

L'Étincelant

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

Avertissement : **L'Étincelant** est un scénario « alternatif », « pas très sérieux » diraient même certains. Il est conseillé de le faire jouer à des joueurs familiers avec l'univers de Château Falkenstein car son contenu pourrait donner une fausse impression à des débutants. Ceci étant dit, vous pouvez maintenant faire la connaissance du premier super héros de Nouvelle Europe...

Synopsis : Alors que le tout Londres ne parle que de l'Étincelant, un mystérieux vengeur masqué, les personnages vont découvrir que le héros de ces dames pourraient bien être dans de beaux draps. Ils vont devoir voler à son secours avant qu'il ne périsse entre les griffes d'acier de son ennemi juré, le Docteur Mekanus.

Mais qui est l'Étincelant ?

L'Étincelant, se son vrai nom Cuty (prononcez « Qiouty ») est un lutin victime de péripéties hors du commun : alors qu'il voyageait dans le Voile féérique, il s'est retrouvé projeté quelque part entre la Troisième et la Quatrième Terre (cf. *The Memory of Auberon of Fearie*). Perdu dans cette version du futur et poussé par son insatiable curiosité, Cuty tombe par hasard sur une boutique spécialisée dans les collections de bandes dessinées. C'est de cette façon qu'il découvrit « l'Étincelant », le héros d'un *comic book* irrésistiblement kitch. Pris de passion pour ce personnage et ses aventures, Cuty s'arrangea pour récupérer les 73 volumes des aventures de son héros. Après quoi, il décida de rejoindre cette bonne vieille Quatrième Terre.

Mais l'impossible arriva lorsque qu'il franchit une nouvelle fois le Voile féérique. La magie du Voile imprégna les albums de l'Étincelant, donnant vie à l'esprit du héros de fiction. Depuis ce jour, Cuty est persuadé d'être l'Étincelant, le vengeur masqué qui met en échec le crime et protège la veuve et l'orphelin. Tout ceci pourrait constituer un cas des plus intéressants pour un aliéniste, me direz-vous ? Oui mais voilà ! Cuty a petit à petit développé les super pouvoirs du héros, notamment son extraordinaire sens du danger, une sorte de prescience qui lui permet de savoir où vont avoir lieu les crimes !

Et ce que Cuty ne sait pas encore, c'est que son pire ennemi, le Docteur Mekanus est sorti du dernier album de la collection pour prendre vie. Il fomente déjà son plan de conquête du monde, persuadé de n'avoir rien à craindre de la part de l'Étincelant sur cette Terre.

Prologue

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

Février 1874, Londres.

Un mystérieux personnage défraye la chronique depuis maintenant près de deux semaines. L'individu a mis en échec plusieurs tentatives de crimes un peu partout dans Londres et sa banlieue. Scotland Yard semble désapprouver ce comportement, jugé « irresponsable et dangereux » par les chargés d'enquêtes des différentes affaires. Mais le nom de l'*Étincelant* est sur toutes les lèvres : gamins comme gentedames, il semble avoir séduit tout le monde dans la capitale anglaise.

Chronologie des interventions de l'*Étincelant* :

13 Février : « Nuit ensoleillée » le chef d'œuvre de Dame Eglantine lui rendu quelques heures après qu'elle est constatée sa disparition dans la galerie privée de sa demeure. Une carte figurant une étoile rouge a été retrouvée au pied de la toile.

15 Février : une jeune femme déclare avoir été sauvée de son agresseur par un petit homme masqué et vêtu d'un étrange costume. L'individu disait s'appeler « l'*Étincelant* ».

18 Février : le cambriolage d'une bijouterie est avorté : les cambrioleurs sont retrouvés ligotés à l'intérieur de la boutique. Rien ne manquait à la collection. La carte de l'*Étincelant* a été trouvé sur les lieux.

19 Février : l'incendie criminel d'un entrepôt commercial est mis en échec par l'*Étincelant*.

21 Février : l'*Étincelant* neutralise Jack O'Nelly alors qu'il s'apprêtait à abattre le diplomate bavarois Dieter Von Zieglerstab.

