

Chasser le dragon

Un scénario pour Château Falkenstein par Paul-Henri « Pitche » Verheve
pitche@sden.org

Dans le ciel, les ailes d'un dragon mécaniques se referment dans un claquement sec sur une ville en proie au délire et à l'anarchie le plus complète.

Un vent glacial et funeste souffle sur la ville, les Faës du Second Pacte ont perçu la présence du Fer Froid cuisant dans ses murs. Les Unseelies convoitent ce métal qui les perturbe tant, arme absolu contre ceux-ci. Ils pourraient le confier à l'un de leurs sbires, vulgaires pantins asservis à leur cause, qui pourraient forger des armes terrifiantes.

Les Personnages par Ordre d'apparition

Shinzu

Dragon japonais, collectionneur délirant de délires

Physique [BON] – Agilité (attaque animale) [BON] – Tir (jet de flammes) [BON]
Finances [EXP] – Instructions [BON] – Aisance sociale [BON]

- J'invite l'Hôte à consulter l'aide de jeu consacrée au personnage Dragon, il y trouvera un résumé succinct de la gestion d'un tel personnage sur la scène du Grand Jeu, disponible à l'adresse suivante : http://www.sden.org/article.php3?id_article=1318 et cfr. Château Falkenstein – Aventures Épiques à l'Ère de la Vapeur, page 171.

Nikos

Savant Fou grec

Bricolage [EXC] – Instructions [BON] – Perception [BON] – Barreur [♦] [BON]

- L'Hôte trouvera dans Château Falkenstein – Aventures Épiques à l'Ère de la Vapeur, page 191 toute l'information nécessaire concernant ce talent un peu particulier qu'est celui de Barreur.

Sigmund Freud

Psychanalyste autrichien

Médecin (psychologie) [EXC] – Instructions [BON] – Charisme [BON]

Chapitre Un

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

- Shinzu, Dragon japonais, collectionne les folies les plus invraisemblables et les plus incroyables délires. Pour ce faire, il laisse à ses futures cibles un présent honorable contenant un Engin Technologique Stupéfiant qui les enregistrera divaguer à leur insu. Il suffit par la suite de le récupérer. Il s'en prenait à des consommateurs d'opium...

Maintenant, il a contacté un Savant Fou pour lui raffiner un puissant opiacé qui augmente et favorise les délires et divagations. Il a donc placé son enregistreur dans une potiche en porcelaine bleu ornée d'un dragon asiatique noir dans une fumerie. Le léger hic c'est que ses victimes vivent mal ou trop intensément ce « voyage » et plusieurs accidents étranges émaillent les colonnes de faits divers.

Le Savant Fou quant à lui, rêve de saupoudrer toute la ville de cette Formule Chimique à bord de son dragon mécanique, Véhicule Extraordinaire. Mais ça son commanditaire n'en sait rien.

Aux premiers délires, on suspecte le Dragon excentrique, sa silhouette ayant été aperçue. Enfin, le dragon se fait pourchasser par une foule en colère et espère bien s'en tirer. En plus, il a fourni au Savant Fou du Fer Froid – quelle folie ! – qu'il faut habilement récupérer ! Il est hors de question que ce métal puisse tomber entre les mains des Unseelies et ou de leurs pantins prussiens.

- *Shinzu*, le Dragon collectionne les délires, véritables obsessions, il s'est adjoint les services de Nikos et a été jusqu'à lui fournir du Fer Froid comme rétribution pour la Formule Chimique d'une puissante drogue exhibitoire.

- *Nikos*, le Savant Fou a trouvé grâce à Shinzu les fonds nécessaires pour créer son puissant opiacé délirant.

Il nage en plein délire et il n'a aucune conscience de ce qu'il va provoquer. Il est complètement irraisonnable, incontrôlable, hilare et imprévisible. Il y a bien longtemps qu'il a perdu le sens des réalités.

Chapitre Deux

Intéressantes théories psychanalytiques

Où les personnages font la connaissance de Shinzu

Mécanique des scènes

- L'Hôte attentif aura remarqué que Sigmund Freud n'est pas tout à fait un contemporain de l'époque victorienne, mais comme il avait son petit rôle à jouer dans ce Drame et que nous sommes en Nouvelle-Europe, vous conviendrez qu'il n'y a rien de choquant.

