

Rose des Sables

Un scénario pour Château Falkenstein
antoine.bauza@free.fr

Rose des sables : concrétion de gypse (roche sédimentaire formée de sulfate de calcium hydraté, cristallisé), jaune ou rose, qui se forme par évaporation dans les sebkhas (marécages salés) des régions désertiques.

La localisation de ce court scénario n'a pas d'importance. J'ai personnellement choisi Paris, capitale des Arts.

Fortement teintée de Thaumaturgie, cette aventure va conduire les personnages dans un plan parallèle aux dimensions restreintes, contenu à l'intérieur d'une peinture arabe.

GURPS Castle Falkenstein : Ottoman Empire peut être utilisé comme documentation ainsi que tout autre ouvrage sur l'Arabie, son histoire et ses mythes.

Certains éléments sont volontairement laissés dans l'ombre, afin d'être exploités dans des scénarios futurs. Cette aventure peut servir d'introduction à une campagne.

Dramatis Personae

Présentation des plus importants protagonistes

Ferdinand Constantin, collectionneur de tableau et drôle d'oiseau

Un homme d'une quarantaine d'années aux cheveux gris, indisciplinés et peu nombreux. Ses grands yeux bleus lui offrent un fort charisme qu'un sourire charmeur vient appuyer. Mais si Ferdinand plaît à son entourage c'est principalement en raison de son caractère extraverti et un peu fou. L'homme, un érudit en matière d'art, aime à se lancer dans de grandes tirades théâtrales au phrasé adroit et souvent comique. Ses monologues, qui trouvent toujours un succès mérité, se terminent toujours par les applaudissements ravis et reconnaissant d'un auditoire comblé.

Ferdinand est un homme intelligent, cultivé, riche et célibataire. A bon entendre...

Guillaume, maître d'hôtel des Constantin

Le maître d'hôtel des Constantin est un homme petit, très légèrement enrobé et pratiquement chauve. Âgé de soixante-deux ans, il porte de petites lunettes en demi-lune et, bien sûr, le complet noir et blanc de sa fonction.

Guillaume est plus qu'un simple employé de Ferdinand Constantin, il est également son ami, son confident et son partenaire aux échecs, jeu que les deux hommes apprécient particulièrement.

D'autres protagonistes sont sommairement présentés dans l'Acte Premier.

Prologue

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

Les personnages sont conviés à une soirée mondaine organisée par un riche collectionneur d'Art, Ferdinand Constantin. L'homme doit présenter à ses hôtes sa dernière acquisition, un toile découverte par un groupe d'explorateurs français lors de fouilles dans le désert d'Arabie, à l'Est de Doumat al-Djandal, une petite ville au nord du pays.

Constantin a fait l'acquisition de l'œuvre par l'intermédiaire du responsable de cette expédition, Claude Simonet, une vieille connaissance datant de l'université.

En plein milieu de la soirée, alors qu'ils contemplent la peinture, les personnages vont être littéralement aspirés à l'intérieur de celle-ci et découvrir un mini-univers clos qui renferme un secret de taille : la Rose des Sables.

Rose des Sables

Tableau ensorcelé, dissimulant un ancien Artefact

Cette peinture de deux mètres quarante de large sur un mètre soixante de haut représente une oasis sous un soleil brûlant. Une grand tour de style Minaret., autour de laquelle se dressent quelques bâtiments plus modestes : leurs murs blancs semblent réfléchir le dur rayonnement de l'astre solaire.

Quiconque observe le tableau d'assez près (moins d'un mètre cinquante) aura l'étrange impression de ressentir l'atmosphère chaude et étouffante qui pèse sur la scène. Il est même possible qu'un personnage retrouve quelques grains de sables sur ses vêtements et pour cause, le tableau est en réalité un portail sur un autre plan dans lequel est contenu l'endroit dépeint par l'artiste.

Le passage de l'un à l'autre côté du tableau est régi par des lois étranges et difficilement interprétables. De l'autre côté, il est impossible de sortir d'une zone circulaire d'environ cinq cents mètres de diamètre, comme si un mur invisible vous empêcher de progresser. Quand bien même, du sable s'étend à perte de vue.