Voici également quelques gros titres qui ornent la presse quotidienne :

« Mais qui se cache derrière l'étoile de l'*Étincelant* ? »

« Le crime londonien fuit devant Scotland Yard et tremble devant l'*Étincelant* ! »

« L'*Étincelant* : justicier masqué ou dangereux aliéné ? »

« Encore une étoile au tableau de chasse de l'*Étincelant*. »

Dramatis personae : Cuty, dit l'Étincelant

Cuty mesure environ 1m20 et il est plutôt fluet. Il a de petits yeux brillants et des cheveux châtain (ils ne les coiffent jamais et le port de la cagoule de l'*Étincelant* n'arrange rien...).

Il est intimement persuadé d'être l'*Étincelant*, le super-héro d'un *comic book* ramené du futur. Le plus surprenant est qu'il manifeste les mêmes superpouvoirs que son modèle de fiction (les Fae sont vraiment des êtres étranges !) : il est présent sur les lieux où un crime va être commis, il est très rapide, beaucoup plus fort qu'un Fae « normal » et ne peut pas s'empêcher de nommer les techniques de combat qu'il utilise (« Le Poing Scintillant », « Coup de pied vengeur des étoiles », etc.). Il est affublé d'un zozotement très prononcé (« Ze suis l'*Étinzcelant* ! ») et, comme tout bon super héros qui se respecte, c'est un poseur fini. Il adore faire ses apparitions avec la lune dans son dos, les poings posés sur les hanches, sa longue cape bercée par la brise nocturne. Enfin, il ne parle pas de lui à la première personne : « L'*Étinzcelant* n'a pas peur de toi, zombre primate ! » ; « N'ayez crainte, belle demoizelle, l'*Étinzcelant* vous protège dézormais... »

Dès que viens l'heure d'affronter le crime, il endosse le costume de l'Étincelant, un pantalon serré et un justaucorps en velours rouge sombre, une paire de gants et de bottes dorée, et une cagoule. Cette dernière est ornée d'une étoile brillante (prélevée sur la baguette d'un déguisement de sorcière. En vente dans toutes les bonnes boutiques de costumes...)

Dramatis personae : Docteur Mekanus

L'éternel ennemi de l'Étincelant est un robot métallique luisant, de la corpulence d'un nain, à l'aspect menaçant. Ses jambes sont courtes, mais il peut tout à fait se déplacer rapidement. Ses bras sont très longs - ses phalanges effleurent le sol - et il dispose de plusieurs mains interchangeables qu'il intervertit à loisir, selon son humeur et la situation.

Sous cette apparence d'acier, se cache le cerveau d'un savant fou au rire nerveux et sardonique qui est obsédé par la conquête du monde. Il a lui-même conçu son corps robotique suite à la dégénérescence de son corps physique atteint d'une rare maladie incurable (les super-vilains ont toujours un passé mélodramatique qu'ils utilisent pour justifier ce qu'ils sont devenus...).

Le Docteur Mekanus s'est retrouvé sur le plan de Château Falkenstein, il ne sait comment, ni pourquoi. Mais il est visiblement débarrassé de l'Étincelant et il va donc pouvoir conquérir ce monde en toute impunité, du moins le croit-il...

Dramatis personae : Cybaline McBealick

Cybaline est une jeune femme ravissante, au port élégant, et au caractère bien trempé. D'origine irlandaise et modeste, elle est venue étudiée dans une prestigieuse université anglaise avant de s'installer à Londres comme reporter.

Elle a des cheveux roux et frisés, de grands yeux verts et un petit nez en trompette qui lui donne cet air mutin dont elle use sans vergogne pour charmer les hommes et parvenir à ses fins.

Anti-militariste, amie des animaux, un rien féministe, Cybaline est à l'aise aussi bien dans la rue qu'en Haute société où elle adore piquer la vedette aux interlocuteurs présomptueux qui animent les discussions.

