

Juggernaut Backdoor

Scénario pour Chateau Falkenstein écrit en juillet 2000 par Sylvain Plagne (Sylvain.Plagne@bigfoot.com)

Publié sur La Scénariothèque (<http://www.virandia.org/Scenariotheque>)

Introduction

Harry Peckimpah est un nain Maîtreingénieur qui travaille pour un Seigneur de la vapeur à Londres. Il vient de travailler à la livraison d'une cinquantaine de "Juggernaut" aux armées de Bismarck. Les Seigneurs de la Vapeur sont des gens prévoyants, et même méfiants. En l'occurrence, Lord Ashton Montague, le Seigneur de la Vapeur qui fait construire les Juggernauts, a fait imaginer une vulnérabilité cachée dans ses machines (une "backdoor"). Cette vulnérabilité, connue du seul constructeur, est juste mise en place au cas où ces machines seraient utilisées contre lui... Bien évidemment, la mise en oeuvre de ces backdoors a été réalisée dans le plus grand secret (l'existence de ce genre de vulnérabilités n'étant pas commercialement très acceptable, surtout pour des armes de guerre !).

Harry Peckimpah est justement l'un des ingénieurs qui ont travaillé sur la mise en oeuvre de cette vulnérabilité. Mais Harry Peckimpah s'est aussi dit qu'il pourrait tirer bien plus de cette information que sa condition modeste de Maîtreingénieur. Il s'est donc mis en tête d'aller vendre son information à Bismarck lui-même! Cependant si Harry est un excellent ingénieur, il se révélera un bien piètre "mouchard". En fait, arrivé en Prusse après que les plans des Juggernaut et sa contribution au projet furent terminés, il essaya d'entrer en contact avec des proches de Bismarck. Il tomba par un coup du sort sur un proche de Bismarck qui était en fait un agent double travaillant pour le Second Pacte. Cet agent double, dont nous tairons le nom pour des raisons évidentes de sécurité, arriva à tirer de Harry l'objet de la proposition qu'il venait faire à Bismarck. Harry n'était cependant pas complètement crédule, et ne livra évidemment pas les détails de sa "révélation". Il fut alors enlevé et emmené à Chateau Falkenstein. Là, devant son refus de livrer son secret, on décida de le renvoyer sous bonne escorte à son ancien employeur, Lord Ashton Montague. L'idée était la suivante: soit Harry livrait son secret avant l'arrivée à Londres et il était libre. Soit au contraire il décidait de rester muet et il était remis contre une rançon à Lord Ashton Montague (qui souhaite à tout prix remettre la main sur son "traître" pour savoir ce qu'il a dit exactement). Les PJ sont donc mis à contribution pour escorter Harry jusqu'à Londres et ramener la prime (qui permettra de financer les luttes du Second Pacte).

La mission des PJ est donc non seulement d'accompagner Harry pour récupérer la rançon, mais également de tout faire pour obtenir son secret (gagner sa confiance, le lui faire révéler par inadvertance etc.) Certes de mauvais esprits feront remarquer qu'il aurait "suffit" de torturer un peu ce pauvre Harry pour obtenir son secret, mais dans le monde de Falkenstein c'est une méthode qui manque singulièrement de panache !

La traversée de la Manche...

Le voyage depuis la Mer intérieure vers la Grande Bretagne se fait à bord d'un magnifique voilier (le "Victoria", une immense goélette à hunier), qui est en route vers les Antilles et fait un arrêt discret à Londres pour nos PJ. Chacun dispose à bord du Victoria d'une petite chambre confortable, y compris le prisonnier Peckimpah.

En sympathisant avec le capitaine, Nicolas Surcouf (aucun lien de parenté avec le corsaire armateur), ils apprendront que celui-ci fait souvent le voyage vers les Antilles et rend ponctuellement quelques services au

Second Pacte...

