

Carbonado

Un scénario Château Falkenstein par Sylvain Plagne

L'HISTOIRE DANS SES GRANDES LIGNES

Loràn de Fondary est l'archétype de l'inventeur, tel qu'on en rencontre de nombreux dans le monde de Château Falkenstein. L'objet de ses études porte sur un sujet très classique: le voyage dans le temps. Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il a réalisé des progrès significatifs dans ce domaine, puisqu'il a réussi à construire une machine lui ayant permis de faire remonter dans le temps... un scarabée ! L'expérience était simple: le scarabée, emprisonné dans une boîte, peut pénétrer dans un des 10 tunnels qui partent de la boîte. Chacun d'eux diffuse une légère peinture de couleur différente (vert, bleu...). Tous ces tunnels débouchent sur une cloche où le scarabée (qui a pris des reflets de la couleur correspondant au tunnel qu'il a emprunté) subit une remontée dans le temps à l'aide d'une maquette minuscule du prototype de Loràn de Fondary. La remontée n'est que de quelques secondes, correspondant au moment où le scarabée doit s'engager dans l'un des tunnels - *probablement* un autre que celui qu'il avait précédemment emprunté. L'expérience consiste à observer que le scarabée arrive dans la cloche, à remonter dans le temps non pas avec une couleur supplémentaire mais deux : ce qui prouve que le scarabée a bien emprunté *deux fois* les tunnels et non pas une. Bien entendu, pour Loràn de Fondary, le scarabée ne passe qu'une fois, puisque lui n'est pas remonté dans le temps avec le scarabée.

Fort des succès obtenus avec les

scarabées, restait à tester la machine sur l'homme... Le prototype de machine thaumaturgique à remonter dans le temps avait néanmoins un inconvénient fâcheux: il était extrêmement consommateur de... diamant ! La téléportation d'un humain dans le temps nécessitait en effet l'utilisation de plusieurs centaines de carats de diamant pur...

Malgré tout Loràn était bien décidé à progresser. De son esprit tourmenté et obsédé naquirent deux idées machiavéliques :

- pour consommer moins de diamant lors des expériences avec les humains, il "suffisait" de diminuer leur métabolisme: pour cela, rien de plus simple que de les faire *changer de taille* et de les réduire à la taille d'un scarabée !

- afin de préparer l'avenir et de commencer à collecter dès à présent une quantité importante de diamants, les meilleurs alliés ne pouvaient être que des Nains !



Pour la mise en pratique de la première idée, Loràn de Fondary réussit à convaincre Isamèl Peterson de s'associer avec lui. Isamèl Peterson est en effet un thaumaturge originaire des Etats-Unis d'Amérique venu parfaire son art en Nouvelle Europe. Membre de l'Ordre du Temple de Jérusalem [CFp85], il a participé aux campagnes contre les traces des vieux cultes d'Amérique du Sud, et maîtrise parfaitement plusieurs disciplines du "Livre de la Transformation Mystique", et



notamment "*Changer la Taille*". Si le thaumaturge a accepté de s'associer à Loràn, c'est avec l'espoir secret que les progrès réalisés avec la machine lui permettront un jour de remonter suffisamment dans le temps pour s'entretenir avec Osman le Prophète, l'une des personnalités de la vie de l'Ordre des Templiers.

L'accord entre les 2 hommes était donc le suivant: Isamèl Peterson réduirait les "cobayes" successifs à la taille de scarabées, qui seraient ensuite envoyés dans le prototype thaumaturgique de Loràn de Fondary.

Concernant la seconde démarche, Loràn de Fondary eu davantage de mal à convaincre une cité Naine de coopérer. Il dut donc enlever la fille du Roi de la Cité (il avait jeté son dévolu sur la Cité Naine de "Caverne Sombre", entre Genève et Milan), afin de les rendre plus dociles. Il fixa alors le montant de la "rançon": rien moins que dix mille carats de diamants !

Les Nains, dépités, se mirent donc au travail nuit et jour pour atteindre ce montant. Bien entendu, les choses n'avançaient pas suffisamment vite au goût de Loràn de Fondary, qui eu alors une nouvelle idée pour les accélérer. La ligne ferroviaire de Genève-Milan emprunte un très long tunnel à proximité de la cité Naine. Chaque fois qu'un nouveau convoi emprunterait ce tunnel, il serait détourné sur une seconde voie. Là, de puissants soporifiques seraient diffusés dans les wagons. Ensuite, les Nains soulageraient tous les passagers de leurs bagues, colliers, et autres bijoux en diamant.

