

DESTINÉES VAPOREUSES : A LA RECHERCHE DU BAPHOMET

Les 2 séances représentent assez peu du fait que Google hangout exige toujours un temps d'adaptation pour que ce soit opérationnel, le fait qu'on joue en semaine et qu'avec mes potes on n'est jamais très sérieux et ça déconne à plein tube.

Les protagonistes:

Gabriel Beaumont, gentleman cambrioleur flamboyant aussi leste que volubile. Joué par Lepropre.

Margareth Bloodstone, chasseuse de monstres perpétuant l'héritage familiale bien malgré elle. Joué par Kentelder.

Milkrog, inventeur nain affublé d'une main gauche mécanique suite à un malheureux accident. Joué par Pierrus.

1. Mise en place:

Marseille, septembre 1872. Nos amis sont invités par l'aventurier explorateur mythomane Tartarin de Roquefort de la Bedoule pour assister à une séance de spiritisme menée par le célèbre dramaturge provençal Victorien Sardou et une prêtresse noire du nom de madame N'dongo. Après une discussion agitée où Milkrog a démontré à tous que ces talents en mécaniques engendraient des problèmes par moment et où madame N'Dongo s'est affolée à la vue de la canne de Gabriel, abritant le "Mal" selon elle; la séance put commencer.

Mise en route de l'histoire où mes joueurs ont abusé des "compels" pour gagner des points de destin. Toutefois cela donne de la couleur à la partie.

Hélas la soirée fut à nouveau perturbée quand une femme de grande taille entra dans l'appartement, couverte de sang. Tombant dans les bras de Gabriel, la femme succomba non sans avoir laissé au jeune voleur des dernières paroles cryptiques: "Attention à Narcisse, il cache la Tarasque!".

CR des parties de Doc Dandy dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : *A LA RECHERCHE DU BAPHOMET*

Alors que tout le monde s'affole, Margareth, qui reste une professionnelle, se rend à la fenêtre pour constater que des hommes vêtus de long-manteaux rodent dans la rue. Sans attendre elle sort et poursuit les hommes qui s'enfuient en voyant qu'ils ont été repérés.

Mais échapper à une chasseuse est impossible. Elle rattrapa l'un d'entre eux qui essaya de la menacer en dégainant une épée longue (type médiéval). Peine perdue car la belle est sans peur (*courage à +4*) et l'homme resta interdit devant tant de résolution (*un "spin" permettant d'ajouter l'aspect "une femme qui en a"*) Sans hésiter, notre chasseuse s'élança pour neutraliser la menace grâce à un coup dans les parties! L'homme fut plié en deux. Un acolyte arriva pour sortir son compagnon de l'embarras. Sans hésiter il frappa Margareth avec son épée et elle dut sortir la sienne. La lame est maudite et réclame du sang, seul la mort de l'adversaire peut éteindre sa soif. Et c'est donc dans un dernier souffle sanglant que l'homme tombe à terre et découvrant sa tunique blanche ornée d'une croix rouge. Des templiers?!?

Pendant ce temps la panique est totale dans l'appartement et Victorien Sardou découvre la véritable identité de la victime. Il s'agit de Gerald Fremont, grand acteur célèbre actif au Vieux de Théâtre Saint Victor.

Pourquoi est-il déguisé en femme et pourquoi des templiers armés d'épées médiévales se sont-ils attaqués à lui. Mystère...

DESTINÉES VAPOREUSES : A LA RECHERCHE DU BAPHOMET

2. Suite des aventures romanesques de nos héros.

Troublé par la mort de Gérard Fremont, Tartarin propose d'appeler la maréchaussée. Nos amis l'en dissuadent d'autant qu'un autre cadavre git à quelques rues de là. Non il faut résoudre l'énigme discrètement.

Nos aventuriers demandent à madame N'Dongo d'interroger l'esprit du défunt Frémont afin d'en savoir plus. Mais la prêtresse à la peau d'ébène reste interdite, l'esprit du mort n'est pas accessible et elle ressent un trouble dans le monde des esprits. Ce décès n'est que le signe avant-coureur de quelque chose de plus grave et de plus sombre à venir.

Sans attendre, les amis se rendent au théâtre Saint Victor pour en savoir plus. La représentation d'Hamlet a bien eu lieu malgré l'absence de Frémont et c'est le jeune Victor de Saint Amand qui l'a remplacé. Mais il est tard et ils arrivent au moment où la pièce s'achève. Qu'à cela ne tienne! Gabriel, la langue bien pendue convainc le gardien de les laisser entrer afin de saluer le jeune acteur prometteur. Le gardien les laisse entrer à condition qu'ils ne dérangent pas la grande Sarah Bernardt, qui joue Ophélie.

