

Invasion maritime sans navire

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

Dans le port d'Amsterdam, y a les marins qui déchantent (sur un air connu). En effet, depuis peu, le niveau de l'eau s'est élevé et les flots inondent terres, villes et villages. Tout ceci inquiète un pays dont la plupart des terres se trouvent sous le niveau de la Mer Intérieure. La Hollande finira bientôt submergée telle une nouvelle Atlantide ?

Les Personnages par Ordre d'apparition

Drako

Savant Fou prussien

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

Chapitre Un

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

- Le niveau de l'eau s'élève dangereusement dans un pays qui vit sous le niveau de la mer. La Hollande est cernée par les eaux sauf une étroite bande de terre qui lui sert de frontière avec la Prusse, sa belliqueuse et envieuse voisine.

En sous-main, la Cour Sombre afin de financer et organiser les activités de Drako lui fournit des Lutins afin de besogner dans les mines et des Kobolds afin de Sentir les Terres rares (or et charbon). Ensuite, un Leshye de Russie, joueur invétéré (roi des Faës d'une forêt) contrôlant d'immenses domaines qu'ils vendent et revendent sous le poids de dettes de jeu et de la pression des usuriers à la botte de la Cour Sombre elle-même, harcèle les voyageurs impétueux qui osent s'aventurer sur ces terres pour en découvrir les mystères et machinations.

- Le Savant Fou *Drako*, prussien dans l'âme et complètement dingue souhaite inonder la Nouvelle-Europe. Les projets insensés de ce patriote sont remontés aux oreilles de Bismarck qui y voit là une bonne occasion d'agrandir son territoire en organisant l'invasion de sa petite voisine la Hollande avant de s'attaquer à une plus grosse nation. Celui-ci a financé les recherches de celui-ci : le Canon à Chaleur de Drako appelé aussi l'Horrible Décongeleur (repris en Annexe).

Chapitre Deux

Montée des eaux

Où les personnages prennent connaissance de l'ampleur du phénomène

Mécanique des scènes

- Tant la catastrophe est gigantesque, on en parle partout. Dans les journaux, dans les Clubs et Salon privés, à la radio, etc. Aucun personnage ne peut rester mal informé car où qu'il soit ou quoiqu'il fasse, il en entendra parler. Un émissaire faë du Second Pacte a pour mission de les rassembler pour les charger d'en savoir plus. Le point de rendez-vous se fera dans l'une des boutiques de gadgets tenus par un Maître nain Inventeur. Ils sont chargés d'en savoir plus et de

mettre un terme à cette catastrophe qui n'a pas l'air naturelle du tout, tant elle est soudaine et gigantesque. Ils ont été choisis pour leur divers Talents ou parce qu'ils forment une équipe d'enquête compétente et efficace, dévouée également au Second Pacte.

Chapitre Trois

Eclairage thaumaturgique

Où les personnages se penchent sur l'hypothèse thaumaturgique

Mécanique des scènes

- Les personnages peuvent envisager l'utilisation d'un puissant sort de thaumaturgie pour ainsi faire monter le niveau de la mer et ainsi inonder les terres hollandaises. Néanmoins, cette hypothèse se heurte à trois écueils de taille.

Les deux sorts envisageables dans le cas d'espèce sont *Soulever le Maelström* et *Tempête Élémentaire*. Afin de maintenir ces sorts durant une courte semaine, il faut rassembler 30 à 26 points d'énergie thaumaturgique ce qui n'est pas négligeable en écartant d'office les Disharmoniques beaucoup trop imprévisibles et instables dans pareille machination.

- **Primo.** Est-il possible que la Prusse, nation industrialisée, possède une telle énergie thaumaturgique et les thaumaturges nécessaires à de tels prodiges ? En plus, une fois le sort tissé et lancé, il faut encore sans cesse le maintenir afin d'augmenter progressivement et lentement le niveau des eaux. Il faudrait disposer de puissants Artefacts et d'une « armée » de thaumaturges pouvant se relayer à l'ouvrage alors que la plupart des thaumaturges ont rejoint le Second Pacte.

- **Deusio.** La montée est eaux est progressive, calme et lente alors que l'utilisation d'un *Soulèvement du Maelström* déploie un véritable ouragan cataclysmique et dévastateur !

- **Tertio.** De plus, une analyse gustative de cette eau fera remarquer sa faible teneur en sel. Ce qui laisse penser que cette eau provienne de source d'eau douce qu'on retrouve emprisonnée au sein des glaciers en si grande quantité.