En parallèle, un excellent faussaire recruté pour l'occasion, Ignacio Velpace, s'empresserait d'exécuter des copies synthétiques des bijoux volés pour remplacer ceux des victimes. Lorsque le train sortirait finalement du tunnel, c'est avec environ une heure de retard pour les passagers, qui auront la désagréable impression de s'être endormis dans ce très très long tunnel. Le phénomène surprendra plus d'un conducteur de locomotives, mais après tout il se passe tellement de phénomènes inexplicables dans le monde de Château Falkenstein ! Par ailleurs Loràn de Fondary ne fera pas arrêter systématiquement tous les trains, pour éviter que le pot aux roses soit découvert immédiatement. Par ailleurs lorsqu'un convoi est arrêté, il en profite parfois pour "enlever" quelques voyageurs, qui servent de cobayes pour ses expériences !

Ceci étant, les premières tentatives de Loràn de Fondary montrèrent que les cobayes étaient trop apeurés pour être coopératifs, et les expériences fonctionnèrent mal (comme si les sujets devaient être parfaitement sereins pour être transportés dans le temps). Il eu alors l'idée de construire une maquette du train, réplique presque exacte des paysages rencontrés aux deux sorties du tunnel. Ainsi, après qu'Isamèl le Thaumaturge ait changé la taille des cobayes, ceux-ci sont installés à bord d'un train maquette (sans les autres passagers, donc), et le train traverse ainsi plusieurs décors réduits avant de s'arrêter dans une petite bourgade, où ils sont attendus par Loràn de Fondary et ses équipes (eux également sont réduits par Isamèl pendant les durées des expériences), qui les conduisent dans une pièce ou une version miniature de la machine thaumaturgique a été installée.

Cette technique permet ainsi à Loràn de Fondary de progresser plus rapidement dans ses expériences, mais il consomme malgré tout de plus en plus de diamants, et ne compte de toutes façons pas s'arrêter là.

Au moment où l'histoire commence, il a déjà réalisé deux expérimentations. La première lui a permis de faire remonter dans le temps un étudiant qui se rendait à Milan par le train. La remontée dans le temps s'est mal passée et nul ne sait où il est passé.

La seconde expérimentation a été tentée sur un couple de commerçants milanais, accompagnés de leur fils aîné. L'expérience semble avoir fonctionné et Loràn parvint à remettre la main sur le couple de commerçants, mais pas leur fils aîné, qui put se cacher entre-temps. Depuis, ce dernier erre dans un train qui fait les aller-retours Milan-Genève, et qui est à une échelle immense pour lui ! Il reste caché dans le train, grignotant la nourriture laissée par les voyageurs, et essayant de rester caché dans l'espoir de retrouver ses parents. C'est lui que les Personnages apercevront peut-être (voir plus loin). Il commence à avoir l'habitude des trajets et sait que parfois un arrêt imprévu a lieu, après diffusion d'un soporifique. Il n'a jamais poussé l'investigation plus loin.

En fait, ses parents ont été rendus à leur taille normale, mais sont depuis emprisonnés par Loràn, avec la fille du Roi des Nains.

LES PERSONNAGES

La toile de fond étant plantée, venons en aux personnages. Ils débiteront l'aventure par une mission assez banale: on leur demande d'aller à Genève, où la célèbre Sarah Bernhard donne une représentation lors d'un bal à Genève. Elle doit leur remettre à cette occasion un magnifique diamant, qui vient récemment d'être taillé à Milan, d'où elle vient. Sarah Bernhard souhaite en effet secrètement aider le Second Pacte, et dans un premier temps propose d'apporter son support discret sous la forme d'un don. Les Personnages ont donc principalement pour mission de réceptionner et de protéger le diamant, car on craint qu'il attire quelques convoitises. Effectivement les Personnages auront quelques soucis, mais s'en tireront sans peine et pourront remettre leur précieux colis à un diamantaire de Genève, pour ramener ensuite l'argent de la vente à Château Falkenstein... C'est à cette occasion qu'ils apprendront que le diamant est un faux !

Revenant alors sur les traces de la pierre précieuse, c'est à dire Milan, les Personnages effectueront un voyage en train qui se déroulera presque sans encombre jusqu'à la traversée des montagnes. Là, ils auront l'impression d'un voyage interminable et... soporifique ! Manque de chance (magie du jeu de rôle !), ils seront précisément choisis par Loràn de Fondary pour servir de cobayes. Ils ne le savent pas encore, mais lorsqu'ils sortiront du tunnel, ce sera dans un train "maquette" et eux-mêmes ne seront pas plus gros qu'un scarabée. Ils ne sont pas au bout de leurs surprises !

CONVOYEURS DE FONDS !

Pour des raisons laissées à la discrétion de l'Hôte, les Personnages ont accepté une mission relativement banale: se rendre à Genève pour assister au bal du Maire, au cours duquel doit se produire la célèbre Sarah Bernhard. Cette dernière leur remettra discrètement une pierre précieuse, qu'ils ont pour mission d'apporter à la joaillerie de Maître Cocasse, à Genève.