- Les personnages sont conviés à une conférence donnée par Sigmund Freud, psychanalyste autrichien qui apporte une toute autre perception de la pensée. Par la suite, ils sont invités à un verre de gala en compagnie de quelques invités triés sur le volet pour rencontrer et aborder de quelques questions, le Dr. Freud.

- Durant la conférence, Sigmund Freud explique et présente quelques cas de délires et de crises d'hystéries qu'il a pu étudier et analyser. Souvent de très jeunes femmes, complètement perdues. Au premier rang, un Dragon dénote et impressionne par sa présence. Il suit très attentivement la conférence. A ses côtés, se trouve une grande potiche en porcelaine bleu ornée d'un dragon asiatique noir. La porcelaine est entourée d'un épais papier kraft. Les personnages remarqueront son attention et ce détail avec une Prouesse réussie de **Talent Perception à 6**.

- Par la suite, une fois la conférence achevée, un nombre de personnes triées sur le volet passe dans l'autre pièce et peuvent se désaltérer ou commérer ou encore déblatérer à l'excès sur la conférence.

Alors que les personnages écoutent Freud, le dragon fait irruption en plein milieu du cercle et des discussions et s'adresse au Dr en lui offrant un cadeau. Il ne faut pas être doué en Aisance sociale pour savoir que cela ne se fait pas trop mais si c'est un dragon, cela change quelque peu la donne. « *Dr., j'ai adoré et dévoré votre conférence, encore une fois passionnante. Surtout le cas des ces hystériques ! Renversant ! Je vous admire beaucoup, nous nous reverrons sûrement pour en parler mais permettez-moi de vous remettre ce présent, j'insiste, il garnira parfaitement votre cabinet* ». Sigmund Freud acquiesce un remerciement poli mais néanmoins sincère sans avoir pu en placer une que déjà le dragon s'en va, s'excusant de son départ précipité...

La potiche contient un système d'enregistrement que le dragon viendra récupérer d'une façon ou d'une autre.

Si l'un des personnages s'intéresse à cet objet, il lui faudra réussir une Prouesse de **Talent Bricolage à 10** pour découvrir le Gadget. Sigmund Freud si on l'interroge sur cet étrange personnage confirmera gentiment qu'il le connaît. Il s'agit d'un dragon un peu fantasque – comme tous – collectionneur « compulsif » de délires en tout genre !? Etrange. Il s'est déjà longuement entretenu avec lui au sujet des troubles de comportements ou de la pensée...

Le gala se termine bien vite sur ces entrefaites.

- Décor : dans l'une des salles de conférence d'un hôtel prestigieux de la ville. La pièce est immense ornée de rambardes dorées et torsadées. De délicats et splendides lambris de style rococo garnissent les murs, alors qu'un épais et majestueux tapis de velours vert bouteille orné de lys blancs donne à cette salle une ambiance très luxueuse. Des fauteuils garnis du même tissu accueillent les curieux, intéressés et journalistes. L'estrade destinée au conférencier est constituée d'un petit pupitre surélevé.

La salle de gala est attenante à la salle de conférence et est desservie d'un bar et d'une multitude de serveurs tirés à quatre épingles aux couleurs de l'hôtel. L'ambiance est mondaine et de bons tons.

Chapitre Trois

Un dragon fantasque et délirant

Où les personnages voudront en savoir plus sur Shinzu

Mécanique des scènes

- Dans la ville, il est très facile, Prouesse réussie de **Talent Relations à 4** pour savoir où réside Shinzu. Sa demeure est perchée tout en haut d'une flèche d'une cathédrale... Cette tour esseulée n'est seulement accessible, à pied, par un petit pont-levis qu'il s'est aménagé pour sa tranquillité. Lui-même quittant son perchoir à titre d'ailes. Il sera extrêmement difficile d'y arriver et impossible d'obtenir une audience.

On peut savoir qu'il fréquente très souvent, les clubs et bars excentriques de la ville, les asiles et les tripots où l'on consomme de l'opium. Il sera plus facile de la rencontrer là-bas.