Le Victoria est un bateau magnifique, avec une singularité: la proue est constituée d'une statue de dauphin en cuivre, emprisonné dans un entrelacement de lianes. Interrogé sur cette étonnante figure de proue, le capitaine du bateau dira qu'avant de mourir, feu son épouse lui a demandé de jurer qu'il finirait par "lâcher" à l'eau cette statue. Il reconnaît même qu'il ne sera jamais en paix tant que ce vœu ne sera pas exaucé, car sa femme était un peu thaumaturge, il vaut donc mieux respecter ses souhaits ! Ces éléments devront être divulgués de manière discrète et de la façon la plus anodine possible, de manière à ne pas trop attirer l'attention des PJ sur le sujet.

Quoi que tentent les PJ, Harry restera totalement muet à propos de son secret; il se montre extrêmement soucieux, et profitera au maximum du voyage pour respirer au grand air, déguster l'excellent vin du Capitaine etc. Dans son esprit, il goûte là ses derniers instants de liberté, voire peut-être même de vie.

Londres

Arrivés à Londres, Harry n'a toujours pas parlé. Le Capitaine du Victoria laisse les PJ avec Harry sur un débarcadère, en pleine brume de fin de journée à Londres. Les PJ ont pour consigne de remonter le long du fleuve jusqu'à une petite taverne appelée "the Rose Garden". Des ombres furtives dans le brouillard laissent à penser aux PJ qu'ils sont suivis, et même rapidement pris en chasse. Heureusement, un gamin croisera providentiellement les PJ, et leur suggérera rapidement de les suivre, pour les emmener dans... un cul de sac ! Le gamin disparaîtra subitement, avant l'arrivée de 8 hommes en gabardines et hauts de forme, armés de grosses pétoires. Les PJ sont rapidement encerclés, menacés; L'un d'eux est un Unseelie et est visiblement suffisamment puissant pour empêcher ou limiter l'usage de pouvoirs faë mineurs. Les PJ doivent finalement se rendre à l'évidence: ils doivent libérer Harry s'ils veulent avoir la vie sauve. Ce dernier a reconnu depuis le début les sbires de son ancien maître. Alors que les hommes en gabardine embarquent le pauvre Harry sur un bateau à moteur, le nain crie en anglais la phrase énigmatique suivante: "God save the Queen, because she also knows my secret, now !".

Quelle que soit la réactivité des PJ, ils ne parviendront pas à rattraper les hommes gabardine (ou alors s'ils sont vraiment bons laisser les rattraper le bateau et faites en sorte que Harry soit mortellement blessé pendant l'abordage...).

La sagacité des PJ est mise à l'épreuve: ils doivent déduire de la phrase du Maîtringénieur que c'est à bord du Victoria qu'ils peuvent espérer trouver le secret de Harry (en effet, ce dernier a profité du voyage vers Londres pour graver à même le parquet de sa chambre, sous son lit, le schéma expliquant son secret, à tout hasard !). Si les PJ peinent un peu à faire cette déduction, peut-être que le souvenir du bruit du bois taillé pendant la nuit à bord de la goélette pourrait leur revenir...

Reste à retrouver la trace de la goélette: les devront faire preuve de beaucoup d'astuce pour trouver un bateau leur permettant de partir à la poursuite de la goélette (soit l'un d'eux est marin et ils "empruntent" un bateau à quai, soit ils trouvent un vieux pêcheur assez fou pour accepter de se lancer dans l'aventure etc.).

La traversée de l'Atlantique

La monotonie du voyage sera rompue par une attaque de temps en temps d'un Esapdon volant : un poisson de 6 mètres de long environ, qui d'un coup de queue prodigieux sort de l'eau et essaye de « harponner » des marins.