Le joaillier est prévenu, et après vérification que le bijou est bien conforme à ce qu'on lui en

a dit, il remettra une valise de billets aux Personnages, qui devront rapporter cet argent à Château Falkenstein. Personne ne doit savoir que Sarah Bernhard s'implique dans la cause du Second Pacte, la provenance de la pierre doit donc être gardée secrète.

Le bal réunit tout le gratin genevois, et les Personnages auront tout intérêt à ne pas se distinguer. Selon leur discrétion lors du bal et



pour l'obtention d'un entretien avec Sarah Bernhard, ils peuvent ou non attirer l'attention d'un témoin cupide qui les fera suivre et éventuellement intercepter par une équipe de seconds couteaux.

S'ils parviennent sans encombre le lendemain matin à l'ouverture de la joaillerie du Maître Cocasse, ce dernier les recevra personnellement, et leur proposera un excellent thé chinois pendant qu'il fera expertiser la pierre. Hélas, au bout de quelques minutes seulement les Personnages risquent de s'étouffer avec leur boisson en voyant revenir Maître Cocasse, la mine dépitée: pas de doute possible, la pierre est fausse !

Après du joaillier, il ne sera pas possible d'en apprendre plus. Il sera par ailleurs difficile et délicat de contacter Sarah Bernhard à l'hôtel de Genève, car cette dernière est effrayée à l'idée d'être vue avec eux (elle est en permanence entourée ou presque, y compris par des agents de la Cour Sombre vraisemblablement). Si les Personnages arrivent



malgré tout à la contacter, elle sera très surprise de l'information et ne pourra que confirmer ce dont les Personnages auront déjà été informé par Château Falkenstein: le diamant a été acheté à Milan, et l'actrice ne s'en est pas séparé depuis. Il venait d'être taillé par le célèbre artisan joaillier Artemus Giacomo. Elle est venue directement à Genève par le train.

Enfin, si d'une manière ou d'une autre les Personnages contactent Château Falkenstein pour obtenir des consignes (par télégramme par exemple, en prenant le soin d'être discret dans la formulation des dépêches !), on leur conseillera d'aller se renseigner directement chez le tailleur de pierre, à Milan (démarche qu'ils peuvent spontanément décider de suivre, d'ailleurs).

INTERMEDE FERROVIAIRE

Après avoir réglé les détails de leur voyage (choix de la classe, achat du billet, préparation éventuelle des bagages), les Personnages prendront enfin place à bord du train Genève-Milan, qui quittera la ville en fin de matinée (le lendemain du bal s'ils ont été réactifs, donc).

Le voyage se déroulera sans encombre pendant les premières heures, et les Personnages pourront profiter de cet agréable voyage (un repas sera notamment servi à table, accompagné d'un excellent Bordeaux). C'est d'ailleurs peut-être sur le compte du vin que certains mettront une apparition surprenante: un tout petit individu (de quelques centimètres de taille seulement) traversant le couloir du wagon. Il sera impossible de le retrouver. L'apparition est étrange, même si à bien y réfléchir il ne s'agit peut-être qu'un pixie qui passait par là ! L'idéal serait encore qu'un ou plusieurs Personnages s'enivrent volontairement lors du trajet, rendant cette apparition relativement crédible et anodine, alors qu'elle se révélera moins énigmatique ensuite.

Les autres passagers sont tous très calmes, perdus dans leurs pensées ou même assoupis (le trajet est relativement long, et après le repas il est difficile de se maintenir éveillé).

Arrivés dans les Alpes, les Personnages auront plusieurs occasions d'apercevoir le Mont Blanc, avant de s'engouffrer dans un très long tunnel, qui semble interminable. Tellement interminable qu'ils finiront par s'endormir.

Les Personnages seront réveillés par le bruit du train. Ils sont enfin sortis du tunnel. Quelque chose ne tourne cependant pas rond: ils sont seuls à bord du train ! Un Personnage particulièrement attentif (jet de *proesse Perception* ♦ *EXC*) regardant le paysage aura par ailleurs l'impression que "quelque chose cloche". A peine remis de leurs émotions, un individu habillé en majordome entrera dans le wagon. Il s'appelle Hector, et leur souhaite le bonjour. Il se bornera à expliquer aux Personnages que les nombreuses questions qu'ils se posent trouveront bientôt une réponse. Hector travaille pour Loràn, et a pour mission de calmer les Personnages et de les préparer à ce qui les attend.

Au bout de quelques minutes seulement, le train arrivera à un petit hameau, et s'arrêtera. Sur le quai, un personnage vêtu d'une gabardine pourpre les accueille. Il est accompagné de 3 personnes en costumes sombres.

