

Crépuscule

Un scénario pour
Château Falkenstein

Par Thibaut HAIR

La guerre, l'esclavage et la mort nous entourent de toutes parts en cette période plus que funeste. Pour notre plus grand malheur, nous vivons certainement le crépuscule de l'Humanité. Et pourtant, il reste encore de l'espoir ! Un espoir fragile et insensé, certes, mais le seul auquel nous pouvons désormais nous raccrocher.

Journal d'H. G. Wells, 7 novembre 1889

Prologue

Où le lecteur prend connaissance de ce qui se passera (peut-être) plus tard...

Après des siècles de lutte sans merci et de basses intrigues, la Cour Sombre est enfin parvenue à ses fins et domine presque toute l'humanité... La fin du monde est proche !

Tout commence en 1880 avec la nomination de Max Owen au poste de Premier ministre britannique. Son parti, le *Mankind Order*, nationaliste, xénophobe et profondément anti-faë, est monté peu à peu en puissance jusqu'à remporter les élections cette année. Très vite des mesures radicales sont prises contre les créatures féériques dont la plupart est contrainte de se cacher ou de s'exiler sur le continent. Mais Owen ne s'arrête pas là et convainc certains sorciers de la Golden Dawn de participer à un rituel sensé renvoyer tous les faës au-delà du Voile féérique et de les y bloquer, le sort de Renvoi. Ne possédant que la moitié du parchemin sur lequel le sortilège était inscrit, Owen échoue tout en causant la mort de nombreux faës.

Considérant que le Second Pacte a été brisé par cette agression, les Unseelies déclarent la guerre à l'humanité. La Cour Lumineuse, affaiblie par les événements récents ne peut empêcher le conflit qui se solde après plusieurs années par la victoire totale de l'Adversaire et la destruction de la plupart des grandes villes de Nouvelle-Europe par l'utilisation des pouvoirs faë et d'armes nouvelles et inconnues. Débute alors une période sombre où les hommes sont traqués, asservis et exterminés.

Alors que tout espoir semble perdu, un petit groupe (qui s'est connu avant la guerre à Londres alors qu'ils fréquentaient le même salon littéraire) s'organise et tente de résister aux Unseelies. Après un certain nombre de coups d'éclat ils reçoivent des soutiens de plus en plus nombreux et deviennent de plus en plus audacieux. Alliant connaissances occultes et génie scientifique, Herbert Wells, Elisabeth Erlynne et Aleister Crowley mettent au point un plan désespéré : il s'agirait de remonter le temps pour modifier les événements du passé et ainsi éviter la guerre.

Mais la Cour Sombre ne tarde pas à réagir et, suite à la trahison d'un des membres du groupe, attaque le repère de la résistance. Alors que la machine à voyager dans le temps n'est pas encore tout à fait opérationnelle, les membres du groupe décident de jouer le tout pour le tout et d'envoyer en 1870 un jeune garçon nommé John Watson, fils du célèbre docteur mort pendant les premiers mois de la guerre. Sa mission sera de réunir à nouveau les membres du groupe, de les avertir du danger qui plane sur leur futur et de sauver le monde d'un désastre annoncé.

Londres, mars 1870.

Oscar Wilde, Herbert George Wells, Arthur Conan Doyle et Sarah Bernhardt sont en train de prendre congé de leur hôtesse, Elisabeth Erlyne après avoir participé à son célèbre salon littéraire... lorsqu'une violente explosion retentit depuis la pièce d'à côté !

La salle à manger de la demeure a été ravagée par le souffle de l'explosion et un début d'incendie menace de se propager rapidement. Le plus étrange est, qu'au milieu de débris métalliques qui ne proviennent apparemment pas de la salle, gît le corps d'un adolescent qui serre encore un petit paquet de toile dans sa main...