Note culture: Bernardt a réellement joué dans Hamlet mais en tant qu'Hamlet en 1886.

La rencontre avec Saint Amand fut intéressante. Malgré l'arrogance évidente du remplaçant de Frémont ils apprirent que l'acteur avait disparu depuis 2 jours. En son absence c'est Bernardt qui a hérité de sa loge. Milkrog, peu concentré sur la conversation, découvre que la loge contient un grand miroir très ancien. Certainement le "Narcisse" évoqué par Frémont.

Saint Amand explique que les miroirs (il y en a un autre dans la loge adjacente) sont les vestiges des origines du bâtiment, vieux de 700 ans.

CR des parties de Doc Dandý dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : *A LA RECHERCHE DU BAPHOMET*

Arrivé devant la loge de la "Divine", ils sont accueillis par un gorille qui refuse de les laisser entrer. Gabriel explique qu'ils viennent de la part d'un ami commun, Victorien Sardou. Piqué par la curiosité, Bernardt les fait entrer. Et voilà qu'elle tombe nez à nez avec un nain chic mais peu intéressant, un jeune "acteur amateur" stylé mais sans le sou et une jeune fille gauche et timide dans une tenue fonctionnelle mais clairement indécente. Comment espérer intéresser la plus grande et belle actrice de son temps?

Toutefois ce jeune homme au sourire enjôleur a un petit quelque chose...

Utilisation de l'atout "amitié express" au prix d'un point de destin par Lepropre qui n'a pas perdu son investissement.

Elle accepte de discuter en privé avec lui et chasse les autres, gorille compris.

La discussion ne dure guère avec Sarah Bernardt, d'humeur badine, qui s'approche langoureusement du jeune Gabriel, totalement sous le charme et incapable de réagir.

C'est ça quand on a un aspect "vous avez dit Sexe Faible?"

"Détends-toi. Je vais te montrer pourquoi Victor Hugo m'appelait "la bouche d'or"..."

Note culturelle: Victor Hugo l'a nommé en vérité "La Voix d'or" mais on peut s'imaginer que le surnom était différent dans l'intimité.

Nous jetons un voile pudique devant cette scène que la morale réproouve.

Pour retrouver le jeune Gabriel à la sortie qui doit malheureusement avouer à ses compagnons qu'il n'a rien appris de la bouche de Bernardt (et on la comprend).

Sans se démonter ils décident donc d'investir le théâtre après sa fermeture pour fouiller la loge.

Cambrioleur flamboyant, Gabriel se souvient que ce type de bâtiment possède un toit terrasse et qu'il suffit de grimper sur les toits pour pénétrer discrètement dans la place. La montre à gousset / araignée mécanique de Milkrog fut mise à contribution pour accéder au toit.

CR des parties de Doc Dandy dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : *A LA RECHERCHE DU BAPHOMET*

Une fois à l'intérieur, les aventuriers se mettent à fouiller la pièce. Margareth, complexée par son manque de classe, se met à fouiner dans les robes de la "Divine".

Soudain, la canne-épée de Beaumont s'agite. Sa vue se trouble et une drôle de scène apparaît dans le miroir.

Un Dragon sous forme humaine se réfugie dans les loges, et écrit un billet et le cache au dos du miroir, avant de sortir des loges. Puis il se rend dans la salle de représentation où l'attend une bonne vingtaine d'hommes en mailles et en armes. Ils portent tous une tunique blanche pattée de rouge : des templiers. Puis un combat éclate entre le dragon et les templiers, combat qui se termine à la mort du Dragon. Les templiers, réduits à une petite demi-douzaine quitte en hâte la Salle alors qu'un début d'incendie commence, rapidement maîtrisé heureusement peu de temps après.

En racontant sa vision aux autres, ils devinent que le Dragon est la fameuse "Tarasque" dont Frémont parlait. En fouinant derrière le miroir ils tombent sur un parchemin très ancien que Milkrog peine à déchiffrer.

« Bien cher père,

Je ne sais si vous trouverez ce message. Je l'espère...

Mon Heure est venue, je ne vais sans doute pas réchapper. Je sais que ces hommes veulent ma mort. J'ai tué leur maître et ils m'en veulent. Souvenez-vous bien de moi et d'eux à travers le trophée que j'ai ramené en tuant cet homme. Souvenez-vous de moi à travers l'épée de Julius Radvary, le 25ème grand maître de l'ordre des chevaliers templiers. Vous la trouverez dans mon manoir sur le Mont Ventoux. Conservez-la précieusement car c'était le plus cher souvenir que j'ai eu de ma courte existence.

Mon plus grand regret aura été de n'avoir pas pu me réconcilier avec vous mais j'ai été fier d'être une Tarasque, fier d'être votre fils.