Cette jeune journaliste, ambitieuse et déterminée, ne se déplace jamais sans son appareil photographique miniature et il est très difficile de lui faire lâcher le morceau quand elle croit tenir une piste.

Dramatis personae : Ambroise Maîtreenquêteur

Qui, en Nouvelle Europe, n'a pas entendu parler du célèbre détective nain ! Originaire de Cheminée-vapeur, en Bavière, il vit aujourd'hui à Munich. Mais comme le crime, il ne connaît pas de frontières et les récentes affaires qu'il a résolues lui ont valu le Nom de Maîtreenquêteur.

De taille moyenne (pour un nain !), une splendide moustache, entretenue dans les règles de l'art, souligne ses petits yeux noisettes et leur regard acéré, Ambroise est un individu qui a su rester simple. Astucieux, honnête et patient, c'est un des précurseurs de la méthodologie scientifique appliquée aux enquêtes criminelles.

C'est également un très grand lecteur qui dévore, la pipe au bec, les grands quotidiens aussi bien que les romans les plus modestes.

Acte 1

Où un vieil ami farfelu est victime d'un cambriolage

Deux jours à peine après avoir lu les derniers exploits de l'Étincelant dans la presse, les personnages apprennent qu'une de leur vieille connaissance, le Professeur Cornélius Arsinoé a été victime d'un cambriolage : la porte de son atelier, situé dans la banlieue londonienne, a été fracturée et une importante quantité de matériel lui a été dérobé. Il a prévenu la police, mais il semble avoir besoin d'un soutien psychologique dans cette affaire et, comme les personnages sont ses seuls amis, ils ne peuvent pas refuser...

Dramatis personae : Professeur Cornélius Arsinoé

Le Professeur est d'origine suisse, mais il a immigré en Angleterre pour son travail. C'est un homme d'une soixantaine d'années, entièrement chauve. Il a une petite barbichette blanche qu'il tripote dès qu'il est en proie à une angoisse et porte des lunettes sur son petit nez rond.

Cornélius est l'archétype de l'inventeur un peu fou : il a l'idée du siècle toutes les dix minutes. Il est toujours vêtu de sa fidèle blouse blanche qui accuse mal la fatigue : manches limées, tâches de lubrifiant, traces de suie (« Oh ça ! Mon poêle était encrassé, alors j'ai testé mon nouveau modèle de déboucheur pneumatique... »). Il est armé d'un calepin et d'une mine de graphite qu'il dégaîne au moindre éclat d'inspiration.

Lieu : atelier du Professeur

Les locaux de travail du Professeur sont d'une superficie respectable, une centaine de mètres carrés. Ils sont divisés en trois grandes pièces : un entrepôt (d'environ la moitié de la superficie totale), un atelier à proprement dit (~ 30 m²) et une salle « habitable ».

L'entrepôt est un gigantesque capharnaüm d'objets farfelus et hétéroclites. Les inventions ratées côtoient celles abandonnées ou détruites. Des étagères surchargées s'accrochent péniblement aux murs, des mobiles métalliques sont suspendus au plafond, entre les toiles d'araignées.

Dans l'atelier règne un désordre sans nom dont le seul responsable est Arsinoé. L'inventeur travaille sur une douzaine de projets en parallèle et l'état de ses travaux est contenu dans cette pièce : un prototype de gyrocoptère, les plans d'un système de chauffage révolutionnaire (selon les dires de son inventeur...), plusieurs modèles d'un tire-bouchons pneumatique, etc, etc.

Le coin habitable est beaucoup plus conventionnel : un lit, quelques livres, un peu de vaisselle, un garde-manger, une petite table et des chaises.

Que s'est-il passé ?

L'auteur du cambriolage n'est autre que l'infâme docteur Mekanus qui, dans sa quête pour la domination du monde, a mis au point un nouveau plan « diaboliquement génial ». Pour le mener à bien, il a besoin d'un certain stock de matière première et l'entrepôt d'Arsinoé était sur la liste des « boutiques à visiter ». Mais, alors que le cerveau et ses sbires prélevaient du matériel sur la réserve de

l'inventeur, l'Étincelant fit son entrée, éclairé par les rayons de la lune et bien décidé à neutraliser les voleurs. Oui, mais voilà, il ne s'agissait pas de simples petites frappes mais des redoutable sbires robotiques du Docteur Mekanus ! Pris au dépourvu, l'Étincelant subit un cuisant échec : il est capturé et conduit dans le repaire de Mekanus...