- L'épave : les morceaux de métal formaient visiblement une machine complexe et de grande taille que Wells sera certain d'avoir déjà vue sans pouvoir se rappeler où pour l'instant (il ne fera le lien avec la machine à voyager dans le temps qu'il avait inventé qu'un peu plus tard, à la convenance de l'Hôte). Le seul élément encore intact de l'appareil est un boîtier de cuivre à l'intérieur duquel on peut toujours entendre tourner des rouages sans qu'aucune source d'énergie ne les alimente (il s'agit visiblement d'une technologie thaumaturgique).
- Le paquet : il ne contient rien d'autre que quatre cartes d'un jeu de tarot divinatoire (le Pendu, le Diable, la Mort et l'Empereur) et une liste portant les noms des Personnages ainsi que ceux de Virgil Cartright et d'Aleister Crowley. L'écriture est de la main de Wilde... qui évidemment ne se souviendra pas l'avoir rédigée. Une prouesse de SPIRITISME ou de SORCELLERIE réussie permettra d'identifier les cartes comme faisant partie du légendaire Tarot de l'Alchimiste. Ce jeu est censé détenir de grands pouvoirs qui ont fait l'objet de nombreuses spéculations, le Tarot n'ayant pas été vu depuis plus de trois siècles...
- Le pilote : le jeune garçon restera inconscient pendant plus d'une heure, ce qui permettra d'établir plusieurs constatations : il doit avoir autour de 15 ou 16 ans, semble souffrir de malnutrition et porte de nombreuses marques anciennes de coups de fouet dans le dos, souvenir d'un séjour dans les geôles des Unseelies. De plus, ses vêtements sont en toile grossière, une corde lui sert de ceinture et il ne porte pas de chaussures. Enfin, il a sur lui une photographie sur laquelle Conan Doyle pourra reconnaître son ami le docteur Watson en compagnie d'une femme inconnue.

Lorsqu'il reprendra connaissance, il pourra leur raconter son incroyable histoire (voir le prologue) et essayer de les convaincre de l'aider à changer le passé pour sauver l'avenir de toute l'humanité ! Ayant dû partir précipitamment il ignore cependant un certain nombre de choses : le rôle que doit jouer chacun des membres de la liste établie par Oscar Wilde, la date correspondant à chaque carte du Tarot et qui lui est indispensable pour faire fonctionner la machine à remonter le temps ainsi que ce qu'ils devront faire exactement à chaque étape.

- La liste : après quelques recherches ou avoir fait appel à certains contacts qu'ils peuvent avoir dans le domaine de l'occultisme, les Personnages pourront apprendre l'identité des deux inconnus nommés dans la liste : Aleister Crowley est le grand maître de la redoutable Golden Dawn et Virgil Cartright, un médium qui commence à connaître un grand succès (on raconte même que la reine elle-même aurait fait appel à ses services à plusieurs reprises).

Aleister Crowley sera beaucoup plus facile à approcher que ce que les Personnages pouvaient craindre : en fait il a commencé à étudier les cartes du Tarot qu'il a réussi à rassembler et a percé certains de leurs secrets. Il a en particulier eu certains aperçus du futur où il aidait les Personnages dans leur quête... avec pour résultat la fin du monde ! Il a donc décidé de les

recevoir pour les prévenir que « cette fois-ci » il ne les aiderait pas et qu'il ne leur fournirait pas les cartes qui sont en sa possession, sans savoir qu'ils les ont déjà. Mais lorsqu'ils arriveront à sa demeure un paradoxe temporel se produira (voir plus loin), détruisant ses cartes à l'exception de l'Empereur dont l'exemplaire détenu par les Personnages subira le même sort et prendra soudainement feu.

Si les Personnages avaient décidé de rencontrer Cartright avant Crowley, leur carte de l'Empereur sera de toute façon détruite de manière inexplicable avant qu'ils aient pu la montrer au médium.

Crowley tentera par tous les moyens de les dissuader d'empêcher un futur qu'il juge inexorable... et lorsqu'il verra que ce qu'il peut dire ne les fait pas changer d'avis, il les laissera repartir et suivre à bonne distance par l'un de ses disciples afin de surveiller leurs faits et gestes.

Virgil Cartright, lui aussi, attend les Personnages dont il a prédit la venue. S'il touche les cartes du Tarot, il aura des visions qui pourront aider les Personnages par la suite et surtout préciser les dates dont ils ont besoin pour voyager dans le temps.

- Le Pendu : Cartright verra une cité ancienne bâtie près d'un fleuve, un condamné dont le destin doit être changé, et un fou dont la tête tranchée apportera la partie manquante d'une arme essentielle pour le futur. Sa vision lui fournira enfin un lieu et une date : Paris, mai 1452.
- Le Diable : le médium aura la vision d'une île lointaine accablée par la chaleur et la maladie, d'une femme au cœur aussi noir que sa peau vivant au sein d'un lieu diabolique et connaissant de nombreux secrets sur la vie et la mort et avec qui un pacte dangereux devra être passé... Cuba, juillet 1709.
- La Mort : une vaste ville réduite en cendres et où ne règne plus que mort et désolation apparaîtra au voyant. Il aura la sensation que cette destination est une étape importante qui permettra de dévoiler certains secrets issus d'autres temps ou d'autres lieux... Londres, novembre 1889.