CR des parties de Doc Dandy dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : A LA RECHERCHE DU BAPHOMET

Père, Vengez moi de ces misérables...

Votre fils, Feusoufflant »

Templiers, Dragon? Voilà bien des mystères. En réfléchissant à la question nos amis recourent les informations à leur disposition.

L'ordre du Temple a survécu après la mort de Jacques de Molay, le 24e et dernier maître connu du temple qui détenait selon la légende un terrible secret.

Les templiers sont bien connus de la famille Bloodstone. Ils luttent contre les ordres malfaisants en pratiquant la lutte armée et une violence excessive mais juste. Une commanderie se trouve à Aix En Provence.

La mort du Dragon doit coïncider avec le feu qui avait ravagé le théâtre en 1341.

Mais tout ceci apporte plus d'interrogations que de réponses et il faut quitter les lieux sans attendre. Alors que Beaumont et Milkrog discutent d'une nouvelle idée d'invention pour descendre sans dommage du toit, Margareth constate que des hommes portant de longs manteaux rodent dans la rue. Ils les attendent et savent qu'ils sont sur le toit.

Comment nos braves compagnons vont-ils s'en sortir? Perceront-ils le mystère de cette lettre qui attendait depuis 5 siècles?

La suite dans notre prochain fascicule de Destinées Vaporeuses, aventures extraordinaires en Nouvelle Europe.

*CR des parties de Doc Dandy dans l'univers de Château Falkenstein motorisé
sous FATE.*

DESTINÉES VAPOREUSES : A LA RECHERCHE DU BAPHOMET

3. Interlude

Le petit Marseillais du 16 septembre 1872

« *Nuit Sanglante à Marseille !* »

La nuit dernière fut le théâtre d'actes barbares dans notre belle cité phocéenne.

Vers 23h30, en haut de la Canebière, fut retrouvé le corps sans vie et atrocement mutilé d'Alphonse Mauriac, bibliothécaire suite à ce qui semble un combat à l'épée. Les témoins disent avoir aperçu une jeune femme brune quitté précipitamment les lieux au même instant.

A nouveau, vers 3 heures du matin c'est la rue Saint Victor qui reçut son lot de sang et de découvertes macabres. Odette Poussin, lavandière, fut réveillée par un bruit sourd en provenance de la rue. Lorsqu'elle ouvrit les volets de son appartement elle découvrit le corps désarticulé de Gonzague Maurel, conservateur du Château de Tarascon. Ce dernier semblait avoir été jeté du toit suite à une rixe. Alors que la confusion régnait un deuxième corps tombait du toit de l'immeuble, celui de Norbert Chevalier, forgeron. Levant les yeux, de nombreux témoins aperçurent une femme portant une épée médiévale et une tenue de croisé qui disparue en s'échappant par les toits.

Mais le crime fut signé ! Une plume de chouette fut retrouvée parmi les corps. C'est la célèbre signature du célèbre criminel nommé « *L'Oiseau de Nuit* » connu pour des vols audacieux dans la cité.

Pourquoi ces hommes ont été tués par un voleur qui n'avait jamais commis de meurtres jusque-là ? Cette mystérieuse « *Chevalière* » et « *L'Oiseau de Nuit* » seraient-ils la même personne ? Et quel rapport ont les victimes entre elles ? Mystère mais une chose est certaine : les nuits marseillaises ne sont plus sûres.

CR des parties de Doc Dandý dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : A LA RECHERCHE DU BAPHOMET

Le petit Marseillais du 17 septembre 1872

Alors que la ville est encore en émoi devant les actes violents de la nuit du 15, nous interrogeons le commissaire Ernest Lupin, chargé de l'enquête. Par Auguste Rollin, grand reporter au Petit Marseillais.

« -**Auguste Rollin** : « Commissaire. Le préfet vous a chargé de l'enquête sur le triple meurtre de « *L'Oiseau de Nuit* », vous le connaissez bien je crois. »

- **Commissaire Lupin** : « Oui, je pourchasse cette canaille depuis de nombreuses années alors qu'elle opérait à Paris puis à Lyon et enfin sur votre belle ville. Jusqu'à présent il s'était contenté de voler des œuvres inestimables mais ce diable en voulait plus et il a indubitablement franchi une limite. Croyez moi c'est sa dernière erreur. »

- **A.R.** : « Vous dites « IL » mais les témoins ont formellement vu une femme habillée comme un chevalier du moyen âge. Etes-vous sûr que vous ne courrez pas après une voleuse ?»