Il se présente: Loràn de Fondary. Pour couper court aux questions, il explique aux personnages qu'ils sont en train de vivre ce qui sera probablement un événement important de leur vie. Loràn lui-même n'a compris ce qui se passait que très récemment. Depuis qu'il s'est ainsi "éveillé" à la réalité, il a essayé de rationaliser ou d'expliquer simplement la réalité des choses. C'est hélas assez compliqué et le moyen le plus simple pour lui de présenter son avis sur la question était d'utiliser un outil merveilleux: le cinématographe. Les Personnages sont donc conviés à une petite séance de cinéma, à l'issue de laquelle ils pourront poser toutes les questions qu'ils souhaitent. La salle est à proximité de la gare, dans une sorte de baraque en bois ressemblant à un saloon. A l'intérieur, cela ressemble à un petit amphithéâtre d'université, tout en bois. Des sièges luxueux attendent les personnages.

Un écran blanc occupe tout un mur.

Il est à espérer que les Personnages resteront "sages" jusqu'au début de la projection. En cas d'hostilité ou de résistance, Loràn essaiera au début de les mettre en confiance en les laissant s'exprimer ou résister, en espérant qu'ils se rendront compte qu'ils ne courent aucun danger. Si vraiment les Personnages refusent de participer à la projection, il se fera plus menaçant (ses 3 assistants sont armés).

Loràn les laisse s'installer, avant de leur souhaiter une bonne projection et d'éteindre la lumière. A ce moment, l'écran se lève doucement, pour laisser se découvrir une sorte de vitre plus ou moins opaque. Il est très difficile de voir ce qui se passe de l'autre côté.

Avant que les Personnages ne puissent réagir, un rayon lumineux (un par personnage) traversera la vitre pour les éblouir violemment.

Selon les résultats d'une prouesse Perception ♦, voici quelques détails que les Personnages pourront remarquer avant d'être éblouis:

réussite EXP : 4 personnes sont en train de s'affairer autour d'un appareillage bizarre.

réussite EXT : au-dessus d'elles, il y a des énormes "ballons" (autant que de personnages), qui semblent retenus sur une plaque métallique. Ces ballons semblent scintiller et sont taillés... comme des diamants immenses !

LE JOUR DE LA MARMOTTE !

Les Personnages ont tout d'abord la très désagréable impression que leur siège de cinématographe se transforme en un siège de voiture dans un "Grand Huit" de fête foraine immense, effectuant des figures incroyables dans un espace complètement noir. Il vaut mieux avoir le coeur bien accroché ! Après un moment d'obscurité, le décor devient maintenant celui d'un wagon de train. Le wagon qu'ils occupaient au départ de Genève. Les autres passagers (ceux qui étaient à bord lors du départ du train) sont à nouveau dans ce décor. Ils continuent de se déplacer comme s'ils étaient dans un "grand Huit" minuscule à l'intérieur du wagon.

Soudain le grand huit s'arrête. Les Personnages sont assis sur un grand sol recouvert d'une épaisse moquette. Ils reconnaissent le motif: celui des banquettes du train. Vérification faite, ils sont bien assis à leur place dans le train, mais le train est à une taille gigantesque (rapport 1/100 environ, ils sont de la taille d'une petite figurine de jeu de rôle).

Les autres passagers ne semblent pas faire attention à eux, ils sont plongés dans leur pensée, ou sommeillent tout simplement. A l'extérieur on aperçoit le Mont-Blanc: le train va bien en direction de Milan, et il va à entrer dans l'interminable tunnel dans une dizaine de minutes !

Soudain les Personnages entendent un petit sifflement: cela vient du sol, tout en bas: un personnage de la même taille qu'eux leur fait signe. Ceux qui ont vu l'étrange petite apparition lors du début du voyage feront sans aucun doute le rapprochement: ils se rappellent avoir déjà vu ce "petit lutin" !

Après avoir trouvé un moyen de descendre de la banquette (prouesse d'Agilité ♣ MOY), les Personnages rejoignent celui qui est en fait Ernesto, le fils du couple Milanais qui a été enlevé il y a quelques jours. Ernesto est à la fois désesparé et ravi de trouver des personnes à qui il est arrivé la même chose qu'à lui. Il se souvient avoir vécu exactement la même expérience que les Personnages: tunnel interminable, sortie dans un train vide, accueil par un homme en gabardine, séance de cinéma. A son réveil, il était dans le train avec ses





parents, qui s'étaient évanouis. Parti faire une petite exploration, il ne les a jamais retrouvés lorsqu'il est revenu à sa place après la traversée du tunnel. Depuis il erre dans le train et a effectué plusieurs fois l'aller-retour Milan-Genève à la recherche d'une explication, en vain.

A ce moment le train entre dans le tunnel. Le wagon devient relativement obscur (quelques bougies permettent quand même de maintenir un minimum de clarté). Ernesto commence à paniquer ("vite cachons nous Ils vont envoyer le gaz qui endort !"). Il leur conseille de faire comme lui: se cacher. Si on lui demande un peu plus d'explication, il explique qu'à chaque fois que le train s'arrête dans le tunnel, un gaz est diffusé dans les wagons, et tout le monde s'endort. Lui même ne peut résister, sauf hier pour la première fois après avoir grignoté un gros morceau de sucre (il avait très faim). A cette occasion il n'avait pas subi les effets du gaz et avait vu la scène suivante se dérouler : des gaz diffusés dans les wagons, les voyageurs qui s'endorment, une "armée" de Nains qui parcourt le wagon pour détrousser les passagers de leurs bijoux. Puis plus rien pendant une heure. Enfin les Nains reviennent rendre les bijoux et le train repart !