Cartright pourra également en dire un peu plus sur la signification des lames du Tarot qui sont en leur possession. Ainsi, le Pendu représente à la fois un malheur et un choix crucial ; le Diable évoque la magie, l'occultisme, les envoûtements et fait référence aux excès et à l'ambition au niveau matériel, mais n'a pas un côté forcément mauvais ; la Mort signifie que les biens matériels ne sont pas éternels : c'est le symbole d'une fin qui ira vers un renouveau. Quant à l'Empereur, il symbolise la domination sur la matière et est associé à la réussite matérielle.

Enfin, Cartright annoncera aux Personnages qu'il possède un objet qu'il sait, de par ses visions, leur être destiné. Il s'agit d'une petite boîte rectangulaire en argent munie d'une étrange serrure en forme d'étoile. Connue sous le nom de boîte de Pandore, elle est censée contenir un trésor de grande valeur mais, protégée par les symboles magiques gravés à sa surface, seule la clé adaptée pourra l'ouvrir... et personne ne sait où elle peut se trouver. En observant de près la serrure, Wilde se rappellera avoir déjà vu une clé étrange qui pourrait l'ouvrir. Elle appartient à son ami Dorian Grey... Qui est parti en voyage sur le continent pour une durée inconnue. Cependant, John pourra révéler qu'il connaît également Dorian, qui faisait lui aussi parti du groupe de résistants dans les années 1880. Il ne sait toutefois pas s'il a survécu à l'assaut mené par les Unseelies...

Il ne reste plus aux Personnages qu'à adapter le boîtier de cuivre amené par John au prototype de la machine de Wells et à choisir la première carte qu'ils désirent utiliser.

La machine à voyager dans le temps : imaginée et conçue par Wells, celui-ci n'a pas encore, en 1870, réussi à la faire fonctionner car il lui manque certaines connaissances qu'il ne va acquérir que bien des années plus tard. L'appareil se présente sous la forme d'un globe de cuivre de cinq mètres de diamètre à l'intérieur duquel peuvent tenir six personnes. Une des parois intérieure est tapissée de manettes et de cadrans de contrôle. Pour le faire fonctionner, il faut insérer une des cartes du tarot de l'Alchimiste dans le boîtier fourni par John puis entrer la date correspondant au point d'arrivée. Il faut cependant savoir que la machine ne reste dans le passé ou le futur que 48 heures avant de revenir d'où elle vient... avec ou sans ses passagers !

Voyages dans le temps et paradoxes temporels : avant d'utiliser la machine, John mettra en garde les Personnages contre certains dangers du voyage dans le temps. Ils devront au maximum éviter de laisser dans le passé des objets venant de leur propre époque et surtout en aucun cas chercher à se rencontrer eux-mêmes à un autre moment de leur vie : les conséquences pourraient être terribles !

De plus, s'ils veulent passer inaperçus, les Personnages devraient penser à se munir de costumes, objets ou monnaie correspondant à l'époque à laquelle ils vont se retrouver.

Paris, 1452. Le Pendu.

La machine apparaîtra dans la cave voûtée d'une maison bourgeoise pour l'instant inoccupée. Les habitants sont partis assister à l'exécution publique qui doit avoir lieu sur la place voisine et dont la rumeur parviendra jusqu'aux Personnages lorsqu'ils s'aventureront vers l'extérieur. Guidés par la foule, ils assisteront aux derniers préparatifs d'une pendaison. Le condamné est un voleur notoire connu sous le nom de Louis le Borgne qui a longtemps échappé aux forces de l'ordre avant d'être capturé quelques jours plus tôt.

S'ils décident de l'aider à échapper à son destin, ils réussiront dans leur entreprise quel que soit leur plan et leur fuite sera facilitée par un complice du condamné qui les aidera à atteindre sans encombre les catacombes où ils seront d'après lui en sécurité. Viendra alors le temps des présentations : l'homme qui les a aidé n'est autre que François Villon, poète et malandrin, et son ami se révélera comme étant le « roi » de la légendaire cour des miracles, véritable repère de voleurs, d'assassins et de mendiants qui ne reconnaissent que sa seule autorité.