- **E.L.** : « Absolument ! Cela fait des années que je lui cours après et je peux vous annoncer qu'il s'agit d'un homme. Cette « Chevalière » est sans une complice, une pauvre fille tombée dans la déchéance et qui s'est associée à ce malandrin. Elle doit être attirée par le Mal comme un papillon devant une flamme. Il semble que le vol ne lui suffisait pas et que pour épater sa dulcinée il soit passé au meurtre sordide. »

- **A.R.** : « Nous avons reçu une lettre qui semble provenir de « *L'Oiseau de Nuit* », l'avez-vous lu ? Il cherche à justifier son acte par la légitime défense.»

Valeur mais pa tueur

Solitaire dans la nuit

Aux bourgeois je fais peur

Mais le comba je fuis

Soffe si l'arme au point

Et l'humeur maurebide

On m'attaque de loin

Pour retirais mais fluides

En ce ka le hibou se transforme en rapasse

Et l'ennemi chevalier comba fasse à fasse.

CR des parties de Doc Dandy dans l'univers de Château Falkenstein motorisé
sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : A LA RECHERCHE DU BAPHOMET

E.L : « Oui, c'est le comble de l'insolence ! Cette attitude de noble voleur n'est qu'une façade pour paraître aux yeux du public comme sympathique. Mais « *L'Oiseau de Nuit* » n'est qu'une raclure, un sadique qui s'amuse à nous narguer. En plus c'est bourré de fautes ! C'est le fruit d'un esprit vicié et inculte. Mais que nos concitoyens marseillais se rassurent : la Chasse est ouverte et ce rapace et sa tourterelle n'ont plus beaucoup de temps avant que le limier que je suis ne les abatte !

A.R : Merci commissaire. Nos lecteurs sont, j'en suis sûr, plus tranquilles. »

Tout ça avec un compel pour récupérer un point de destin et un fumble sur un jet de discrétion.

FATE

DESTINÉES VAPOREUSES : A LA RECHERCHE DU BAPHOMET

4. Que s'est-il donc passé ?

Ayant constaté qu'on les observait, les aventuriers choisirent la fuite sur les toits de Marseille. Grâce au matériel et l'expérience de Beaumont, ils s'échappèrent. Hélas la joie fut de courte durée alors que Margaret, toujours aux aguets, s'aperçut que leurs poursuivants arrivaient par la voie des airs ! *Nos amis templiers maîtrisent le grimoire d'Osman sur le mouvement physique.*

Les hommes menaçant interrogent nos compagnons sans succès. Ces derniers prêchent le faux tandis que les templiers réclament « L'Épée ». Devant tant de défiance, ils jugent plus simple de faire payer « ce qu'ils ont fait à Alphonse ». S'en suit une séquence furieuse.

Combat : alors que tout le monde s'apprête à en découdre, Gabriel tente un jet de charisme pour bloquer les opposants. *Sans succès.* Sans attendre Margaret sort son pistolet et tire dans la main d'un templier pour lui faire lâcher son épée. *Aspect « désarmé » pour l'adversaire de Margaret.*

Gabriel toise son adversaire et se joue de lui pour le forcer à de jeter sur lui et le déséquilibrer sur ce toit pentu. *Création de l'aspect « déséquilibré au bord du toit ».* Milkrog lui tente de frapper son opposant avec son gant électrique. *Sans succès.* Les templiers aguerris frappent avec leur épée (sauf celui qui est désarmé). Milkrog et Margaret essuie des coups sans gravité tandis que Gabriel danse tel un chat sur les toits.

Margaret, molestée par son adversaire, décide de se venger en attrapant l'épée à terre et assommer l'homme avec le plat de la lame. Celui-ci tombe inconscient juste devant son collègue qui affronte Milkrog. *Bravo à Margaret qui abat son adversaire en ajoutant un « spin » et offre un aspect à son ami.* Milkrog en profite et grille sur place son opposant. *Création de l'aspect « un corps sur les toits ».* Gabriel se contente d'une pichenette qui fait valser son ennemi qui part s'écraser 6 étages plus bas.

DESTINÉES VAPOREUSES : *A LA RECHERCHE DU BAPHOMET*

Dans un grand geste plein d'élégance, Gabriel jette une plume de chouette pour signifier qu'on ne s'attaque pas impunément à L'Oiseau de Nuit ! *Autocompel du joueur qui avait envie de gagner un point de destin et de se la péter. Enorme !*

Un cri de femme survint et la populace est alertée qu'un crime vient d'être commis. Alors que tout le monde se demande ce qu'il se passe. Nos compagnons fouillent les corps restés sur le toit et Margaret décide d'endosser la tunique templière de l'un d'entre eux. C'est à ce moment que le corps de l'adversaire de Milkrog glisse et tombe du toit, provoquant un vent de panique chez les habitants. Au lieu de fuir discrètement, Margaret s'avance, épée à la main, pour voir ce qu'il se passe en bas. Tout le monde aperçoit donc cette femme, arme au poing, portant une tenue de templier. *Beau fumble de discrétion.* Les trois amis ne demandent pas leur reste et s'activent pour fuir la scène au plus vite.