Tout ceci écarte l'usage de la thaumaturgie, une explication rigoriste et mécanique doit être cherchée.

Chapitre Quatre

Une conséquence pas si « naturelle » que ça

Où les personnages se rendent compte que la main de l'homme n'est pas étrangère à tout cela

Mécanique des scènes

- Les personnages ayant écarté l'intervention thaumaturgique peuvent se pencher sur les conséquences d'un phénomène plus naturel. La question est de savoir d'où peut bien provenir une telle quantité d'eau ! Se basant sur les grands principes de Lavoisier « *Rien ne se perd, tout se transforme* », les plus ingénieux des personnages ou ceux possédant un Talent d'Instruction Bon, on comprendra que toute cette eau provient de la fonte des énormes banquises et glaciers situés tout au Nord, en Norvège. Il y là-bas quelque chose qui produit la fusion de la glace en eau. Ce phénomène n'est pas sans rappeler la fonte des neiges produites dans les alpages.

Chapitre Cinq

Voyage en aéronef bavarois

Où les personnages embarquent à bord de l'un de ses fameux engins volants

Mécanique des scènes

- Le meilleur moyen de se rendre rapidement en Norvège est d'emprunter les voies du ciel à bord du fleuron de l'aéronaval bavarois. Ce moyen de transport est rapide et la situation l'exige.

Attention, *Rhyme* lui-même qui s'occupe d'entretenir cette flottille exigera des personnages de saborder et de détruire l'appareil s'il devait tomber entre les mains de l'ennemi ! Que les personnages pensent déjà au moyen de sauter par-dessus bord avant que tout n'explode.

- Décor : dans un grand hangar, leur appareil les attend. Le moteur d'ingénierie thaumaturgique ronronne. L'enveloppe a été gonflée de gaz plus légers que l'air. Tout est prêt pour appareiller. Il suffit aux personnages d'emprunter un escalier amovible pour atteindre la cabine de pilotage.

- Un personnage aux profils suivants : Explorateur ou Aventurier pourraient bien avoir un Talent de Barreur [♦] de niveau Bon (légèrement plus élevé que la Moyenne). Un Talent de Pilote serait aussi adéquat. Ca lui permettrait de diriger l'aéronef bavarois. Pendant qu'il pilote, les autres membres du groupe avec leur Talent de Tir pourraient manœuvrer les divers armements disponibles. Attention aux faux mouvements !

Des bombes peuvent être larguées en faible quantité (80/90/100). D'autres munitions telles que explosifs (20/30/40) se trouvent en quantité moyenne alors que des chapelets (x5) de grenades (10/20/30) sont entreposés en grande quantité.

Une dernière caractéristique technique et non des moindres, cet engin peut encaisser jusqu'à 180 points de Solidité. A la perte de la moitié, il est paralysé et détruit s'il arrive à zéro !

Pour de plus amples informations, l'Hôte consultera la page 191 du livre de base.

Chapitre Six

Vu du ciel, tout devient clair

Où les personnages survolent la Hollande et sa proche frontière avec la Prusse

Mécanique des scènes

- Les personnages se sont embarqués à bord d'un aéro-croiseur bavarois qui leur a été mis à disposition afin de réduire leur trajet et le voyage. A peine, ont-ils décollé et parcourus quelques centaines de kilomètres qu'ils prennent enfin compte de tout l'enjeu de cet événement. Etrangement, à la frontière prussienne sont stationnés un grand nombre de véhicules amphibies [http://darmont.free.fr/falkenstein/download/vehicule_assaut.pdf] sans doute prêt à envahir le pays, une fois qu'il sera en grande partie recouvert d'eau. Son déplacement amphibie apportera un avantage certains face à une faible armée pas préparée devoir se battre dans ces conditions.

- Décor : les véhicules amphibiens sont disposés d'une façon éparse. Il n'y a pas encore de regroupement ordonné. D'autres véhicules arrivent progressivement. Vu du ciel, ils paraissent être des jouets mais le contingent d'hommes et la *galling* embarquée ne doivent pas faire oublier que ce sont de redoutables véhicules de guerre. Chaque véhicule possède 140 points de Solidité.