Si les Personnages lui racontent une histoire crédible sur eux et les raisons qui les ont poussés à l'aider, le Borgne les accueillera à bras ouverts dans son royaume souterrain. Le temps leur étant compté, les Personnages se mettront sans doute en quête du fou dont leur a parlé Cartright. Et des fous, ce n'est pas ce qui manque ici ! Mais celui qu'ils cherchent n'est autre que celui qui orne le sceptre du roi des mendiants qu'ils devront dérober. Ils s'apercevront alors que la tête du petit personnage de bois se dévisse, révélant une cachette dans le manche qui contient un morceau de parchemin déchiré : la partie manquante du sort de Renvoi ! Il leur faudra ensuite réussir à s'éclipser et à rejoindre la machine pour revenir dans le présent.

Louis le Borgne, maître de la cour des miracles :

Agilité [BON], Courage [BON], Discrétion [EXC], Mêlée [EXC], Physique [BON], *Santé* : 7

Mendiants et voleurs :

Agilité [BON], Mêlée [BON], Physique [FAI], *Santé* : 4

Cuba, 1709. Le Diable.

La machine apparaîtra dans l'épave d'un navire abandonné sur une plage à un kilomètre de La Havane. La ville est en pleine ébullition à cause d'une mystérieuse maladie qui semble ne toucher que les Européens et non les autochtones. Les symptômes rappelleront immédiatement à John ceux de la Grande Epidémie de 1885 qui a décimé une grande partie de la population de Nouvelle-Europe et que l'on disait initiée par les Unseelies...

En se renseignant sur la femme noire de la vision de Cartright, les Personnages finiront par apprendre l'existence de la Sorcière Noire du *Pantano del Diablo*, un marais au nord de la ville, endroit de sinistre réputation dans lequel personne ne voudra se risquer. Rejoindre le cœur de ce marais ne sera pas une partie de plaisir et les Personnages devront affronter insectes, serpents, trous d'eau et autres obstacles naturels. Sans compter que sans guide ils vont sans aucun doute se perdre et peut-être errer pendant des heures...

En cours de route ils entendront un coup de feu et des bruits de lutte provenant d'une petite clairière. Là, un seigneur faë croise le fer désespérément contre trois adversaires, des boucaniers bien résolus à le détrousser, tandis qu'un quatrième homme gît au sol, abattu d'un coup de pistolet.

S'ils lui viennent en aide (ce que John tentera de les dissuader de faire, tout à sa haine des faë) il se présentera comme étant le chevalier Mendax, corsaire au service de la Couronne britannique. Il est sur l'île comme espion, à la recherche d'informations sur les défenses du port et l'importance de la garnison espagnole. Il est également très curieux d'en apprendre plus sur cette maladie qui semble cibler ses victimes et c'est pourquoi il est à la recherche de la sorcière, que certains accusent d'être à l'origine de l'épidémie. Si les Personnages lui avouent qu'ils cherchent eux aussi la sorcière, il se proposera de les guider jusqu'à elle.

Mendax se montrera amical et bavard tout en essayant d'en savoir plus sur les personnages et leurs réelles motivations mais John continuera à se méfier de lui et à mettre en garde les Personnages contre « la fourberie naturelle des faë ».

Le repaire de la Sorcière Noire est une grande maison sur pilotis qui semble menacer de tomber en ruine à chaque instant. L'intérieur est encombré de plantes séchées, de bocaux remplis de liquides étranges, d'animaux empaillés et d'amulettes artisanales. La sorcière est une femme noire, âgée et aveugle, qui semble en permanence percevoir des choses inaudibles et invisibles au commun des mortels. S'ils veulent avoir recours à sa magie et obtenir des réponses à leurs questions, les Personnages devront lui offrir chacun un objet qui leur est cher (à eux d'improviser mais s'ils ne traitent pas sa demande avec sérieux elle refusera de les aider). John donnera la photo de ses parents et Mendax un médaillon qu'il porte autour du cou.

La sorcière répondra alors à une question par personne, de façon plus ou moins énigmatique. Toutes ses réponses se rapportant à l'avenir seront très pessimistes : pour elle rien n'arrêtera la guerre et la fin du monde aura lieu quoi qu'il arrive. Libre aux Personnages de la croire ou non...

Mendax posera sa question en dernier et souhaitera savoir s'il existe un antidote à la maladie qu'elle a répandue en ville. La sorcière n'aura que le temps de répondre « oui » avant qu'il ne l'abatte d'un coup de feu dans la poitrine avant d'utiliser son pouvoir d'éthéréité pour s'échapper. Dans sa fuite il fera tomber une lampe et la maison s'embrasera très rapidement.