Rentrant par les petites rues de Marseille à l'appartement de Tartarin, les amis tombent sur leur hôte en bonnet et chemise de nuit. Ils apprennent que madame N'Dongo et Victorien se sont chargé du corps de Gerald afin d'éviter tout problème.

Le lendemain, nos aventuriers décident de se rendre à la demeure du dragon Feusoufflant, située sur le Mont Ventoux. Mais comment ? Milkrog se rappelle soudain de son vieil ami Sébastien, ingénieur survolté, habitant Aubagne. Ce compagnon de la Redbrick Manor's club est l'heureux inventeur d'une automobile fonctionnant à l'électricité. *Un point de destin bien dépensé et un hommage involontaire le jour de l'anniversaire de Nicola Tesla !*

Sur la route nos amis admirent le paysage dans cette décapotable absolument silencieuse mais remarquent qu'ils sont suivis dans une automobile, à vapeur cette fois-ci.

Arrivé au Mont Ventoux, les trois amis découvrent que la demeure est habitée par le seigneur Tarasque Sombrardent, dragon maître de la communauté de Provence ! Les aventuriers décident de jouer franc-jeu et d'avouer le but de leur visite : donner des nouvelles de Feusoufflant à travers la lettre découverte dans la loge de Frémont. Le terrible Dragon fond en larmes et explique qu'il n'a jamais su ce qui était arrivé à son fils bien aimé. 550 ans de silence enfin rompu, Sombrardent se montre redevable et prêt à les aider dans leur quête de vérité. En l'interrogeant sur une « épée » évoquée *CR des parties de Doc Dandý dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.*

DESTINÉES VAPOREUSES : *A LA RECHERCHE DU BAPHOMET*

par les templiers, le dragon révèle l'un des trésors de son immense collection : une épée médiévale en fer froid ramené par Feusoufflant après une mission en Hongrie, à Lockenhaus en 1336 pour le compte du Roi de France.

Alors que Milkrog cherche dans ses souvenirs pour en savoir plus (*stunts* « *bibliothèque vivante* ») Margaret reste interdite. Le nom de Lockenhaus fait remonter de durs souvenirs, ceux de son père et de son apprentissage des exploits de la lignée des Bloodstone.

« Rappelle toi Margaret ! Solomon Bloodstone ! En 1610 il a combattu Erzebeth Bathory, la comtesse sanglante. Son combat lui couta la vie mais permis aux habitants de la région de capturer la sorcière afin de l'emmurer vivante dans son château. »

Milkrog se rappela quant à lui que la région fut le théâtre d'une bataille célèbre où des hommes du roi de Hongrie attaquèrent le château en 1336 et poursuivirent les survivants afin de leur trancher la tête et de planter ces dernières dans la plaine portant aujourd'hui le nom de « Pré des têtes mortes ».

Beaucoup de questions malgré tout. Quel rapport entre ces événements lointains et l'attitude violente des templiers ? Tout ceci pour une simple épée, fut-elle en fer froid ? Où y-a-t-il d'autres forces à l'œuvre ?

Les réponses, peut-être, dans notre prochain numéro de « Destinées Vaporeuses, aventures extraordinaires en Nouvelle Europe !

*Excellente partie même si un peu courte et moment de RP sympa après une séquence action assez cool. On voit que les aspects permettent de faire des actions de fou mais aussi d'apporter du fluff à la partie (CF les articles de journaux qui sont les conséquences d'un simple compel et d'un fumble)
Il faut quand même que je sois plus actif niveau utilisation d'aspect pour ne pas laisser la part trop belle aux joueurs.*

CR des parties de Doc Dandy dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : A LA RECHERCHE DU BAPHOMET

5. Dans l'ancre du Dragon.

Après les révélations au Seigneur Dragon Tarasque Sombrardent, nos amis s'interrogent sur la marche à suivre.

Invités à dîner et dormir sur place par le Dragon, ils ont partagés un délicieux repas tout en s'interrogeant sur cette épée et sur les intentions des Templiers. L'hypothèse émise était que l'épée, certainement magique, devait servir à lutter contre un démon sur le point de revenir. Tarasque fini par décrocher l'épée en précisant que son art de la sorcellerie était suffisamment pointu pour affirmer que l'épée était ordinaire, en dehors de sa lame en fer froid évidemment. En examinant la garde, Gabriel et Margaret découvrent que le pommeau se détache pour ouvrir une cache dans la garde. Tombe un parchemin écrit en latin, heureusement facilement traduit par Milkrog (*atout Linguiste et un +3 en instruction*)