Un Indice ?

Les personnages devraient fouiller les lieux. Il est évident que l'on s'est battu dans l'entrepôt. Au milieu des décombres, le plus fin limier d'entre eux mettra la main sur un bout d'étoffe déchirée (un morceau de velours rouge sombre arraché au costume de l'Étincelant pendant son affrontement avec les sbires de Mekanus). Arsinoé niera avoir déjà vu ce tissu, les personnages tiennent donc leur premier indice.

Cybaline McBealick

La jeune journaliste couvre le cambriolage d'Arsinoé. Elle vient rédiger les quelques signes accordés par sa rédaction. Pour elle, il ne s'agit que d'un simple vol, rien de bien extraordinaire. Aussi, elle rendra visite à l'inventeur (quand les personnages seront chez lui, tant qu'à faire !) et posera quelques questions de routines, son carnet de note à la main, sans grand enthousiasme.

Toute fois, si les réponses fournies par les personnages (et par Arsinoé) lui paraissent cacher quelque chose de moins anodin qu'un petit cambriolage d'entrepôt, elle pourrait très bien trouver une motivation supplémentaire et tout faire pour en apprendre un peu plus.

Si quelqu'un mentionne le nom de l'Étincelant ou montre le morceau d'étoffe, son intérêt redoublera alors et les personnages devront alors compter avec elle à chaque instant futur du présent scénario (faites la intervenir aux moments clés ; elle les prendra en filature, interrogera les gens à qui ils ont parlé, etc.).

Acte 2

Où l'on se lance à la recherche de l'Étincelant

Costumes & déguisements

Le morceau d'étoffe constitue une excellente piste car peu de boutiques de textiles en propose une similaire. En fait, seuls les vendeurs de costumes et de déguisements proposent quelques modèles confectionnés à partir d'un tel tissu (*l'Hôte est seul juge de la difficulté à obtenir les informations suivantes...*) :

Velours et satins est une échoppe luxueuse qui vend des étoffes venues des quatre coins du monde. La boutique n'a pas de velours rouge sombre en stock, la demande est plutôt faible et l'unique rouleau de la réserve a été acheté par un petit Fae le mois dernier.

La féerie d'un soir est une boutique spécialisée dans l'organisation de soirées et les déguisements pour enfants. La vendeuse, Mina, ne possède pas de costumes de velours rouge sombre, mais si on lui décrit la tenue de l'Étincelant, elle mentionnera un client un peu particulier : un petit Fae qui a acheté une douzaine de baguettes magiques pour costume de sorcière mais pas les costumes. La demoiselle ne connaît pas son nom, mais croit se souvenir que l'individu n'habitait pas très loin...

Note

Vous pouvez profiter de ses visites pour introduire un personnage non joueur important, peut-être un dragon à la recherche d'un costume pour une soirée spéciale, ouverte aux seuls reptiliens costumés. Une intrigue secondaire en perspective ?

Autres indices

La trace de Cuty ne devrait pas être trop compliqué à remonter. Les lutins ne sont pas légion et celui-ci est du genre courtois et bavard au quotidien : les commerçants de son quartier se le rappellent, les gamins qui traînent dans sa rue également, etc.

Ambroise Maîtreenquêteur

Le célèbre détective est lui aussi sur la piste de l'Étincelant. L'extravagant excite ses neurones d'investigateur et il essaye de remonter sa trace. L'Hôte est libre de le faire intervenir comme bon lui semble. Si l'un des personnages à une ombre au tableau de son passé, il peut-être fort intéressant qu'Ambroise s'en mêle...

