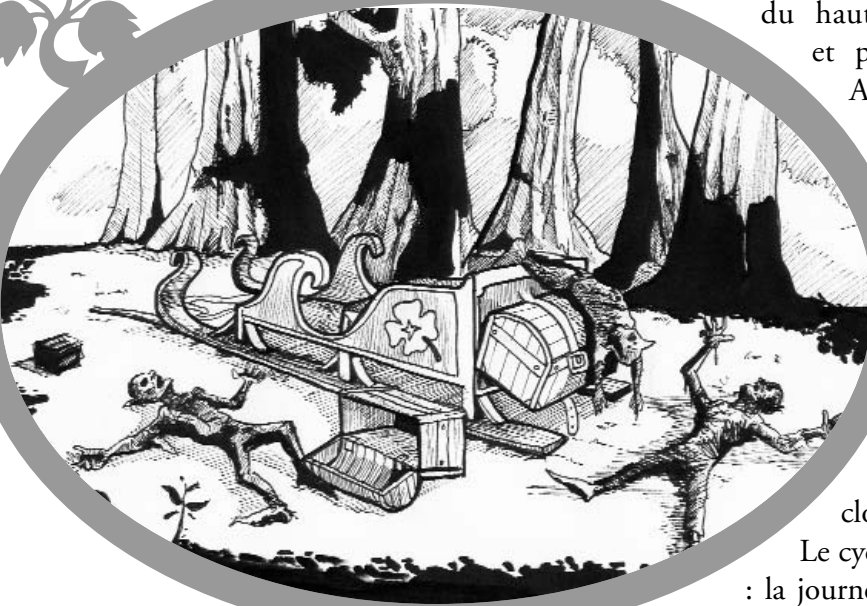
Une fois le Miroir passé, les joueurs chutent du haut d’une cascade multicolore et plongent dans une eau glacée. Autour d’eux une forêt aux arbres gigantesques les environne dans un silence pesant. Il fait très sombre et du lac dans lequel il sont tombés, ils peuvent voir qu’un sentier s’enfonce dans la forêt.

Le Monde dans lequel ils sont tombés est un endroit clos avec une entrée et une sortie.

Le cycle jour/nuit est un peu particulier : la journée dure deux heures comme la nuit,

les saisons sont assez aléatoires, un jour l’hiver, l’autre l’été. Il n’y a qu’une immense forêt avec juste une auberge et un lieu de foire qui ne sert qu’une fois l’an. Les seuls habitants en sont des créatures et des animaux dangereux et c’est en plus devenu depuis un siècle la réserve de chasse de Thuan, un prince vampire fanatique de chasse, qui considère cet endroit comme sa propriété. Autant la journée, ce petit monde verdoyant peut paraître paisible, autant à la tombée de la nuit, le miroir-monde devient un gigantesque terrain de chasse pour toutes sortes de prédateurs, tout le monde chasse tout le monde, et devient aussi une proie potentielle !

L’hôte peut faire durer le plaisir à loisir : voilà quelques lieux et rencontres qui pimenteront le séjour avant de finalement tomber sur le fameux magicien qui lui aussi tourne en rond.



Le lieu du massacre : dans une clairière les PJ découvrent un traineau aux armoiries Leprechauns, (jet instruction diff EXC) et trois cadavres carbonisés de ce qui a dû être autrefois des Leprechauns. Ce sont en fait les dépouilles des trois Leprechauns partis à la poursuite du magicien et qui ont réussi à localiser l'endroit où se terrait le magicien. Car autant les Gnomes n'ont quasiment aucune informations sur ce monde et n'y ont pas accès, autant les Leprechauns le connaissent bien car, comble d'ironie, la sortie du lieu se trouve dans la Salle des Possibles du principal sidh leprechaun situé en Irlande !