A partir de maintenant et après avoir été particulièrement linéaire, le scénario devient beaucoup plus ouvert. Seules quelques pistes sont donc proposées. Il est probable qu'Ernesto accompagne les Personnages.

Tout d'abord, les Personnages auront probablement également envie de résister au soporifique. A eux de trouver suffisamment de saccharose (antidote effectif au gaz soporifique utilisé par Loràn, à condition d'en avoir mangé une grande quantité, ce qui est plus facile avec leur petit métabolisme : il ne leur reste plus qu'à escalader une table pour trouver un - immense- sucrier).

Ils pourront ainsi effectivement assister aux événements suivants: diffusion du gaz, puis les Nains équipés de masques à gaz qui dépouillent les voyageurs de leurs bagues, boucles d'oreilles, pendentifs, coupe-papier... en diamant. Pendant ce temps, un Nain note scrupuleusement quel voyageur portait quel bijou. En plein travail, Loràn lui-même, suivi de ses 3 acolytes (masques à gaz, toujours), feront irruption dans le train pour voir si tout se passe bien.

Quoiqu'il arrive, après une heure, les Nains seront de retour dans le wagon et remettront tout en place et le train repartira, comme si de rien n'était.

A tout moment les Personnages peuvent décider de quitter le train. Ils auront néanmoins beaucoup de difficultés pour se déplacer en raison de leur taille, ne pas l'oublier ! Le moyen le plus efficace pour assister aux événements est probablement de réussir à s'accrocher à un individu de taille normale (Loràn lui-même à la limite !).

Pour quitter le hangar dans lequel le train est arrêté, il faut passer par un sas (à cause des gaz soporifiques qui ont été diffusés). Ce sas donne sur un hall (voir plan). Les Nains ont déposé sur une longue table, sur la gauche, tous les bijoux qu'ils ont trouvés. Au bout de la table, un individu est particulièrement occupé: il observe patiemment chaque bijou, avant d'en reproduire une copie dans une sorte de bloc de verre, et de les sertir dans leur ornement d'origine. Les diamants originaux viennent s'entasser dans un petit coffret.

Au bout d'un moment, Loràn ira choisir de nouveaux cobayes pour ses expériences: cette fois il a choisi trois militaires italiens qui semblent revenir de permission. Les 3 militaires endormis sont transportés dans des civières par des Nains et emportés dans une pièce sur la droite (voir plan), à l'intérieur d'un carré dessiné en biais à l'intérieur d'un carré plus grand. Une sorte de trèfle à 4 feuilles est également dessiné (c'est l'un des symboles de l'Ordre de Jérusalem).

Dans la pièce voisine, il y a à même le sol une immense maquette de paysage, avec une voie ferrée sortant d'une montagne en carton. Pour rappel s'ils sont dans leur forme minuscule il y a peu de chances que les Personnages puissent voir l'intégralité de la maquette (qui doit faire 15 mètres de long environ). Les murs sont peints en trompe-l'oeil (paysages, ciel).

Lorsque le train sera reparti (avec des faux diamants à la place des vrais et 3 passagers militaires en moins, donc), Loràn ira récupérer le coffret à diamant auprès de Ignacio Velpace, le faussaire. Il choisit alors 3 belles pierres, et va les déposer délicatement devant le petit saloon (la salle de cinématographe, dans la ville miniature).