Les Antilles

Arrivés à Fort-de-France, les PJ apprendront après une rapide enquête que la goélette n'a jamais atteint le port. Elle a été "interceptée" trois jours auparavant, aux alentours du fameux "Diamant", probablement par le "Gutta-Percha", vaisseau du redouté pirate Robbie Haughey. Tout le monde s'accorde à dire qu'il est étonnant que le "Gutta-Percha" se soit aventuré aussi près de Fort-de-France. En fait le Seigneur de la Vapeur, qui a fini par interpréter le message de Harry, a câblé une dépêche en Martinique (il dispose sur l'île d'une plantation de bananes), afin que son représentant sur place paie les pirates pour envoyer la goélette par le fond.

L'épave

Les PJ peuvent se rendre sur la plage du Diamant, à proximité de laquelle a eu lieu l'affrontement. La présence de Néréides (ils ne le savent pas encore mais peuvent l'apprendre à leurs dépens ou entendre des rumeurs) dans la zone et la profondeur de l'épave rendent toute plongée fort risquée.

La solution la plus efficace consiste à faire la connaissance de "Old Nick", un inventeur écossais exilé en Martinique, qui pour vivre a construit une rhumerie artisanale (son procédé de confection est particulièrement sophistiqué). Il est de moins en moins inventeur et de plus en plus alcoolique. Néanmoins, il conserve de sa grande époque un bathyscaphe expérimental qui reste probablement la dernière chance des PJ. Les PJ devront mener une rapide investigation pour apprendre l'existence de Old Nick. Gagner sa confiance dépendra de leur comportement (sujets conseillés: l'Ecosse, le rhum, les inventions; sujets à éviter: les femmes).

Le bathyscaphe de Old Nick, qui nécessitera quelques réparations (Bricolage), ressemble vaguement à un crabe. Une fois remis en état, la plongée peut commencer.

Si les PJs sont malchanceux, ils feront la désagréable rencontre d'un Triton.

Cette mésaventure passée, l'inspection de l'épave peut enfin commencer. Par chance, la mer est particulièrement limpide dans cette zone de l'océan. Après quelques heures de recherche, la chambre du prisonnier est enfin localisée. Le lit, qui flotte désormais au milieu de la pièce, a dégagé la partie du plancher sur laquelle est sculptée, dans le parquet en bois, un étrange schéma.

Il décrit en plan général une sorte de grande pièce de métal montée sur des chenilles. Puis une flèche attire l'attention vers un agrandissement d'une vue latérale de l'engin. Une rangée de 6 gros rivets sur lesquels sont dessinés un trèfle orne le coté de la machine, et le schéma montre une configuration particulière de ces trèfles. Il est également écrit (en anglais): "placer les rivets dans la configuration indiquée sur le flanc gauche de la machine, puis passer la marche arrière: cela immobilisera définitivement la machine".

Le retour vers la plage se fera sans encombre. Cependant, le temps a passé et la météo a changé: le ciel s'est couvert et il fait soudain bien sombre sur la plage du Diamant. Au moment où les PJ s'y attendront le moins, ils feront une rencontre macabre et épouvantable: celle du fantôme du capitaine Surcouf, qui rôde sur la plage en haillons depuis le harponnage du Victoria et sa noyade sous la coque. Il a un visage suppliant et grimaçant... mais ne peut pas parler. Il s'agit réellement d'un fantôme, et sa proximité affaiblit les PJ (il draine leur énergie malgré lui).

En fait, son fantôme va éternellement rôder autour de son bateau, tant que le voeu de sa femme n'aura pas été

exaucé. Les PJ devront donc se hâter de retourner vers l'épave pour libérer le dauphin en cuivre (s'ils ne l'ont déjà fait lors de la première plongée !). A peine libéré, la statue s'animera, et se transforma très rapidement en un véritable dauphin de couleur verte, qui leur fera un clin d'oeil et s'enfoncera dans les profondeurs de la mer des Caraïbes.

De retour sur la plage, le fantôme du capitaine aura disparu, le sort de sa défunte femme ayant été rompu.

Les PJ sont enfin les détenteurs du redoutable secret permettant de mettre à mal certaines des redoutables machines de guerre de Bismarck. Il ne leur reste donc plus qu'à remettre le cap vers Chateau Falkenstein...