- Les personnages en le pistant, sans trop de difficulté, **Talent Discrétion de 6** se dirigent vers une fumerie. Apparemment vu l'aisance et la facilité, et les quelques billets qu'il glisse au tenancier, c'est un habitué des lieux... Etonnamment, il se rend dans des cellules vides et soulève le couvercle d'immenses potiches bleu avec un dragon noir peint dessus et ressort de là, une bobine de cire. Ce sont les mêmes vases que celui offert à Sigmund Freud.

- En fait, il recueille les délires enregistrés des consommateurs d'opium, à leur insu. Il s'est arrangé avec le tenancier contre quelques pots-de-vin de disposer de ces vases « enregistreurs » un peu partout et il va « relever » ses prises comme le ferait un braconnier en faisant le tour de ses pièges à loup.

- Si les personnages l'interpellent, il feindra de ne rien savoir et se rappellera les avoir croisés et se demandera s'ils l'espionnent au risque qu'il aille les dénoncer à la police, ce qu'il voudrait éviter en bon gentleman qu'il est... Le tenancier et quelques uns de ses employés prêteront main forte au dragon pour conforter ses dires et empêcher les personnages de fouiner et de l'importuner. Seule une Prouesse contestée permettrait aux personnages de ne pas se faire piéger par les sbires de la fumerie. Ceux-ci disposent d'un **Talent de Discrétion à 8**.

- Personnage :

Gros bras pas commode du tout, genre armoire à glace

Sbires du tenancier de la fumerie

Discrétion [EXC] – Mêlée [BON] – Courage [BON] – Aisance sociale [FAI]

- Les personnages ne peuvent en aucun cas suivre le dragon se dirigeant à son rendez-vous avec Nikos à l'appartement en tourniquet.



- Décor : dans une fumerie. La pièce est d'inspiration orientale, chinoise. Les murs sont en bois rouge et les cloisons sont faites de papier de riz qui ne laisse qu'entrapercevoir des ombres furtives et des chuchotements. Tout le monde parle à voie basse ici. De grandes bougies, des lanternes aux formes orientales illuminent l'ensemble d'une douce et reposante lumière tamisée et vacillante. Pour quelques pièces, on vous installe dans un petit compartiment où est disposé une natte en osier pour vous étendre et on vous fait apporter une pipe à opium...

Chapitre Quatre

Delirium tremens

Où les personnages vont être témoins d'un délire particulièrement violent

Mécanique des scènes

- Le dragon vient de se fournir chez Nikos de cette poudre, opiacée aux puissants effets et décide d'en tester et mesurer les effets sans tarder. Pour cela, il a pris pour cible un bar rempli d'excentriques et d'artistes où il présume que les délires seront à la hauteur de ses espérances les plus folles en la matière. Il a remis au Savant fou, une puissante somme d'argent et du Fer Froid. Celui-ci pourra ainsi mettre la dernière main à son projet fou !

- Shinzu trop curieux de contempler et de jouir des effets de sa nouvelle acquisition ne pourra s'empêcher d'être sur place. Il se tient discrètement à l'entrée de service des cuisines. Des serveurs ou garçons de salle, par la suite, pourront témoigner sans équivoque de sa présence. Il offre un verre délicatement saupoudré à ses futures victimes. Pour ce faire, il intercepte un serveur et le règle généreusement pour qu'il s'exécute discrètement et rapidement.

- L'Hôte détermine quelques clients assis au bar ou dans la salle qui seront pris pour cibles. Ils visent des personnes au tempérament gai et exubérants : artiste, inventeur, etc. mais il testera également des gens plus tristes, ternes ou sévères tels que des militaires, gradés, Faës, etc.

L'Hôte peut décider si l'un des personnages est pris pour cible. Le joueur doit alors confier la gestion et l'interprétation de son personnage au bon vouloir de l'Hôte, il n'est plus maître de lui-

même. L'Hôte peut se saisir également de sa main de cartes de la Destinée. Ou bien l'Hôte lui dicte une conduite à adopter et à interpréter par le joueur à son personnage.