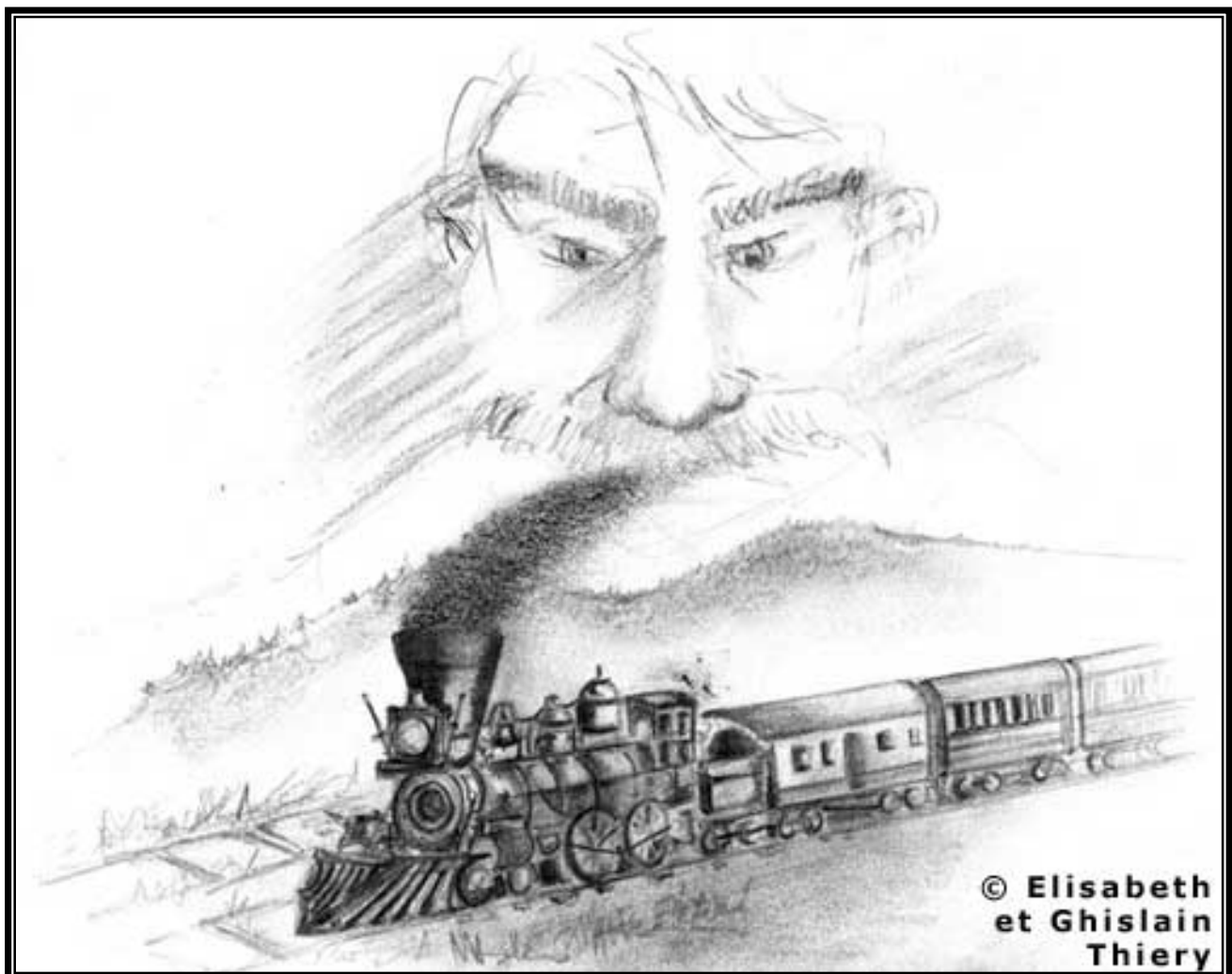
Ensuite il revient dans la salle où ont été allongés les militaires, et ses 3 acolytes, le majordome Hector et un personnage inconnu des Personnages, visiblement un thaumaturge (Isamël Peterson), l'attendent.

Après s'être préparé, Isamël lance une Invocation, visiblement aidé en cela par une petite pipe sculptée en ivoire (un Artefact), qui fait se réduire à vue d'oeil la taille des 7 personnes (Loràn + Hector + 3 scientifiques + 3 "cobayes").

L'opération étant réalisée, Isamël prend une sorte de petit plateau, le dépose à côté du

groupe des rétrécis, qui prend place dessus (en portant les cobayes). Isamël va ensuite dans la pièce de la maquette, laisse Hector et les 3 cobayes à proximité du train miniature, et les autres dans le petit hameau du cinématographe/machine thaumaturgique.

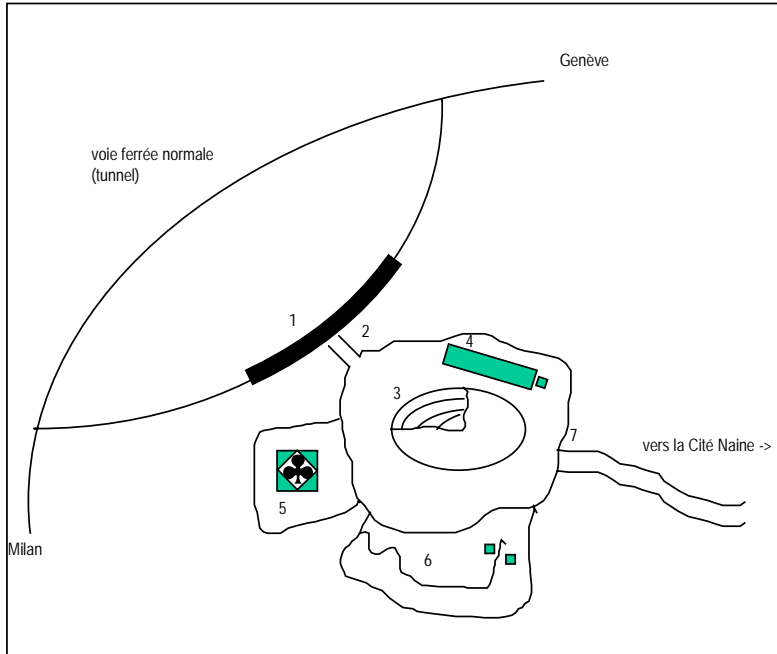
Quelques minutes plus tard, Isamël appuie sur un bouton qui déclenche le démarrage du train (le train est reculé dans la maquette de montagne, le temps que les cobayes se réveillent, puis il part en direction du hameau etc.).