« Vous qui venez de trouver mon testament, vous ne vous doutez pas de ce qui va vous arriver. Vous cherchez sans le savoir une relique inestimable qui peut aussi bien sauver que détruire le monde connu. Le Baphomet, appelons le par son nom, est en ma possession, aujourd'hui, 23 Automne de l'an de grâce 1337, journée d'égalité parfaite entre clarté et obscurité. Je ne vous révélerai pas où je l'ai caché, ce serait trop simple, d'autant que vous pourriez être ennemi de mon ordre. Si toutefois ce n'est pas le cas, Prononcez la devise de notre ordre sur mon gisant, au moment le plus approprié, et le chemin du Baphomet vous sera ouvert. »

J.Radavary, 25ème grand maître de l'ordre des chevaliers du Temple.

Que faire? Le secret des templiers fut caché par Radvary au moment de sa mort. Margaret propose d'aller négocier avec les Templiers pour trouver un terrain d'entente. Mauvaise idée. Leurs actes violents et le fait que nos compagnons soient responsables de la mort de 3 (ou 4?) d'entre eux ne va pas plaider en leur faveur.

CR des parties de Doc Dandy dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : *A LA RECHERCHE DU BAPHOMET*

Non! Il leur faut partir pour Lockenhaus afin d'en savoir plus car c'est là-bas que Radvary a poussé son dernier soupir. Ils partiront dès le lendemain.

Mais la nuit ne fut pas de tout repos. A peine endormi, Gabriel est réveillé par une forte odeur de fumée parfumée et difficile à identifier. Avant de pouvoir agir une ombre masquée enfonce un poignard dans sa poitrine. Gabriel pousse un cri horrible et s'effondre. *3 cases de stress non compensées par une conséquence, joueur out pour la scène.*

Margaret, forte de ses sentiments ambigus envers Gabriel, se jette dans la chambre sans autre chose sur elle que sa chemise de nuit. *Un Autocompel du joueur qui voulait faire du Drama.*

Elle frappe l'homme au visage mais le rate comme si son image était brouillée. *Magie des ombres en action.*

L'assassin se tourne vers elle et tente une manœuvre pour la frapper dans le dos, sans succès car la belle reste leste et aguerrie. Milkrog surgit et cherche à viser l'assassin mais le combat est trop confus entre Margaret et lui.

Margaret décide de ruser en soulevant d'un coup sec le tapis pour faire chuter son assaillant, qui tombe à terre. *Belle manœuvre avec jet de physique que je n'avais pas prévue vu que le pnj était une quiche en physique.*

Milkrog tire avec l'arme cachée dans son bras gauche dans le genou de l'homme pour l'empêcher de s'enfuir mais ce dernier se relève au dernier moment et la balle atteint le cœur. Dommage pour l'avantage "à terre" car l'homme a utilisé "je donnerais ma vie pour le maître".

Sans attendre Sombrardent se charge de Gabriel afin de le soigner. Milkrog et Margaret fouillent l'homme mais n'obtiennent que plus de questions. Un oriental basané pratiquant une magie des ombres et manifestement fumeur de Haschisch?!?

CR des parties de Doc Dandy dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : A LA RECHERCHE DU BAPHOMET

Se pourrait-il que les fameux haschischins du temps des croisades soient sur la piste du Baphomet?

Le lendemain, le jeune homme est sur pied et ils peuvent repartir.

Le voyage en dirigeable à destination de Vienne fut agréable. Le passage en calèche cahotante pour atteindre Lockenhaus moins. Alors qu'ils atteignirent le village de Bö, situé en contrebas de la vallée, ils décidèrent de se reposer à l'auberge. En discutant avec les autochtones, Milkrog (*toujours linguiste!*) apprit qu'ils craignaient comme la peste le château et Sa malédiction. La crypte est rouge sang à chaque équinoxe d'automne, signe du passé sanglant du lieu. Pendant ce temps Gabriel fit parler le langage du peuple en jouant et dépensant ses gains dans des tournées générales qui le firent bien voir de tous les poivrots de l'assemblée! Margaret quant à elle fut de nouveau terriblement maladroite et aguicha, sans le vouloir, des hommes enivrés. 2 d'entre eux eurent même l'outrecuidance de pénétrer dans sa chambre pour y assouvir leurs bas instincts. C'était sans compter sans la sagacité de la belle qui cache toujours un pistolet sous son oreiller et qui fit détalier les rustres devant son attitude menaçante.

Autocompel encore du joueur de Margaret qui voulait refaire le plein. Je ne suis pas certain que ce fut très intéressant mais bon.

Le lendemain il était temps de faire toute la lumière et de se rendre au château. Nos aventuriers vont-ils percer le mystère du Baphomet? Qui sont ces mystérieux assassins qui cherchent à les occire? Et que cherchent vraiment les Templiers. Les réponses, peut-être, dans notre prochain numéro de « Destinées Vaporeuses, aventures extraordinaires en Nouvelle Europe !