les indices sont maigres pour comprendre ce qui s'est passé. Les bêtes sauvages ont d'ailleurs consciencieusement nettoyé et pillé ce qui était comestible : rennes et bouts de Leprechauns. Un jet de perception permettra de découvrir un petit coffret qui abritait un miroir, comme l'indique la forme en mousse à l'intérieur qui en garde l'empreinte. En fait le Magicien, Geralt Von Kriegel, pisté par les Leprechauns, les a atomisés à coup de poudre de Perlimpinpin, qui s'avère être dans ses mains une arme redoutable pour carboniser la moindre cible à portée de lancer. Il a récupéré un petit miroir en possession des Leprechauns qu'il soupçonne être un miroir de passage mais qu'il n'a pas eu le temps de tester, pourchassé qu'il est par Thuan. Avec un jet de pistage et de perception (diff EXC) les PJ peuvent voir s'éloigner les traces d'hommes, de gros chiens et d'un cavalier.

- **Les Crapauds :** Après avoir traversé un petit ruisseau, les PJ vont être suivis assidûment par deux crapauds qui n'arrêtent pas de croasser à leur rencontre. Ce sont en fait des frangins trolls transformés en crapaud par une sorcière locale à cause d'une mauvaise plaisanterie. S'il y a parmi les joueurs une femme et qu'elle accepte de les embrasser, ils reprennent instantanément leur forme originelle, et deviennent à partir de ce moment des hôtes prévenants. Ils invitent les PJ à partager leur grotte aménagée à une heure de marche. Cette rencontre permettra aux joueurs de passer en sécurité leur première nuit et d'obtenir tout un tas de renseignements sur ce Monde. Pour les remercier, les Trolls leur offriront des cadeaux de grande valeur (après tout c'est Noël :) : une dague de couleur (qui permet de détecter les unsellie puisqu'elle crie quand y a du danger !), une superbe cape verte (discretion+2 quand elle veut) et un très joli miroir ouvragé (qui provoque des visions aléatoires sur un avenir proche) Les trolls peuvent aussi mettre les PJ sur la trace du magicien grâce à leur talent de pistage, mais ils ne s'éloigneront jamais de plus de sept lieues autour de leur demeure. Ils expliquent d'ailleurs que toutes les créatures de ce monde sont soumises aux mêmes contraintes.



(qui permet de détecter les unsellie puisqu'elle crie quand y a du danger !), une superbe cape verte (discretion+2 quand elle veut) et un très joli miroir ouvragé (qui provoque des visions aléatoires sur un avenir proche) Les trolls peuvent aussi mettre les PJ sur la trace du magicien grâce à leur talent de pistage, mais ils ne s'éloigneront jamais de plus de sept lieues autour de leur demeure. Ils expliquent d'ailleurs que toutes les créatures de ce monde sont soumises aux mêmes contraintes.

- **L'auberge :** une demeure de pierre et de chaume située face à ce qui fut un champ de foire, autour de laquelle on aperçoit encore quelques piquets et mâts. L'auberge en elle-même est déserte depuis une bonne année, et elle ne retrouve son activité que lors de la grande foire annuelle. À l'intérieur, tout est plein de poussière et l'étage est occupé par des chambres rustiques qui servent à abriter des colonies de rats rongeur frénétiquement ce qui a dû être des lits il y a longtemps.



L'auberge est un piège, Si les PJ s'installent pour passer la nuit, ils seront assailis par une gigantesque horde de petits gremlins cannibales et hargneux qui n'ont qu'un objectif : les traquer et les manger ! Le seul moyen d'y échapper : franchir la frontière des sept lieux fatidiques, ce qui mettra fin à la traque impitoyable de ces créatures cauchemardesques.