© Elisabeth
et Ghislain
Thiery

DESCRIPTION DES LIEUX

L'ensemble des pièces a été taillé à la va-vite par la communauté Naine, avant d'être aménagé par Loràn (se référer au plan). Il s'agit donc d'une sorte de caverne, chauffée par quelques poêles à bois (fumées évacuées en surface), et éclairée par de nombreuses lampes à pétrole.



1) zone d'arrêt du train. Couloir de 150 mètres de long qu'il est possible de fermer hermétiquement et dans lequel est diffusé un gaz soporifique (les bonbonnes sont installées au dessus). Cette zone est accessible par une dérivation de la voie ferrée normale, très difficile à percevoir par les conducteurs de la locomotive.

2) sas permettant d'isoler la zone du train du reste des bâtiments

3) vaste hall en balcon circulaire avec un escalier en pierre taillée qui descend au "sous-sol".

4) partie large du balcon avec une longue table et des outils de joaillier. C'est là que travaille Ignacio Velpace lorsqu'il fabrique ses copies

5) pièce réservée aux transformations (changement de taille); à part un dessin sur le plancher et un plateau d'argent posé dans un angle, rien de particulier à signaler.

6) salle de la maquette: une immense maquette de train, avec des rails sortant d'une montagne, traversant un décor et arrivant dans un petit village avec des baraques en bois. C'est dans ce hameau qu'est installée la machine thaumaturgique (de la taille d'une machine à moulin à café, avec un "toit" qui s'enlève pour déposer des diamants, qui auront "perdu leur éclat" après l'expérience).

7) sas en fer froid séparant le repaire d'une galerie menant (2 kilomètres à pied quand même !) vers la Cité Naine de Caverne Sombre.

8) vaste salle multi-usage (salle à manger, salle de détente)

9) appartements de Ignacio Velpace le faussaire. Rien de spécial, si ce n'est une cachette avec 4 magnifiques diamants (authentiques !).

10) appartements de Isamèl Peterson le thaumaturge. Des copies manuscrites du Livre de Transformation Mystique (*Changer la Taille, Barrière de Transformation, Forme du Modèle Connu*). Isamèl porte sur lui un autre artefact (la pipe en ivoire), qui l'aide à lancer son sort de Changement de Forme

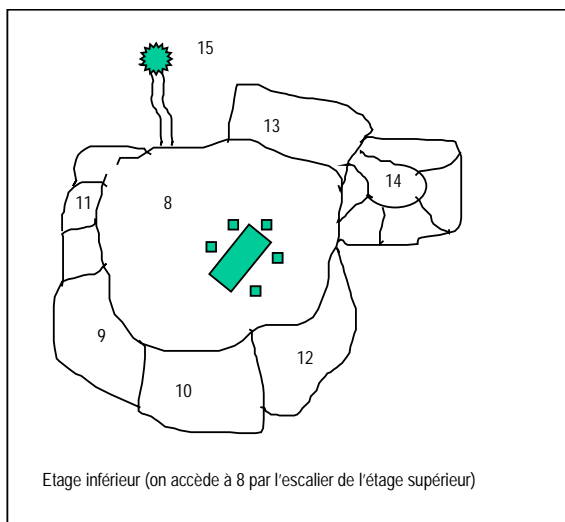
11) appartements des 3 acolytes

12) cuisine, remise, entrepôt

13) Appartements de Loràn, avec une porte secrète débouchant sur 14.

14) cellules des prisonniers (fille du Roi Nain).

15) accès à la voie ferrée Genève-Milan et à une mini-locomotive (moyen de fuite de secours pour Loràn).





REDEVENIR GRAND

Pour reprendre leur taille normale, les Personnages ont plusieurs possibilités.

Tout d'abord ils peuvent parvenir à rejoindre la maquette et la salle du "cinématographe" pour mettre la main sur Loràn version miniature. Là ils peuvent soit menacer Loràn pour qu'Isamèl leur fasse également retrouver leur taille, soit encore tout simplement prendre la place de Loràn et de ses acolytes !

Une autre solution consiste à convaincre Isamèl. Ce sera très difficile. Ce dernier est très intéressé par les expériences de Loràn. La seule corde sur laquelle les Personnages pourraient jouer, consisterait à démontrer la contradiction éventuelle entre les motivations de Loràn et les ambitions du Saint Ordre de Jérusalem.