- Les personnages pourraient avoir la judicieuse idée de bombarder quelque peu ce regroupement d'armées afin d'enrayer une possible invasion. Ceux-ci n'ont tout simplement pas le moyen de riposter, c'est un véritable champ de tir digne d'une baraque foraine.

Chapitre Sept

Sous le feu de l'ennemi

Où les personnages se trouvent canardés par un feu nourri de la DCA prussienne

Mécanique des scènes

- Les rôles vont ici s'inverser. De chasseurs, les personnages vont passer au rôle peu enviable de proie. En effet, alors qu'ils naviguent toujours plus au nord et traversent l'immense territoire de la Prusse. Alertés, l'armée prussienne a lancé à la poursuite de l'aéronef ennemi l'un de ses trains blindés où il a été installé une batterie d'artillerie anti-aérienne des plus meurtrières et efficaces.

- Décor : les personnages vont être sérieusement pilonnés par l'artillerie prussienne qui tentera de les abattre. Leur moteur magnétique est malheureusement fortement perturbé et malheureusement ancré sur le tracé ferroviaire qu'emprunte leur prédateur de métal et de feu. En d'autres termes, pour l'intensité dramatique, il n'y a pas moyen de fuir.

- Le convoi est composé d'une locomotive (points de Solidité : 100) et de plusieurs wagons (points de Solidité : 80). Un wagon sert à transporter du charbon tandis qu'un autre contient des réserves de munitions. Un wagon blindé garni de meurtrières et surmontés par une *gatling* abrite un petit contingent de soldats (une vingtaine). Enfin, deux tourelles d'artillerie (50/60/70 chacune) surmontent un wagon-plateau.

Tout se résout avec une Prouesse contestée entre le Talent de Tir de l'assaillant et le Talent de Barreur de défenseur. La solution idéale est d'infliger suffisamment de dégâts au train pour qu'il s'immobilise et que les personnages puissent s'en échapper. Les personnages peuvent choisir quels éléments prendre pour cible.

Chapitre Huit

Contraint à atterrir

Où les personnages vont devoir poursuivre leur route à pied

Mécanique des scènes

- Soit les personnages auront dû se poser en catastrophe avec leur aéronef sérieusement endommagé ou alors l'Hôte imposera un atterrissage forcé aux personnages vu les conditions climatiques qui deviennent déplorables et qui rendent les Prouesses de Barreur presque insurmontable (10).

- Décor : au sol, l'air est froid et piquant. Il y a des forêts immenses à perte de vue et l'horizon est perpétuellement blanc. Les personnages peuvent trouver du matériel nécessaire dans l'aéronef. Il serait judicieux d'emporter l'un ou l'autre explosif ou grenade... Des Prouesses de Talent Physique (6-8) pourrait devoir être joué afin de mesurer l'endurance aux froids et aux rudes conditions météorologiques de ces contrées.

Durant leur progression, l'Hôte peut entraîner un imprudent personnage au fond d'une crevasse ou leur mettre nez-à-nez une meute féroce de loups affamés. Leurs crocs et griffes causent les points de Blessure suivants : 1/2/3 similaire à l'Attaque d'animal (moyen).

- Personnage :

Trois loups affamés

En bande, ce sont de redoutables et tenaces adversaires

Discrétion [BON] – Agilité [BON] – Courage [EXC]

Chapitre Neuf

Dans la neige jusqu'aux genoux

Où les personnages avancent péniblement dans cette étendue glacée et immaculée

Mécanique des scènes

- Avec une Prouesse réussie de Perception (8), les personnages peuvent remarquer le flot furieux d'eau qui gronde non loin d'eux. Cette eau ne provient pas d'un fleuve existant. Il semble que cette eau coule ici depuis peu. Divers éléments en témoignent et rejoignent cette hypothèse. Les personnages peuvent remarquer des arbres vénérables à moitié submergés dont il ne reste plus qu'une cime émergente des eaux.. On remarque aussi des morceaux de glace qui ne sont pas entièrement fondus. Ils proviennent de la banquise. Tout ceci devrait mettre les personnages sur la piste.

C'est en remontant à contre-courant en amont qu'ils finiront par découvrir la source de ce Mal instigué par la Machine Infernale de Drako.