Chapitre 4

La confrontation

Le Magicien Geralt Von Kriegel est piégé dans le miroir-monde depuis une semaine. Il a bien récupéré un miroir sur les Leprechauns lui permettant de réintégrer la surface, mais il n'a pas eu une minute à lui, ayant été débusqué par Thuan à la clairière du massacre. Il est à bout, épuisé par les nuits de cauchemar et de traque qu'il a subies. Les PJ le découvrent dans une sombre clairière encerclée par une horde de molosses aux yeux de braise, exhalants une odeur de mort. A leur suite arrive un fae aux yeux sombres, tout de noir vêtu, chevauchant un étalon noir au regard vitreux. Le cavalier est armé d'une longue pique, et il est entouré par d'effroyables Redcaps lui servant selon toute apparence de rabatteurs. Thuan le prince vampire a acculé le magicien qu'il traque depuis deux jours et il sent l'heure de la mise à mort venue. Thuan n'a aucune envie de laisser fuir le magicien: celui-ci l'a passablement énervé et carbonisé avec sa poudre de perlimpinpin quatre molosses et deux rabatteurs.

Le magicien aux abois se sait à bout, il combattra jusqu'à la mort, aidé par la poudre qui lui permet de créer à volonté des boules de feu, et il lui en reste six poignées.

Plusieurs solutions : les PJ laissent Thuan sonner l'halalli et mettre à mort le magicien, non sans payer lourdement une attaque frontale, cependant il ne partagera pas son butin. Ou alors, s'il y a des dames dans le groupe, elle peuvent jouer de leur charme auprès du prince vampire qui pourra se montrer partageur en échange de la promesse d'un souper avec elles à sa convenance ; il fera d'ailleurs en sorte de faire accepter par trois fois ce souper, ce qui aura pour conséquence de lier les jeunes femmes à leur promesse...

Ou encore, les PJ se mettent du côté du magicien, pour affronter Thuan et ses rabatteurs, mais une fois le combat achevé, Gerarth les trahira sans aucun état d'âme. Quoiqu'il arrive, le magicien risque fort de décéder, ils trouveront alors sur lui la fameuse poudre ou ce qu'il en reste, un petit miroir qui est un passage vers la salle des possibles dans le sidh des Leprechauns en Irlande, et une cassette de diamants.



Chapitre 5

S'enfuir...

Maintenant il reste plusieurs échappatoires pour s'en aller du miroir-monde. La première consiste à utiliser le miroir des Leprechauns, et une fois rendus chez eux, dealer la poudre contre un sauf-conduit vers la surface ; cela demandera des trésors de diplomatie.

La deuxième solution peut être de rebrousser chemin, retourner au lac, escalader la paroi haute de vingt cinq mètres afin d'atteindre la corniche sur laquelle se trouve le miroir par lequel les PJ sont arrivés. C'est un grand miroir sur pied : pivoté dans l'autre sens, il permet de retourner dans la salle des Possibles du royaume Gnome.

Une dernière solution, si le groupe a réussi à se lier avec Thuan par le biais des dames présentes, ce dernier peut accepter de conduire les PJ vers la sortie qui mène à son chateau dans un coin reculé des Carpates, et là pas question de refuser une invitation à dîner; la nuit, les forêts sont si mal fréquentées ...

Prince vampire Unsellie, Thuan

Agilité (EXC) Charisme (EXC) Discrétion (EXT)

Mêlée (Bon) Perception (EXC) Physique (EXC) Courage (EXC)

Santé (12)J

Change forme : Chat/rat/chauve souris, serpent +**Attraction**

Armes : Lance 2/3/4 Epée : 2/3/4

Redcap : armé de pieu et de longs couteaux de chasse

Agilité (BON) Discrétion (EXC) Mêlée (EXC)

Santé (5)

Armes : Lance 2/3/4 Couteau de chasse : 1/2/3

Geralt Von Kriegel, Thaumaturge

Agilité (MOY) Charisme (FAI) Sorcellerie : (EXC)

Mêlée (MOY) TIR (BON) Physique (BON) Courage (MOY)

Santé (6)

Les Gremis, Lutins Cannibales (Taille 90 cm)

Agilité (EXC) Mêlée (BON) TIR (BON) Physique (FAI) Courage (MOY)

Discrétion (EXC)

Santé (4)

Armes : Javelots empoisonnés 1/2/3 **Poison** : jet res//Physique

en cas d'échec, la victime voit toutes ses caractéristiques physiques à -2