Il existe sans doute d'autres solutions, dont nous laisserons le soin aux Personnages de les trouver, et à l'Hôte d'en accepter ou non la faisabilité.

SE FAIRE AIDER PAR LES NAINS

Qu'ils aient ou non récupéré leur taille normale, les Personnages peuvent tenter de convaincre les Nains de se rebeller. Ce ne sera pas facile, même si le contexte est favorable: les Nains se rendent bien compte que Loràn en demande toujours plus. S'ils se débrouillent bien, ils pourront obtenir une audience auprès du Roi (qui ne vient que très rarement dans cette partie de la montagne, qui est le repaire réservé à Loràn). Au mieux, le Roi pourra aider les Personnages à retrouver leur taille (grâce à un Thaumaturge vivant à quelques lieues d'ici) ou leur obtenir du matériel, mais il niera avoir aidé les Personnages au cas où les choses tourneraient mal.

Bien entendu si les Personnages réussissent à libérer la fille du Roi par leurs agissements, le Roi leur en serait très reconnaissant (au choix: une statuette en or d'une énorme valeur ou une dette de la Cité envers Château Falkenstein; les Personnages seront tout à fait libres de décider)

RETROUVER LE DIAMANT DE SARAH BERNHARD

La visite des différentes pièces du repaire (voir plan) devra permettre de trouver le fameux coffret contenant les nombreux diamants. Parmi eux, on pourra retrouver celui de Sarah Bernhard (le plus gros, en fait). Les Personnages peuvent décider du sort des diamants restants, sachant qu'ils ont deux origines: certains ont été extraits à la sueur de leur front par les Nains, et d'autres ont été dérobés à des voyageurs ignorant encore tout de la supercherie...

CONCLUSIONS

Suivant le déroulement du scénario et surtout les motivations des Personnages, différentes conclusions sont envisageables. Si les Personnages décident qu'il faut mettre Loràn (et sa machine) hors d'état de nuire, alors on peut supposer que ses comparses prendront la fuite, que la fille du Roi sera sauvée (ainsi que les parents d'Ernesto), et le diamant de Sarah Bernhard finalement ramené à Maître Cocasse.

Les Personnages peuvent plus discrètement se "contenter" de récupérer le diamant et de fuir (en pleine couardise et au mépris de tout respect de l'Etiquette !).

Enfin, les Personnages peuvent décider que l'appareil thaumaturgique peut avoir un intérêt pour le Second Pacte, et donc ramener le prototype à l'immense satisfaction de Rhyme Maïtringénieur.



BREVE CHRONOLOGIE

Pour y voir plus clair dans tous les événements spatio-temporels, voici un petit récapitulatif des événements.

hiver 1869	Loràn de Fondary monte sa petite équipe et enlève la fille du Roi de Caverne Sombre. Un tunnel est aménagé pour organiser l'arrêt des trains et la diffusion d'un puissant soporifique.
dès 1870	Occasionnellement, des trajets Genève-Milan ou Milan-Genève prennent une heure de retard
14 avril 1870	Lors d'un trajet Genève-Milan, un étudiant helvète (Edgar) disparaît. Personne n'a retrouvé sa trace.
21 avril 1870	Lors d'un trajet Milan-Genève, un couple et son fils sont enlevés par Loràn. Le fils, pas plus haut que 3cm, erre depuis dans le train Milan-Genève.
25 avril 1870	Sarah Bernhard fait le trajet Milan-Genève. Le train est arrêté et les diamants échangés par des faux.
27 avril 1870	Bal à Genève. Les Personnages récupèrent le faux diamant.
28 avril 1870	Découverte de la tromperie par les Personnages.

CARACTERISTIQUES DES INTERVENANTS, PAR ORDRE D'APPARITION

Sarah Bernahrd : voir p169 de Château Falkenstein (édition française)

Maître Cocasse

Joaillier

Talents Agilité ♣ [EXP] Perception ♦ [BON] Joaillerie ♣ [EXT]

Loràn de Fondary

Thaumaturge

Talents Agilité ♣ [MOY] Discrétion ♣ [BON] Sorcellerie ♦ [EXC] Physique ♣ [BON]
Mêlée ♣ [MOY]

Les 3 assistants

Talents Agilité ♣ [MOY] Discrétion ♣ [MOY] Physique ♣ [BON] Mêlée ♣ [BON]

Ernesto

Talents Agilité ♣ [MOY] Discrétion ♣ [MOY] Physique ♣ [BON] Mêlée ♣ [BON]

Instruction ♦ [EXC]

Isamël Peterson

Talents Agilité ♣ [MOY] Discrétion ♣ [EXC] Sorcellerie ♦ [EXC] Physique ♣ [MOY]
Mêlée ♣ [MOY]