S'ils se préoccupent d'elle, la sorcière avant de succomber à sa blessure, aura le temps de leur montrer une table à l'autre bout de la pièce. Une prouesse d'AGILITE permettra d'y découvrir au milieu du désordre un petit carnet de cuir avant qu'il ne soit trop tard pour sauver quoi que ce soit de l'incendie. Le carnet contient un certain nombre de recettes secrètes, dont celle de l'antidote...

Mendax, quant à lui, mettra à profit son séjour sur l'île pour découvrir tous les secrets de la maladie qui sera améliorée par les Unseelies au cours des siècles avant d'être utilisée comme une arme biologique en 1885.

Sir Mendax, seigneur faë et espion de Sa Majesté :

Agilité [EXC], Courage [BON], Escrime [EXC], Etheréité [EXC], *Santé* : 6

La Sorcière Noire, prêtresse vaudou :

Physique [FAI], Sorcellerie [EXP], *Santé* : 3

*Et si les Personnages se sont rendus **avant** dans le Londres de 1889 ? Ils connaissent donc déjà Mendax et vont sans doute chercher rapidement à le neutraliser. Quoi qu'ils fassent, le seigneur faë doit rester en vie (sinon comment serait-il possible qu'ils l'aient rencontré 180 ans plus tard?). Il réussira donc à s'échapper, avant de revenir un peu plus tard pour tuer la sorcière et causer l'incendie de sa demeure.*

Londres, 1889. La Mort.

La machine se matérialisera dans les ruines de ce qui a été la Tour de Londres. Une fois à l'extérieur, les Personnages feront face à une vision de fin du monde : la plupart des bâtiments de la ville se sont effondrés ou ont été incendiés et le sol est couvert de gravas et de cendre. Il est relativement difficile d'avancer rapidement à travers les ruines mais les décombres offrent de très nombreuses cachettes, idéales pour échapper aux Unseelies qui rodent en quête de nouveaux trophées de chasse humains.

John pourra les guider jusqu'à la cachette de la résistance dans les tunnels du métro resté inachevé après le début de la guerre. Là, ils seront surpris par une douzaine d'hommes en armes ayant survécu à l'attaque sur leur repaire. Ils seront heureux de retrouver John dont ils étaient sans nouvelles depuis seulement deux jours mais ne comprendront pas comment Conan-Doyle, Wells, Sarah Bernhardt et Mrs Erline peuvent se trouver là alors qu'ils les ont vus mourir pendant le combat. Quant à Wilde, ils voudront l'exécuter sans autre forme de procès, l'accusant d'être le traître qui a informé les Unseelies ! Il faudra beaucoup de persuasion aux Personnages pour expliquer qui ils sont vraiment et d'où ils viennent, car toute confrontation directe avec les survivants tournerait à leur désavantage.

Reste à savoir où se trouve Dorian Grey, et s'il est toujours vivant... Il a été capturé avec quelques autres et emmené sur l'île volante, un bague terrifiant sur lequel planent les plus folles rumeurs et qui est dirigé d'une main de fer par un seigneur faë que les personnages ont peut-être déjà rencontré : le seigneur Mendax.

L'île volante : il s'agit réellement d'une petite île boisée, maintenue dans les airs par la magie faërique et au milieu de laquelle se dresse un château de conte de fées à l'air sinistre. Elle sert de camp de prisonniers, mais aussi de terrain de chasse à l'homme pour le seigneur Mendax. De jour, des Red Caps montent la garde, relayés la nuit par des vampires. Un dirigeable (stationnant au sol et très bien gardé) permet aux Unseelies d'y transférer leurs prisonniers. Inutile de dire que personne n'en n'est jamais revenu vivant...

Tout plan imaginé pour s'introduire sur l'île sera désespéré, mais les survivants accepteront d'aider les Personnages et même de sacrifier leur vie pour eux si nécessaire, maintenant persuadés qu'ils sont leur dernière chance de gagner la guerre.

Si les Personnages arrivent à surmonter toutes les épreuves et à retrouver Dorian (qui est toujours le même que dans le souvenir de Wilde et semble n'avoir pas vieilli) ils pourront utiliser sa clé pour ouvrir la mystérieuse boîte de Pandore et découvrir... une nouvelle carte du Tarot de l'Alchimiste, le Chariot. Il pourra également leur apprendre que les cartes qui ont été remises à John étaient la propriété de Crowley qui les possédaient toutes, y compris l'Empereur, depuis la fin des années 1860.