Acte 3

Où l'on découvre le repaire modeste d'un justicier masqué

Les investigations des joueurs devraient aboutir à une adresse, le 74 de la rue *Windmill*. Tout en haut des cinq étages de l'immeuble, ils trouveront la porte discrète d'une chambre aménagée dans les combles.

Leurs cœurs palpitent, les personnages vont bientôt pénétrer dans un endroit que des milliers de lecteurs fidèles d'une autre époque rêvent ne serait-ce que d'entrevoir...

Lieu : la Chambre de l'Étincelant

Le repaire de l'Étincelant est une petite mansarde où des humains ont du mal à tenir debout. Elle contient un lit sommaire, une grande penderie, une table avec un tabouret et une étagère qui ploie sous le poids de son contenu.

Dans la grande armoire, les personnages mettront la main sur une rangée de déguisements flambants neufs de l'Étincelant avec cagoule, gants et bottes assortis (tout bon super héros qui se respecte a une armoire pleine d'exemplaires de sa tenue...)

La table accueille une machine à coudre antédiluvienne et ses accessoires (aiguilles, bobines de fils, etc.), ainsi que plusieurs chutes de velours rouge sombre et un petit pot de colle avec son pinceau. Un schéma grossier du costume de l'Étincelant y figure également.

La collection des aventures de l'Étincelant

Sur l'unique étagère de la petite chambre, les personnages trouvent la précieuse collection de *comic book* « Les aventures de l'Étincelant ».

Cette trouvaille ne devrait pas manquer d'interloquer les personnages : les ouvrages sont en papier glacé et tout en couleur ! Ils sont écrits dans un anglais que les plus érudits (*Instruction EXC ou +*) jugeront étrange... un rien anachronique.

Tout au long des nombreux volumes, l'Étincelant sauve la veuve et l'orphelin et met en échec son éternel ennemi, le Docteur Mekanus, un savant fou et robotisé qui rêve de conquérir le monde.

Dans le dernier volume, le n°73, l'Étincelant est capturé par les sbires de l'infâme Mekanus et enchaîné dans son repaire secret, caché sous une gare désaffectée du Londres de l'époque...

Quand la réalité rattrape la fiction

Les personnages devraient très rapidement faire le lien entre le dernier album et la disparition de l'Étincelant. Si ce n'est pas le cas, faites intervenir Cybaline ou Ambroise pour leur donner un coup de pouce.

Ils devraient alors se hâter de localiser une gare désaffectée à la périphérie de la capitale anglaise !

Acte 4

Où l'on vole au secours du plus grand héros de tous les temps

Lieu : la gare désaffectée

Cette ancienne plateforme ferroviaire occupe une grande superficie dans un quartier pauvre du Sud-est de la capitale. Les nappes de smog et un silence pesant confèrent au lieu une atmosphère inquiétante, tout droit issue d'un mauvais roman d'horreur.

L'endroit semble désert. De grands entrepôts délabrés affichent, sur leurs murs gris et décrépis, de grandes fenêtres aux carreaux brisés aux éclats tranchants. Sur les nombreux tronçons de voie désaffectés, quelques vieux wagons fatigués meublent, tant bien que mal, l'absence de relief.

Certains des entrepôts sont ouverts. Leurs intérieurs abritent des machineries colossales, depuis trop longtemps laissées pour compte, abandonnées à la poussière et à la fiente des pigeons qui ont trouvés refuge dans les lourdes charpentes métalliques qui soutiennent les toitures.

Lieu : le repaire du Docteur Mekanus

Le Docteur Mekanus a établi son repaire au sous-sol de l'un de ses gigantesques bâtiments en ruine. Quelques talents d'investigateurs devraient rapidement permettre de déterminer le bon. En effet, l'imposant cadenas de la chaîne rouillée qui ferme la haute double porte de l'un des bâtiments à visiblement été changé récemment.

L'intérieur n'est pas différent des autres entrepôts mais les personnages trouveront, s'ils la cherchent (ou grâce à une *Perception EXP* dans le cas contraire), une grande trappe qui dévoilera, une fois ouverte, un escalier vers les profondeurs du complexe. Un courant d'air très chaud remonte par ce passage.