CR des parties de Doc Dandy dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : *A LA RECHERCHE DU BAPHOMET*

6. Dans la demeure du mal

C'est un peu confus car l'enchaînement des actions s'est passé dans un temps dans le jeu très court.

Arrivés la veille à Lockenhaus, voici nos aventuriers prêts à en découdre ou à découvrir le secret des templiers qui les a mené là. Nous sommes le 23 Septembre 1872 et aujourd'hui c'est l'équinoxe d'automne. L'ombre menaçante du château que l'on dit maudit domine la vallée et c'est la gorge serrée que les 3 compagnons pénètrent dans la demeure du Mal.

Alors qu'ils pénètrent dans la salle principale, pleine d'armures médiévales, de symboles religieux et de tentures d'un autre temps, ils sont surpris par une ombre mouvante. Face à eux se dressent 6 hommes, 5 sont vêtus de noirs avec des vêtements amples et des lames courbes au poing. Le sixième est un vieil homme rabougri vêtu tel un prêtre d'une religion oubliée, dans une robe crème ornée de symboles mystique dorés.

« Vous êtes arrivés jusqu'ici ? Bravo mais cela ne sert plus à rien ! Je suppose que vous n'avez pas compris qui j'étais, imbéciles ! Merci de m'avoir ouvert la voie et de m'avoir permis de retrouver la piste du Baphomet ! Désormais rien ni personne ne pourra s'opposer à mon triomphe. »

Alors que les aventuriers s'appêtent à riposter par les armes, il se fond dans les ombres et disparaît, laissant ses 5 « haschischins » face à eux. C'est alors que surgit une autre présence : une femme à la peau claire, magnifique dans une robe noire pleine de dentelles semblant venir d'une autre époque. Elle flotte à quelques cm au-dessus du sol et s'exclame :

« Que faites-vous dans ma demeure ?! Répondez ! Je suis Erzebeth Bathory et je suis la maîtresse de ce château. »

Les choses s'enchaînent. La dame de Lockenhaus fixe Beaumont qui ne peut lui résisté (*voilà ce qui arrive quand on a un aspect « vous avez dit sexe faible ? »*). « Sous CR des parties de Doc Dandý dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE. »

DESTINÉES VAPOREUSES : *A LA RECHERCHE DU BAPHOMET*

le charme », il n'ose plus agir. Soucieux de retourner la situation en leur faveur, Milkrog tente d'expliquer que les intrus sont les hommes en noir et qu'ils n'ont pas de mauvaises intentions. *Un magnifique fumble à -4 qui fait que Erzebeth « en veut à la vie de Milkrog », ouch !* La comtesse sanglante décide de se jeter sur le nain.

Devinant ses intentions, Margareth dégainé son épée tueuse mais est stoppé net par Beaumont qui s'interpose pour protéger sa « maîtresse ». Margareth décide de se débarrasser de lui en l'envoyant valser. Le jeune homme tombe « sonné à terre ». *Et voilà comment un pj se prend 4 points de stress par un autre !* Milkrog, voyant les assassins charger sur eux, tire sur l'énorme lustre placé au-dessus d'eux pour les écraser. 3 d'entre eux sont broyés par le lustre qui s'écrase lourdement en éclatant de tous côtés. La maîtresse Vampire, face à Margareth décide de briser la chasseuse en montrant son côté sombre. Mais rien n'y fit, la vision effroyable de la Vampire sous ses airs démoniaques n'arrêtent pas une fille Bloodstone. *Un magnifique résultat de +6 pour contrer une intimidation à +6, chapeau !*

Les deux assassins encore en vie, fuient dans une crypte attenante à la salle. Beaumont, toujours sous influence mais n'oubliant pas l'objectif tenta de négocier avec Erzebeth. Celle-ci décida de jouer avec ses proies plutôt que de les tuer froidement. Elle prit sa forme animale et 5 chats apparurent dans un nuage de fumée pour se disperser dans le château.

Sans attendre Beaumont et Milkrog se ruent dans la crypte pour rattraper les hommes en noirs. A l'intérieur personne mais un tombeau ouvert. A l'intérieur une surface semblable à de l'eau et brillante. Beaumont qui reconnaît le gisant comme un homme aperçu dans une vision au théâtre, se remémore la devise de l'ordre templier et le récite :

« Non Nobis, domine, Non Nobis, seid in nomini Tuo Da Gloriam. ».

Le jeune voleur se retrouve aspiré par un grand vide et tombe en traversant la surface miroitante. Milkrog, tentant de rattraper son compagnon tombe avec lui.