Le « cas » Oscar Wilde : le Wilde de 1889, qui a effectivement trahi ses compagnons en passant un accord avec l'ennemi, est toujours vivant, bien que prisonnier sur l'île. Si les Personnages le rencontrent, il se produira un paradoxe temporel et l'un des deux Oscar Wilde sera condamné à disparaître comme s'il n'avait jamais existé. Le joueur qui l'incarne devra réussir une prouesse de PHYSIQUE niveau [EXP] s'il ne veut pas que ce soit son Personnage qui subisse ce sort funeste.

Il leur faudra ensuite s'enfuir de l'île et retourner jusqu'à la machine de Wells, poursuivi par les Unseelies et sans doute avec peu de temps avant la limite fatidique des 48 heures.

Limiers de la Horde Sombre :

Discrétion [BON], Mêlée [FAI], *Santé* : 5

Pouvoirs : Gouverner les animaux, *Pas silencieux*

Vampires :

Agilité [EXP], Discrétion [EXT], Mêlée EXC, Perception [EXC], Physique [BON], *Santé* : 6

Pouvoirs : *Attirer, Prendre forme animale*

Croquemitaines :

Agilité [BON], Discrétion [EXC], Mêlée [EXC], Physique [BON], *Santé* : 6

Pouvoirs : *Mauvais oeil*

Mendax, seigneur faë et maître de l'île volante :
Agilité [EXC], Courage [BON], Escrime [EXC], Etherité [EXC], *Santé* : 6

Intermède : retour en 1870.

Le Londres de 1870 leur semblera sans doute très paisible après la vision sombre du futur qu'ils auront pu avoir. Mais, fort des révélations de Dorian Gray, les Personnages savent qu'ils vont devoir à nouveau rencontrer le sinistre maître de la Golden Dawn, Aleister Crowley.

Celui-ci refusera cette fois de les recevoir, estimant que tout a déjà été dit lors de leur première entrevue. Les Personnages vont donc devoir trouver un moyen de pénétrer dans sa demeure, vaste hôtel particulier bien gardé et protégé par de puissants sortilèges. Une fois à l'intérieur il leur restera à trouver le coffre-fort de Crowley (qui est dissimulé derrière un tableau) et à l'ouvrir. Ils pourront alors s'emparer de la carte de l'Empereur, identique en tout point à celle que possédait John.

Virgil Cartright, quant à lui, sera heureux de les revoir sains et saufs et mettra volontiers ses talents de médium pour les aider à dévoiler le mystère des nouvelles cartes du tarot que les Personnages auront pu obtenir.

D'après lui, le Chariot est la carte des difficultés et de la peur. Elle représente les instincts belliqueux de l'homme.

- Cartright, en touchant la carte, aura la vision d'un moment clé situé dans un passé proche. Un instant qui a marqué toute la vie d'un homme, l'a traumatisé profondément et a entraîné la chute de l'humanité entière. Londres, décembre 1855.

L'Empereur, quant à lui symbolise la domination sur la matière et, plus largement, il est associé à la réussite matérielle.

- Le médium verra une ville en liesse, fêtant l'avènement de ce qui doit être une nouvelle ère, sans avoir conscience de la menace qui pèse sur le monde. Londres, juin 1880.

Londres, 1855. Le Chariot.

Les Personnages se retrouveront dans la cave obscure et humide d'un immeuble délabré de la banlieue de Londres. En se dirigeant vers la sortie, ils entendront des éclats de voix provenant des étages puis le bruit d'une porte volant en éclats suivi rapidement par des hurlements de terreur. Un appartement du troisième étage est le théâtre d'un drame : Oliver Owen, locataire des lieux avec sa femme et son fils, a contracté d'importantes dettes auprès de personnes peu recommandables... qui viennent lui réclamer en employant la manière forte !

En arrivant sur place, les Personnages trouveront la porte arrachée, l'appartement dévasté et Oliver Owen baignant dans une mare de sang. Un énorme troll menace une femme et un garçon d'une dizaine d'années tandis qu'un lepreux fouille la pièce à la recherche de quelque objet de valeur. L'affrontement est inévitable et promet d'être rude !

Une fois débarrassés du troll, les Personnages seront chaleureusement remerciés et prendront sans doute conscience qu'ils se trouvent en présence du futur leader charismatique du *Mankind Order*. A eux de voir comment se comporter et s'ils prennent le risque de lui dévoiler ce qu'il risque de devenir plus tard (ce que John, qui l'admire, sera fortement tenté de faire) au risque de provoquer un paradoxe temporel (en fait, lui parler de son futur ne fera que renforcer sa détermination à combattre les créatures féeriques). Quoi qu'il en soit, Max Owen sera profondément choqué par la mort de son père et commencera à nourrir une haine farouche envers les faës.