L'escalier descend sur quelques marches, puis tourne sur la droite. Encore une volée de marches et il débouche sur un spectacle aussi impressionnant que terrifiant : au centre d'une assemblée de machines inquiétantes, se dresse, soutenu par un jeu de chaînes fixées au plafond, un gigantesque robot à l'aspect menaçant, visiblement inachevé. L'un de ses bras est manquant et son épaule laisse entrevoir une épaisse nappe de fils et des engrenages étincelants (sans mauvais trait d'humour...) Précisons que son aspect kitch le rend beaucoup moins angoissant que le reste de la scène à laquelle assistent les personnages.

Dans l'un des coins, au dessus d'un bassin de métal en fusion, est attaché l'Étincelant. Suspendus par ses poignets liés, il perd beaucoup de sa superbe dans sa tenue en plusieurs endroits rouillée par la mort certaine, et impatiente, qui bouillonne en contrebas.

Dans le coin opposé, le Docteur Mekanus lance des ordres à ses sbires qui s'agitent autour du bras manquant du robot. D'autres scélérats veillent sur les machines en fonction, contrôlant des jauges et abaissant des leviers.

Il règne une chaleur étouffante en ces lieux. L'Étincelant semble conscient mais bien mal en point. L'infâme Mekanus semble à deux doigts de terminer sa machine infernale...

Il est temps pour les personnages d'agir !

L'Ultime bataille de l'Étincelant

Quelques soient les (brillantes ?) idées des joueurs, il est quelques règles dramaturgiques à respecter pour que cette scène épique est une conclusion heureuse. Les voici :

~ Mekanus ne peut être vaincu que par l'Étincelant : il est insensible aux balles et ne peut être détruit par la force. Si les personnages le précipitent sous une machine ou dans le métal en fusion, il ressortirait, après un calme faussement salvateur, avec un effet digne d'un film hollywoodien.

~ Mekanus doit OBLIGATOIREMENT révéler son plan de conquête du monde avant d'ouvrir les hostilités.

~ Suivant la tournure de la situation, Mekanus peut prendre la fuite mais, dans ce cas, l'auteur de ce scénario ne prend pas la responsabilité de ses actes futurs. Qui plus est, le méchant n'omettra pas de lâcher un « Nous nous retrouverons, Étincelant ! » avant de disparaître.

~ Alors qu'il semble bien mal en point, l'Étincelant retrouvera toute sa force, et ses répliques cinglantes, dès que les personnages l'auront libéré. Il est parfois bon d'être un héro...

Caractéristiques des sbires

Les robots de main de Mekanus ont les caractéristiques suivantes (leur nombre est à la discrétion de l'hôte) :

Mêlée [BON] Physique [EXC] Agilité [FAI]
Courage [BON] Grincements de dents stressants [EXC]

Ils sont plutôt stupides et se battront avec les outils qu'ils ont sous la main : clé à molette, tournevis, pied-de-biche, etc.

I'm a poor longsome hero...

Le climax de cette scène devrait être l'affrontement, spectaculaire, entre l'Étincelant et Mekanus. Les coups s'échangent à grands renforts de répliques cinglantes. Quoiqu'il en soit, l'Étincelant finira par renvoyer Mekanus dans leur dimension grâce à une super attaque qui ouvrira un passage vers leur futur, à travers le Voile féérique. Il le franchira à son tour, en s'excusant du dérangement avec un petit signe des deux doigts sur la tempe...

Les personnages peuvent souffler, tout rentre finalement dans l'ordre.

FIN

Tss, tss, tss ! Et si les personnages retournent chez l'Étincelant ?

Rien, ou presque, n'a changé : un 74^{ème} volume des « Aventures de l'Étincelant » repose sur la table. Sur la couverture, au second plan sont dessinés des personnages qui sembleront familiers... aux personnages ! L'intérieur relate ce qu'ils viennent d'accomplir. Mais le plus dérangent est sans conteste le « A suivre » de la dernière page...