Margareth ne peut en rester là et pourchasse Bathory dans le château afin de venger

CR des parties de Doc Dandy dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : *A LA RECHERCHE DU BAPHOMET*

son ancêtre Solomon. *Ben oui quand on a « épée sanguinaire » + « héritière du clan Bloodstone », difficile de laisser tomber !* Elle retrouve la démoniaque morte vivante dans une chambre où elle reprend sa forme humaine au pied d'un lit à baldaquin.

« Allons, fille du clan Bloodstone, baisse cet épée et discutons ! Quel est ton nom, douce créature de chair et de sang ? »

Hélas pour Margareth c'est le moment où elle fait un fumble (--0- +4 soit un petit +1) face à score de +7 et un atout/stunt de la belle vampire qui rajoute 2 points de stress pour charmer. 8 points de stress mental !?! Une conséquence à 6 « complètement manipulée ».

Incapable de réagir Margareth lâche son arme et s'approche de Bathory qui plante ses crocs dans la gorge tout en l'enlaçant.

Jetons un voile pudique sur ce qu'il arrive alors pour ne pas dévoiler des images susceptibles de choquer votre vertu et laissons à votre imagination, chers lecteurs, ce qu'il advint de la belle Margareth entre les griffes de la Comtesse Sanglante.

Quelques temps plus tard, la vampire cherche à en savoir plus. La jeune chasseuse lui raconte tout : les templiers, le secret du Baphomet, etc. Intriguée Bathory se demande bien comment le Baphomet pourrait être présent dans le château actuellement. Elle aurait senti une présence aussi forte. A moins que...
Descendant dans la Crypte, elles découvrent le tombeau ouvert et la lueur.

«- Voilà donc le secret ! Vas ma douce, rejoins tes compagnons et ramènes moi le Baphomet !

-Mais comment ? Je ne sais pas quoi faire !

- Quoi faire !? Ah ! Et bien tombes ! »

Et elle jette Margareth dans le tombeau, traverse la surface magique et tombe dans un vide sans fin. Tout à coup elle aperçoit dans ce tunnel infini une tour avec une

CR des parties de Doc Dandý dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : *A LA RECHERCHE DU BAPHOMET*

horloge immense qui tourne à l'envers. Elle finit, avec ses compagnons, à terre, dans la salle des chevaliers où eu lieu leur confrontation.

Mais la pièce est différente : les murs sont moins affectés par le temps, le lustre est toujours au plafond et contient des chandelles, la cheminée semble neuve. Arrivent alors 5 chevaliers en armure, portant les couleurs des templiers. Leurs arbalètes pointées vers nos héros, ils hurlent des mots incompréhensibles. Fort heureusement l'érudit Milkrog reconnaît le vieux Magyar, forme médiévale du Hongrois. Ses lectures ainsi que son passage dans la vallée lui ont permis de se faire comprendre en usant du dialecte local, avec l'accent ! Les chevaliers se calment aussitôt car « une même langue les unis ». *Beau coup du joueur avec son atout linguiste ajouté d'un +7 sur son jet d'instruction largement suffisant pour calmer les chevaliers. Ils les mènent jusqu'au seigneur du château.*

Tout en haut du donjon, un homme en cotte de maille et tunique de templiers leur tourne le dos. A ses côtés se trouvent une tête momifiée. Informé, il s'exprime alors en français maladroit.

« Ainsi, donc, vous êtes pas traîtres qui causez perte de Lockenhaus pour seul profit de couronne. Comment vous avoir pénétré ces lieux. Vous n'êtes émissaires du Roi de France? Mais qui être vous ? »

Il se retourne :

« Je suis Julius Radvary, 25 maître de l'ordre du Temple et protecteur de Lockenhaus ».

L'homme du testament oublié !?!

Quand nos héros demandent quel jour ils sont, il répond tout naturellement :

"Aujourd'hui être jour de grâce 23 septembre 1336 ».

Piégés dans le passé, nos héros vont-ils se sortir de cette impasse ? Vont-ils retrouvé la trace de cet homme qui prétendait récupérer le Baphomet à son compte ?

CR des parties de Doc Dandy dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.

DESTINÉES VAPOREUSES : A LA RECHERCHE DU BAPHOMET

La suite dans notre prochain fascicule de Destinées Vaporeuses, aventures extraordinaires en Nouvelle Europe !

D'un point de vue technique j'ai réglé le problème des compel d'aspects avec un document unique qui me permet de noter tous les aspects en jeu (pjs, pnjs, scènes) et de les cocher pour à la fois créer des contraintes et changer pour varier les situations. Ca a très bien fonctionné et je pense que ça s'est vu durant la partie.



FATE

CR des parties de Doc Dandy dans l'univers de Château Falkenstein motorisé sous FATE.