- Très vite, la soirée s'accélère et s'émaille d'événements des plus étranges et fous. Des gens se mettent à délirer et à sauter sur de tables en tables, retournent à l'état de bête ou de nouveaunées, pensent être une femme et se mettent à draguer des hommes (les personnages ?), etc. Bref toute la salle devient bien vite un véritable cirque ! On pousse des cris, des verres se brisent, des tables sont renversées, etc. Mais des pauvres bougres se croyant invincibles se sont jetés des étages, ou se sont transpercés de part en part. Bref on dénombre quelques victimes humaines.

- Arrivent alors les forces de police pour mater ces troubles publics et aux bonnes mœurs. Quelques coups de matraques, assortis à la fin des effets de l'opiacée remettent les esprits en place. C'est une véritable scène de désolation. Le tenancier pleure sa ruine...

- En interrogeant les serveurs et en faisant le lien avec les verres offerts avec une Prouesse réussie de **Talent d'Interprétation de 4** on se rend compte que le dragon n'est pas étranger à cette action « terroriste » ! Un avis de recherche est lancé à son encontre et une foule furieuse et vengeresse se met à sa poursuite pour le tailler en pièce. Celui-ci a déjà eu le temps, voyant les choses se gâter, de fuir à tir d'ailes. On marche résolument et agressivement vers son repaire.

- Décor : la scène se déroule dans un bar très en vue et en vogue de la ville. Les personnages s'y retrouvent le soir pour boire un verre après cette journée où ils se sont proprement fait jetés dehors comme des malpropres voire même ont eu quelques démêlées avec la police. Leurs **Talents d'Aisance sociale** et **Relations** pourraient bien avoir perdu quelque peu de sa brillance.

Chapitre Cinq

Une ville en proie à la folie d'un Savant Fou (ou la folie est-elle contagieuse ?)

Où la ville s'embrase dans les flammes et plonge dans la folie

Mécanique des scènes

- Au même moment comme pour renforcer la confusion et la foule vengeresse qui gronde, le Savant Fou a décollé de son repaire secret, la tour en tourniquet afin de survoler et saupoudrer la ville à bord de son Dragon mécanique n'hésitant pas à tourner au dessus d'elle et à cracher le feu de temps en temps afin de semer la désolation et la panique parmi les habitants. Il ne pense qu'à son plaisir à voir les gens paniqués ou pris de folie.

Il ne pense même pas à la confusion préjudiciable qu'il porte au dragon Shinzu. En effet, vu du sol, on reconnaît la silhouette d'un dragon en plein vol.

- Décor : une ville en proie aux flammes et à la folie de ces habitants qui divaguent et courent dans tous les sens. Il sera bien dur aux personnages de garder leur aplomb et de se frayer un chemin dans tout ce chaos ! Les pompiers sont en état d'alerte maximum et ne savent plus où donner de la lance à incendie.

Chapitre Six

Vindictte populaire

Où un puissant dragon se fait pourchasser par une foule ivre de colère

Mécanique des scènes

- Subissant la vindictte populaire, Shinzu traqué et craignant pour sa vie retrouvera les personnages. Auparavant, ils avaient déjà fait preuve d'intérêt et de sagacité à son égard. Il leur rendra visite directement chez eux, au domicile le plus tranquille. Imaginez qu'on les croise avec Shinzu ?

- Il leur demande de l'aider à neutraliser Nikos balançant que c'est lui le coupable et que son dragon mécanique sème la confusion et que ça lui cause beaucoup de torts. Les personnages qui

connaissent Shinzu et qui ont été témoins de la scène d'hystérie collective en ville, comparable à celle vécue précédemment dans ce café-concert, devraient faire le lien et lui annoncer qu'il est beaucoup plus impliqué qu'il ne le prétend. Confondu, le Seigneur Dragon ne peut qu'acquiescer et confirmer sa responsabilité dans les événements.

