

LE PROJET ICARE

Un scénario pour Château Falkenstein

PROLOGUE :

Où le lecteur prend connaissance des évènements antérieurs...

1870, quelque part au-dessus des Alpes. Un aéro-paquebot bavarois s'écrase dans la montagne à cause d'une erreur de pilotage. Une patrouille française arrive peu après sur les lieux pour secourir d'éventuels survivants... et récupérer le mystérieux moteur thaumaturgique de l'appareil.

1872, Paris. Après deux ans de recherches dans le plus grand secret, les savants français réussissent à percer le secret du fonctionnement des aéro-paquebots. Cependant les documents présentant leurs résultats (surnommés « projet Icare ») sont dérobés par un homme au service des seigneurs de la vapeur britanniques. Il est lui-même abattu par des agents prussiens mais ceux-ci ne peuvent mettre la main sur les plans, soigneusement cachés dans un endroit inconnu de tous...

CHAPITRE 1 :

Où nos héros mettent le doigt dans l'engrenage...

Les Personnages se trouvent à Paris au début de l'année 1872, lorsqu'ils sont invités à déjeuner dans son hôtel particulier par sir Burton Burnell. Il y a de grandes chances pour qu'ils en aient déjà entendu parler car c'est un des hommes les plus riches de Grande-Bretagne, possédant un empire financier fondé sur le transport maritime.

Après un excellent repas arrosé des meilleurs vins, au cours duquel il parlera de choses et d'autres, il leur révélera qu'il a besoin de leur aide. En effet, des documents essentiels et surtout ultra-secrets (il ne peut donc rien en dire !) ont été dérobés à un agent du gouvernement britannique (il prétendra d'ailleurs travailler lui-même pour la Grande-Bretagne, alors qu'il n'est évidemment dévoué qu'à ses associés...). Il leur expliquera qu'il a fait appel à eux car il a besoin de personnes efficaces et discrètes et on lui a affirmé qu'ils feraient parfaitement l'affaire... N'étant pas à un mensonge près il fera toutes les promesses possibles pour les voir accepter...

Lorsque les Personnages auront été persuadés par son histoire, sir Burnell leur donnera la dernière adresse connue de son agent (au troisième étage d'un petit immeuble situé dans le 15^e arrondissement) et les clés correspondantes, avant de leur indiquer qu'ils pourront le joindre à son domicile parisien dès qu'ils auront obtenu un résultat. Dernière précision : les documents recherchés se trouvent dans une mallette métallique sur laquelle est inscrit le mot « Icare ».

CHAPITRE 2 :

Où nos héros trouvent une piste...

Après avoir vaincu les réticences d'une concierge suspicieuse, les Personnages pourront avoir accès à l'appartement qui les intéresse.

La seule pièce réellement intéressante est le bureau dans lequel est accroché un plan du quartier et où une pousse de PERCEPTION niveau BON permettra de trouver parmi une pile de factures un morceau de papier sur lequel sont inscrits quelques vers énigmatiques :

Du séjour des morts je suis revenu :

Dans ce labyrinthe, obscur dédale,

Le fils de l'Architecte y ai laissé.

Ô étranger, si sur mes pas tu veux marcher,

Souviens-toi que du monstre vaincu,

Le nom est capital.

Et si à ma suite tu veux t'engager,

Où se trouve l'outil du navigateur

Téméairement tu devras aller

En oubliant de l'obscurité la frayeur.

Aux Personnages de déchiffrer l'énigme : les documents sont en fait cachés dans une des salles souterraines d'une ancienne carrière (le « séjour des morts »). Pour y parvenir, ils devront se rendre impasse de l'Astrolabe (« l'outil du navigateur »), située non loin de là. Ils y découvriront une entrée désaffectée menant vers le sous-sol de la capitale fermée par une grille cadennassée et sur laquelle est apposée une pancarte indiquant : ENTREE INTERDITE AU PUBLIC. DANGER.

Une fois à l'intérieur, ils pourront découvrir qu'à chaque embranchement une des lettres du mot MINOTAURE (« le nom du monstre vaincu ») est gravée pour indiquer la voie à suivre (prouesse de PERCEPTION pour s'en apercevoir)...

A partir du moment où les Personnages sortent de l'immeuble, ils seront suivis par trois agents prussiens experts dans la pratique de la filature et quasiment indétectables (prouesse de PERCEPTION niveau exceptionnel pour les repérer, et uniquement si les joueurs déclarent chercher d'éventuels poursuivants).

CHAPITRE 3

Où nos héros sont voués à une mort effroyable...

Une fois qu'ils auront déjoué tous les obstacles du souterrain (ambiance : humidité, obscurité, rats et chutes de pierres), les Personnages arriveront dans une petite salle dans laquelle se trouve la fameuse mallette.

Mais avant qu'ils ne puissent s'en emparer, trois hommes armés font irruption dans la pièce et leur ordonnent de s'écarter de la mallette. Deux d'entre eux ont un physique de brute épaisse et l'air d'avoir la furiuse envie d'utiliser leurs armes contre les Personnages mais le troisième, qui est visiblement le chef de ce trio, est un seigneur dragon richement vêtu et portant monocle. Ils sont au service du Chancelier de Fer, redoutablement efficaces et sans scrupules...