Un autre risque menace les Personnages : Mrs Erlyne sera peut-être tentée de modifier son propre passé en se prévenant du danger qu'elle coure en 1855. Dans ce cas elle ne sera pas répudiée par son mari, ne s'exilera pas hors de Grande-Bretagne, aura une vie paisible et heureuse auprès de sa fille, mais ne rencontrera pas les autres membres du groupe quinze ans plus tard et ne participera donc pas à la résistance contre les Unseelies. De retour dans le présent elle ne sera plus avec les autres Personnages qui oublieront jusqu'à son existence... (Le joueur qui l'incarnerait pourra éventuellement reprendre le rôle du jeune John Watson pour la fin de la partie).

Troll :

Agilité [FAI], Courage [BON], Physique [EXC], *Santé* : 8

Pouvoirs : *Apparition terrifiante*

Leprechaun :

Discrétion [BON], Perception [BON], *Santé* : 5

Pouvoirs : *Donner de la chance*

Londres 1880. L'Empereur.

Les Personnages apparaîtront dans un entrepôt désert situé près de la Tamise. Une fois à l'extérieur, ils seront confrontés à une foule importante qui se dirige vers le Parlement : le résultat des dernières élections vient d'être rendu public et c'est le jeune chef charismatique du Mankind Order, un certain Max Owen, qui est le nouveau premier ministre du royaume.

Approcher le nouvel homme fort du pays ne sera pas simple : même s'ils sollicitent une audience en rappelant qu'ils lui ont sauvé la vie vingt-cinq ans plus tôt, Owen ne pourra pas les recevoir avant une semaine, et les Personnages ne disposent évidemment pas d'autant de temps...

Ils vont donc devoir imaginer un subterfuge pour pénétrer à Downing Street et voir le premier ministre en tête à tête. Celui-ci en reconnaissant les Personnages sera surpris qu'ils n'aient pas vieillis depuis leur dernière rencontre et aura de nombreuses questions à leur poser. James, s'il est présent, souhaitera ne rien lui cacher à propos du futur et de la guerre à venir et, s'il en a l'occasion, il s'arrangera même pour donner à Owen la seconde partie du sort de Renvoi en espérant que cela changera quelque chose lorsqu'il sera à nouveau lancé. Quoi que les Personnages puissent dire ou faire, ils laisseront derrière eux un dirigeant troublé, mais secrètement toujours aussi déterminé à combattre les faës. En fait, la seule façon réellement efficace d'empêcher la guerre serait de tuer Max Owen, mais il est peu probable que des Personnages ayant comme but le bien de l'Humanité en arrivent à de telles extrémités...

Epilogue

Où l'on voit le futur reprendre ses droits.

La question qui reste en suspens est de savoir si les actions des Personnages à travers le temps auront permis d'éviter le pire et si la fin du monde aura pu être évitée. De retour en 1870, eux-mêmes ne le sauront pas avant dix ans, période qu'ils passeront sans doute dans l'angoisse du futur qui se prépare.

Le sort de Renvoi : s'ils n'ont pas réussi à retrouver la seconde partie du parchemin en 1452, ou s'ils n'ont pas donné la partie manquante à Max Owen, les effets du sort lancé en 1880 seront toujours les mêmes (voir le prologue) et la guerre sera déclenchée en représailles par les faës.

Si Owen est en possession des deux morceaux de la formule, les effets du sort seront quelques peu différents : de nombreux faës seront comme prévu bannis de l'autre côté du Voile et d'autres mourront des effets secondaires du sortilège. Mais au final, il y aura le même résultat : les faës ayant échappé au sort déclareront la guerre à l'humanité. Même s'ils sont moins nombreux, le résultat du conflit reste incertain.

La Grande Epidémie : indépendamment des effets du sort de Renvoi, les Unseelies auront sans doute mis la main sur la souche de l'étrange maladie découverte à Cuba et l'utiliseront en 1885 pour affaiblir leurs adversaires humains. Si les Personnages sont en possession du carnet de la sorcière un antidote sera conçu à temps et sauvera de très nombreuses vies. Cela permettra peut-être de faire pencher la balance en faveur de l'Humanité dans ce conflit...

Max Owen et le Mankind Order : même si les Personnages sont repartis du Londres de 1880 en le laissant en vie, il leur reste peut-être encore une chance de contrer les projets du principal artisan de la guerre à venir. Ils ont en effet dix ans devant eux avant que Max Owen ne parvienne au sommet du pouvoir. Dix ans pendant lesquels il sera toujours temps d'utiliser leurs relations pour bloquer son ascension ou découvrir quelques secrets qui empêcheront son parti de gagner les élections. Ou même dix ans pour se lancer eux-mêmes en politique et contrer son action de l'intérieur !