Chapitre Sept

La Cour Sombre se dévoile

Où les Unseelies prennent part aux événements

Mécanique des scènes

- Depuis longtemps, la Cour Sombre surveille Shinzu qu'ils savent posséder du Fer Froid. Entre les mains d'alliés humains ça causerait des torts incroyables aux Faës, leurs ennemis de toujours. Mais le dragon est un coriace et rusé adversaire. Ils se doutent bien qu'ici le Fer Froid a changé de mains mais ils ne suspectent pas qu'il a servi à coulé les engrenages principaux du Dragon mécanique. Ils remarqueront sa présence par l'effet qu'il dégage quand des Unseelies volants bourdonneront autour de l'appareil.

- Sinon la Cour Sombre profite de la panique générale pour faire déferler une meute furieuse d'Unseelies sur la ville qui dévastent et pillent tout sur leur passage. L'Hôte n'hésitera pas à faire croiser (le fer) la route des personnages avec ces esprits et créatures malfaisantes.

- Ils tentent d'arraisonner et de prendre le contrôle du Véhicule Extraordinaire qu'ils considèrent comme une arme de guerre parfaite et qui aiderait fortement la Prusse belliqueuse dans ses incessants projets d'invasion.

- Lorsque les personnages sont presque arrivés à s'emparer du Dragon mécanique, ils devront l'arracher des griffes des Unseelies qui souhaitent s'en servir à plus que mauvais escient.

Les personnages avec une Prouesse de Talent de **Perception de 6** peuvent soupçonner la présence de Fer Froid dans l'appareil en observant les effets qu'ils occasionnent sur les Unseelies (ou Faës) qui s'approchent trop de l'appareil !

Chapitre Huit

Dans les appartements pivotants du Savant fou

Où les personnages atteignent le repaire secret de Nikos

Mécanique des scènes

- Le Véhicule Extraordinaire devant être remonté fréquemment (toutes les heures), Nikos doit fréquemment regagner son repaire afin d'effectuer un nouveau vol ravageur au dessus de la ville. Les personnages à l'aide du dragon peuvent organiser une surveillance aérienne afin de le repérer.

- Les personnages après avoir débloqué le passage atteignent facilement la toiture de l'immeuble aménagé en aérodrome où le Dragon mécanique prend son envol. Au moment où ils atteignent la piste, Nikos s'apprête à décoller ou à atterrir, suivant la tactique et le moment employés par les personnages pour l'appréhender.

- Un combat sans merci s'engage. Les personnages arriveront-ils à clouer au sol ce terrible oiseau de malheur ? ou devront-ils faire face à ses serres acérées ou à ses plongées meurtrières ? Ils devront aussi essayer le souffle brûlant du lance-flamme ! Afin d'être pris pour cible du dragon mécanique et de ses serres acérées, il leur faut réussir une Prouesse de **Talent d'Agilité Bonne**.

Afin de jeter l'appareil au sol, il faut lui porter près de 60 points de dommage, il est ainsi difficile de l'abattre car il est nécessaire d'utiliser des armes causant plus de 10 points de blessures avant de lui causer la moindre égratignure.

- Décor : il s'agit d'un appartement de quelques étages où chacun de ceux-ci sait tourner (pivoter) sur lui-même à 360° afin de s'orienter vers la clarté au fil de la journée. Ce procédé permet aussi

de barrer le passage aux personnes, les cages d'escalier étant obstruées. De complexes rouages dans la cave mettent en branle toute cette mécanique.

La machinerie est alimentée par une chaudière à vapeur. L'endroit est envahi de structures et poutrelles en métal. Un nain y sera aux anges tandis qu'un Faë y vivra l'enfer ! Il est **facile (2)** pour un nain de **Bricoler** les engrenages pour libérer le passage. Attention à ce qu'aucun personnage ne soit décapité ou broyé entre deux niveaux.

Les personnages devront user de ruse et d'improvisation pour passer aux étages supérieurs grâce à la prise de contrôle des commandes, de la thaumaturgie, d'une escalade folle et périlleuse, etc.