- Décor : la plaine est inondée. Les personnages vont devoir se déplacer en hauteur, sur les berges et versants. De leur position, ils peuvent suivre les flots assez facilement. Ils traverseront aussi de vastes territoires boisés contrôlés et surveillés par un *Leshye* (Esprit de la nature, cfr. page 174). Celui-ci se mettra en travers de leur route lui-même s'il faut et leur barrera le passage en se servant de ces puissants Pouvoirs d'espèce de Soulever la Nature et Gouverner les animaux (loups). L'Hôte s'occupe pratiquement de gérer l'intensité de ces troubles suivant l'état des personnages. Il faut les impressionner, leur faire remarquer que d'obscures forces (des servants de la Cours Sombre) agissent en ces lieux.

En cours de chemins, ils remarqueront des *Kobolds* et des *Lutins* travailler d'arrache pied dans des mines de charbon. Ce combustible est ensuite transporté et acheminé par rail vers une destination inconnue. Il s'agit du charbon qui sert à fonctionner le transformateur afin de produire l'électricité nécessaire à la Machine Infernale qui en est gourmande. C'est d'ailleurs en suivant cette piste ferroviaire que les personnages atteindront enfin le repaire de Drako.

Attention à ne pas se faire remarquer par la meute de mineurs !

Chapitre Dix

La Machine Infernale de Drako

Où les personnages contemplant l'horrible machination

Mécanique des scènes

- Décor : au centre d'une plaine dégagée bordant la glaciale banquise trône une étrange machine alimenté par l'électricité. C'est le Canon à chaleur de Drako celui qui fait fondre la glace toute proche. A part le va et vient incessant de wagonnets de minerais de charbon qui alimentent une immense fournaise, il ne semble ne pas avoir grand monde. L'Hôte pourra décider si quelques soldats prussiens ont été dépêchés sur les lieux pour assurer une garde de principe. Ce ne sont pas de redoutables défenseurs. Quelques Prouesses de Talent de Discrétion (6) permettront de les berner facilement. Les personnages peuvent avoir embarqués incognito dans une benne et sortir in extremis avant que son contenu ne soit jeté dans la chambre de chauffe.

- Les personnages peuvent soit capturer Drako et le contraindre à tout arrêter. Il se trouve au pupitre de commande de son invention. Ils peuvent aussi saboter avec quelques explosifs la Machine Infernale ou lui couper son alimentation en électricité (un gros câble court du transformateur jusqu'à l'Horrible Décongeleur). Drako ne va sûrement pas se laisser capturer aisément et exigera un Duel prussien à l'arme à feu pour départager et choisir sa Destinée.

Les personnages peuvent bien se trouver pendant le combat à deux doigts du rayon brûlant de la Machine Infernale ou tanguer et perdre l'équilibre sur un morceau de banquise qui se détache ou fond subitement.

Chapitre Onze

Epilogue

Où les personnages remettent les choses à niveau dont celui de la Mer Intérieure

- Les personnages sont parvenus à détruire les installations malfaisantes et détraquées de Drako et rapidement le niveau de l'eau s'est arrêté de grimper et remis à descendre sauvant la ville d'Amsterdam de l'engloutissement. Quelques emplois judicieux de thaumaturgie climatiques ont vite fait de faire évaporer le trop plein d'eau et de l'éliminer ou de recongeler et reformer quelques banquises au nord de la Nouvelle-Europe.

- Tous ont pu remarquer les effets désastreux d'un réchauffement de la planète. Se doutent-ils, auront-ils compris que la frénésie industrielle conduira à un tel effet ? Peut-être mais ce sera là encore une raison de plus pour soutenir et défendre le Second Pacte.

**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 ?

Ce scénario avait commencé à être rédigé dans le cadre du *14e concours de scénarios du forum de la Cour d'Obéron* qui avait pour thème une « *perpétuelle errance* » (Savant Fou) et pour élément remarquable une « *calotte* » (~ glaciaire).

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

Annexe

Machine Infernale

Canon à chaleur de Drako ou l'Horrible décongeleur

Fonction : Cet énorme canon à chaleur est utilisé afin de faire fondre la calotte glaciaire.

A terme, ça noiera les terres de la Nouvelle-Europe.

Il projette un rayon de contrôle de la température. [10]

Coût : 132 jours et 13 200 Mo

Description : Des plaques de **miroirs de verre** assemblés dans une résille mécanique [0].

Contrôlé par : De longs leviers métalliques qui actionnent des mécanismes complexes [1].

Portée : Des milliers de mètres [6].

Létalité : Effroyable [16]

Etendue de la zone d'effet : Objet énorme ou de la taille d'une grande maison (iceberg) [x4].