Mais ceci est une autre histoire...

DRAMATIS PERSONNAE

Arthur Conan Doyle



Originaire d'Edimbourg, vous vous êtes lié d'amitié avec John Watson au cours de vos études de médecine. Contrairement à votre ami, vous avez finalement renoncé à exercer, faute de clientèle, et vous vous êtes consacré à l'écriture. En plus de vos œuvres de fiction, vous êtes également le biographe attitré du célèbre détective-conseil, Sherlock Holmes. Depuis quelque temps vous participez au célèbre salon littéraire et artistique que tient la mystérieuse (mais charmante) Elisabeth Erlynne dans sa maison de Londres.

BRICOLAGE ♦ [FAI]
COURAGE ♥ [BON]
INSTRUCTION ♦ [BON]
MEDECINE ♦ [BON]
PERCEPTION ♦ [EXC]
SPIRITISME ♦ [BON]
Santé : 6

Oscar Wilde



Fils de Sir William Wilde, chirurgien irlandais, et de Jane Francesca Elgee, poétesse et nationaliste irlandaise, vous avez fait de brillantes études à Dublin puis à Oxford, où vous vous êtes distingué par votre goût pour la discussion. Poète et écrivain subtil et raffiné, votre réputation s'est rapidement étendue à toute la Grande-Bretagne. Depuis quelque temps vous participez au célèbre salon littéraire et artistique que tient la mystérieuse (mais charmante) Elisabeth Erlynne dans sa maison de Londres.

AGILITE ♣ [BON]
AISANCE SOCIALE ♠ [BON]
CHARISME ♥ [BON]
INSTRUCTION ♦ [EXC]
MELEE ♣ [FAI]
RELATIONS ♠ [BON]
Santé : 5

Herbert George Wells



Auteur de nombreux romans de science-fiction, mais aussi de satire sociale, de réflexion politique et sociale ainsi que d'ouvrages de vulgarisation dans les domaines de la biologie ou de l'histoire, vous avez toujours cherché à mettre en pratique vos inventions littéraires en y associant vos dons d'inventeur... avec plus ou moins de succès.

Depuis quelque temps vous participez au célèbre salon littéraire et artistique que tient la mystérieuse (mais charmante) Elisabeth Erlynne dans sa maison de Londres.

BRICOLAGE ♦ [EXC]

INSTRUCTION ♦ [BON]

PERCEPTION ♦ [BON]

PHYSIQUE ♣ [BON]

SORCELLERIE ♦ [FAI]

TIR ♣ [BON]

Santé : 6

Sarah Bernhardt



Actrice talentueuse surnommée « la divine », vous êtes entrée à la Comédie Française peu de temps après votre sortie du Conservatoire. Après de nombreux triomphes sur scène en France, vous avez créé votre propre compagnie avec laquelle vous êtes partie en tournée à l'étranger, ce qui vous a mené à Londres depuis quelques mois. Vous y avez fait la connaissance de la mystérieuse Elisabeth Erlynne et vous participez régulièrement au salon artistique et littéraire qu'elle tient chez elle.

CHARISME ♥ [BON]

COURAGE ♥ [BON]

DISCRETION ♣ [BON]

INTERPRETATION ♥ [EXC]

PERCEPTION ♦ [BON]

PHYSIQUE ♣ [FAI]

Santé : 5

Elisabeth Erlynne



Mariée à un homme riche et influent, vous avez tout perdu quinze ans plus tôt, votre mari, votre fille, votre position sociale et votre réputation, lorsque vous avez injustement été accusée d'infidélité. Vous avez passé ces années d'exil à parcourir le monde, découvrant au contact des membres de la Loge mystique du Temple de Ra que vous possédiez un don certain pour la magie. Vous êtes cependant depuis peu de retour à Londres, où vous avez créé un salon littéraire et artistique qui connaît un grand succès, après avoir appris que votre fille, qui ne sait rien de vous, va prochainement se marier.

AISANCE SOCIALE ♠ [EXC]

ATTRACTION ♥ [BON]

BRICOLAGE ♦ [FAI]

DISCRETION ♣ [BON]

RELATIONS ♠ [BON]

SORCELLERIE ♦ [BON]

Santé : 5

Sort connu : *Discipline de l'accélération et du ralentissement du Temps*