Quand on se trouve à l'intérieur du tableau, le temps de s'écoule pas à l'extérieur.

Rose des Sables est l'œuvre homme d'exception Karim el-Qabir : poète, calligraphe est habile thaumaturge. Il a réalisé la toile et l'a enchanté afin d'y cacher un artefact puissant et le mettre ainsi à l'abri d'un rival. Cette histoire date du XVII^{ème} siècle.

La toile a été volée lors d'un pillage, sa trace fut ensuite perdue jusqu'à ce qu'un groupe d'archéologues ne l'exhume des sables brûlants du désert. Elle est aujourd'hui la propriété de Ferdinand Constantin.

Acte Premier

Où l'on est convié à une soirée à la demeure familiale des Constantin

Les personnages reçoivent une lettre de Ferdinand Constantin qui les invite à une réception en sa demeure. Peut-être connaissent-ils l'individu ? Peut-être sont-ils eux-mêmes des artistes ou des amateurs d'Art éclairés ? A moins qu'ils ne fassent tout simplement partie de ces personnages que l'on invite en toute occasion ?

Quelque soit le motif de cette attention, ils se retrouvent aux portes de la demeure familiale des Constantin, à quelques kilomètres de Paris.

La demeure des Constantin

C'est une belle bâtisse à l'architecture classique, décorée avec goût : de nombreux tableaux ornent les murs. Un jardin modeste l'entoure.

La réception occupe uniquement le rez-de-chaussé, rien de remarquable ne figurant aux étages.

La liste des invités

Environ soixante-dix personnes sont présentes à la soirée. Vous êtes bien sûr invité à y faire apparaître vos personnages non-joueurs préférés. Voici quelques uns des invités les plus remarquables :

Claude Simonet, universitaire parisien, qui enseigne l'histoire de l'Art.

Grand ami de Ferdinand, érudit en matière d'archéologie et d'histoire de l'Art. Un vieil homme charismatique aux cheveux blancs comme neige.

Issam Taled ibn Mohad, ambassadeur ottoman

L'ambassadeur est l'invité de Ferdinand, les deux hommes entretiennent des bonnes relations, mues par leur goût commun pour l'Art.

Arbin el-Oussam, secrétaire à l'ambassade ottomane

Sous cette apparence se cache en fait un redoutable thaumaturge qui est à la recherche de la *Rose des Sables*. Il ignore pour l'instant que l'artefact se trouve dans le tableau. Il pense plutôt que la peinture comporte des indications lui permettant de localiser l'objet. Il donc ici pour l'observer minutieusement.

François Giraud, jeune peintre épaulé par F.Constantin.

Un artiste talentueux qui a la chance de profiter du mécénat de Ferdinand Constantin. Très bel homme, il est courtisé par plusieurs des demoiselles présentes à la soirée.

Acte Second

Où l'on admire une peinture pour le moins intrigante

La soirée de déroule dans un calme et une bonhomie exemplaire (sauf si vous en avez décidé autrement, bien sûr : un vieil ennemi des personnages surgit, un audacieux voleur perturbe la réception, etc.). Les personnages devraient venir admirer la dernière acquisition de leur Hôte, tôt ou tard.

Décrivez l'impression étrange qui les saisit quand ils s'approchent afin d'observer un détail de la toile (cf. le paragraphe sur le tableau). Soudain, les personnages sont pris d'un vertige violent : ils ont l'impression de chuter pendant trois ou quatre secondes. Puis un souffle chaud vient caresser leurs visages : ils ouvrent les yeux sur un spectacle pour le moins surprenant : de grandes dunes de sables, une oasis, un minaret et quelques bâtiments blancs. Aucun doute n'est possible, ils sont dans le paysage représenté par la peinture.

Une fois la surprise balayée par le sable brûlant, les joueurs devraient commencer par vouloir faire « le tour du propriétaire ». Leur tenue de soirée n'est absolument adaptée à la marche dans les dunes, il va falloir y remédier.