Chapitre Neuf

Epilogue

Où les personnages mettent un terme à toute cette folie

- Les personnages en neutralisant le Dragon mécanique mettent un terme à cette mésaventure. Le Savant fou, **Nikos** doit avoir péri dans l'explosion de son Véhicule Extraordinaire ! Peu à peu, chacun retrouve ses esprits, les incendies sont éteints et les derniers bâtiments calcinés finissent par se consumer doucement... La **ville**, en partie réduite à l'état de ruines fumantes, pourra se panser et se relancer dans l'insouciance et le faste victoriens qui caractérisent tant cet univers. Après ces péripéties, **Shinzu** se comportera d'une façon plus modérée pour sa passion quelque peu particulière. Les **Unseelies** n'ont pas réussi à mettre la main sur ces inventions qu'ils auraient détournées à des fins militaires et guerrières. Il faut dire que l'enjeu était de taille : disposer d'une puissance de feu aérienne qui aurait pu rivaliser avec la puissante et indétrônable aéronaval bavaroise.

Un scénario pour Château Falkenstein par Paul-Henri « Pitche » Verheve
pitche@sden.org

J'ai pris beaucoup de plaisir à rédiger ce scénario pour cet héroïque et épique jeu de rôles. J'espère que vous en aurez tout autant à le lire et qui sait peut-être à le jouer ?

Vous aurez peut-être reconnu l'expression du titre, tirée du film *From Hell* où l'on apprend que « chasser le dragon » signifie consommer de l'opium.

Votre Hôte, le temps d'une lecture, Paul-Henri « Pitche » VERHEVE

Idées additionnelles de Gwen de www.scenars.net &
Stéphane « Alias » Gallay de <http://www.fulgan.com/alias>

Annexes

Formule chimique

Puissant opiacé

Coût : 10 - [Bricolage de l'Inventeur] jours. Ensuite nombre de jours x 100 Mo.

Effet : Altération de la volonté ou des émotions [10]

Apparence : Poudre

Durée : quelques minutes [x1]

Arme Infernale

Lance-flammes

Utilisé par Nikos pour donner le souffle de feu à son Dragon mécanique.

Coût : 14 - [Bricolage de l'Inventeur] jours. Ensuite nombre de jours x 100 Mo.

Description : Une réserve de matière inflammable liquide est stockée dans de solides bonbonnes métalliques vernies. Un tuyau souple de cuivre en sort, terminé par une valve. Celle-ci, lorsque l'on commande son action via le tableau de bord, libère une étincelle piézo-électrique qui crépite et enflamme le liquide inflammable qui a été préalablement amené par un compresseur. [10]

Contrôlé : par un tableau de bord actionnant la valve et le compresseur de la pompe. [1]

Portée : quelques dizaines de mètres. [2]

Létalité : Moyenne comme une grenade en appliquant les règles des dégâts dus aux brûlures. [1]

Etendue de la zone d'effet : jusqu'à 4 m². [x1]

Véhicule Extraordinaire

Dragon mécanique

Coût : 33 – [Bricolage de l'Inventeur] jours. Ensuite nombre de jours x 100 Mo.

Type : ornithoptère [10]

Description : Des plaques d'acier noircies avec des rivets énormes et plats, des plaques de cuivre brillant, rivetés et formant un assemblage complexe des plaques de fer rouge rouille assemblées par d'énormes rivets saillants.

Mécanisme : Des mécanismes d'horlogeries complexes, actionnés par de puissants ressorts et une grande clé. [5]

La délicate mécanique a été forgé en Fer Froid afin d'être inaltérable. Les Unseelies tenteront de s'emparer du Véhicule Extraordinaire et feront une pierre deux coups en s'appropriant une terrible arme de destruction et du Fer Froid, arme suprême contre les Faës.

Autonomie : Jusqu'à une heure [2]

Contrôle : De longs leviers métalliques qui actionnent des mécanismes incroyablement complexes. [1]

Déplacement : Des ailes mécaniques en toile et un métal qui imitent le vol d'un oiseau, avec des dérives artificielles [5]

Arme : Un lance-flamme [5] et de puissantes griffes acérées faites de métal Fer Froid (semblable à une Attaque d'animal de taille moyenne [5])

Taille : Petit [x1]

Construction ingénieuriste

Appartement tourniquet

Appartement pivotant sur un axe à 360° permettant aisément de bloquer les divers accès tout en ayant une vue imprenable et le loisir de suivre la course du soleil (1 heure pour pivoter à 360°).