Oasis

De forme presque circulaire, une trentaine de mètre dans sa plus grande longueur. L'eau y est claire et potable.

Dunes

La chose la plus remarquable est la faune : serpents, scorpions et insectes de toutes sortes. Gare où l'on pose les pieds !

La plus haute dune du site est à l'opposée, par rapport à l'oasis, du Minaret. Un personnage qui s'y promène trébuchera sur une pièce métallique, enfouie dans le sable. Un miroir circulaire (diamètre : 80cm) est posé à plat sur le haut de la dune. Il peut être redressé à la verticale et pivote alors librement autour de son axe. La structure est en cuivre, gravée d'inscriptions en arabe ancien.

Bâtisses

De petites cases sans fenêtre, une douzaine en tout. A l'intérieur, des couches, des écuelles de bois et même quelques dates et figues sur une table.

Minaret

La tour comporte trois étages, quatre si l'on compte le toit, accessible par une petite échelle de bois nouveaux.

Ces trois étages ne comportent rien d'intéressant, si ce n'est une fenêtre donnant sur l'oasis et les dunes au-delà.

Le toit, lui, est entouré d'un garde-fou d'environ soixante centimètres et offre une bonne vue sur le site. Un étrange appareil de cuivre est fixé sur un socle de pierre, côté oasis : l'objet ressemble à un croisement entre un astrolabe et une lunette astronomique. Un jeu complexe de lentilles optiques est soutenu par divers arceaux métalliques et articulés. L'appareil peut pivoter suivant une demi-douzaine de degrés de liberté et semble en parfait état de fonctionnement, comme si sa mécanique venait d'être huilée...

Acte Troisième

Où l'on découvre le secret derrière la peinture

La *Rose des Sables*, un antique artefact, à été dissimulé ici par l'auteur du tableau. Pour la trouver, il faut aligner l'étrange lunette optique du Minaret sur le miroir de la dune afin que le rayon lumineux viennent frapper le centre de l'oasis.

Une telle configuration fait se concentrer un éblouissant faisceau lumineux à la surface de l'eau. Un bouillonnement s'en suit, puis au bout d'une minute, un objet de petite taille remonte à la surface de l'eau. Il reste à le récupérer au cœur de l'étendue d'eau.

Au moment où l'un des personnages touche la petite « pierre », tout se trouble pour les personnages et un nouveau vertige les assaille...

Rose des Sables

Artefact

De la taille d'un poing, la *Rose des Sables* à tout d'une simple concrétion de gypse. Il s'agit en fait d'un puissant Artefact, né de l'alliance temporaire entre un thaumaturge et un Djinn, au cours du IX^{ème} siècle.

L'objet permet de franchir volontairement les plans situé de l'autre côté des tableaux-mondes. Mais il sert surtout de clé pour pénétrer dans la chambre secrète de Karim el-Qabir, tapie quelques part dans l'Empire Ottoman, oublié des mortels depuis longtemps.

Épilogue

Où l'on s'interroge sur ce que l'on vient de vivre...

Les personnages sont pris du même vertige que lors passage « allée ». Puis, ils se retrouvent devant le tableau, exactement à l'endroit où ils pensaient se trouver. D'ailleurs personne ne semble avoir remarqué leur voyage. Si un des personnages était en train de converser, son interlocuteur est devant lui attendant une réponse que le personnage risque bien d'avoir oublié...

Difficile de faire la part de réel dans cette histoire, peut-être ne s'est-il rien passé, après tout. Mais, alors, comment expliquer la présence d'un petit objet dans la poche de l'un des personnages...

Variante : vous pouvez ne pas signaler la présence de la Rose dans la poche du personnage qui la découvre alors dans son vêtement par hasard, le jour où vous désirerez poursuivre cette aventure

Les personnages quittent donc cette soirée, somme toute très réussie, un puissant Artefact en poche. Ils ignorent complètement son origine et surtout, ils n'ont aucune idée de sa fonction.

A suivre...