Après avoir délesté les Personnages de leurs armes, le seigneur Mendax (car tel est son nom) et ses sbires les emmènent dans une autre pièce et, sous la menace de leurs revolvers, les forcent à descendre par une trappe qu'il referment ensuite avant de la sceller à l'aide d'un solide cadenas...

Les Personnages se retrouvent dans une salle exiguë, obscure et malodorante... au milieu de laquelle se trouve une machinerie infernale composée d'un mécanisme d'horlogerie relié à un engin explosif ! Mendax a décidé de ne laisser aucun témoin derrière lui et il ne reste donc plus qu'une dizaine de minutes à vivre aux Personnages avant que tout n'explose...

CHAPITRE 4

Où nos héros échappent de justesse à la mort mais risquent de perdre leur liberté...

A moins qu'ils ne trouvent rapidement une solution géniale pour se sortir de là (vous avez dit... thaumaturgie ?) ils seront sauvés in extremis par l'intervention providentielle des forces de l'ordre... sur qui ils tomberont avant la sortie des souterrains s'ils se débrouillent seuls pour s'évader de ce piège.

Ils seront alors arrêtés, quelles que soient leurs protestations, et devront subir un interrogatoire fastidieux puis attendre en ayant l'impression que l'on se désintéresse d'eux. Enfin, ils seront conduits dans une pièce où les attend le ministre de la Science en personne : Jules Verne. Celui-ci leur expliquera ce que contenaient les documents du projet Icare et leur dévoilera la véritable identité et les perfides motivations de sir Burnell et des agents prussiens.

Jules Verne leur proposera alors un marché : soit ils retrouvent les documents pour lui, soit ils gagnent immédiatement un aller simple pour le bague de Cayenne ! Il sait où se trouvent les prussiens mais ne peut rien faire car Mendax bénéficie de hautes protections en tant que diplomate étranger... Cependant, un groupe bien décidé et n'agissant pas officiellement pour la France pourrait certainement mettre un terme à cette pénible affaire...

Les Personnages auront carte blanche pour effectuer cette délicate mission et seront assurés de la reconnaissance de l'empereur s'ils réussissent.

Au moment où les Personnages acceptent sa proposition, Jules Verne leur indiquera qu'une grande réception sera donnée le soir-même à l'ambassade de Prusse : il s'agira d'une occasion idéale pour tenter de s'emparer des documents.

A eux cependant de parvenir à s'introduire dans la place (en se mêlant à un groupe d'invités, en cherchant une autre entrée sans surveillance ou même en s'arrangeant pour recevoir une invitation !).

A partir du moment où ils seront relâchés et jusqu'à ce qu'ils entrent dans l'ambassade de Prusse, les Personnages seront suivis par des policiers en civil (qui ne cherchent d'ailleurs pas vraiment à ne pas être repérés...) : la confiance que leur accorde le ministre de la Science n'est pas totale...

CHAPITRE 5

Où nos héros doivent faire preuve d'habileté et de finesse...

Salons, salle de bal et parc de l'ambassade sont magnifiquement décorés et remplis d'invités de marque... L'orchestre enchaîne valse sur valse avec une grande virtuosité... Des domestiques en livrée font un service efficace... Bref une réception de grand style bat son plein !

Au milieu de toute cette agitation, il sera extrêmement facile aux Personnages de se mêler à la foule et de passer relativement inaperçus. Il leur faudra cependant trouver un moyen de localiser les documents du projet Icare, puis échafauder un plan pour les récupérer.

En fait, le seigneur Mendax les a toujours sur lui et ne s'en séparera sous aucun prétexte... Il se trouve au premier étage de l'ambassade, à l'écart de la réception. Une fois qu'il aura pu voir l'ambassadeur (assez tôt dans la soirée), il ira prendre un train à destination de Berlin. Il ne faut pas qu'il croise les Personnages : ceux-ci doivent toujours arriver quelques minutes trop tard, juste après le passage de leur adversaire tout en ayant un moyen de connaître sa destination.

Voici quelques événements qui pourront se produire tout au long de la soirée :

- Les Personnages sont accostés bruyamment par une vieille connaissance. S'ils veulent rester discrets, ils devront réussir à se débarrasser rapidement d'une manière ou d'une autre de ce gêneur.
- Un des membres du service d'ordre leur demande leurs invitations : sauront-ils inventer une excuse acceptable pour ne pas avoir à répondre ?
- La tête d'un des Personnages ne revient pas à un jeune noble prussien un peu éméché qui va chercher par tous les moyens à le provoquer en duel.
- L'ennemi juré d'un des Personnages est là ! Ce dernier arrivera-t-il à réfréner sa haine envers ce scélérat ou provoquera-t-il un scandale ?
- L'un des Personnages est victime d'une tentative de séduction de la part d'une jeune femme. Celle-ci est en fait une voleuse expérimentée qui cherchera à l'attirer dans un endroit isolé où l'attendent ses complices pour pouvoir le détrousser tranquillement.
- Les Personnages apprennent ou remarquent que l'ambassadeur vient de recevoir un message et est parti précipitamment vers l'étage du bâtiment (où le seigneur Mendax vient d'arriver)...

CHAPITRE 6 :

Où nos héros partent en voyage...

Ayant remonté la piste de leur ennemi, les Personnages sont donc arrivés jusqu'à la gare où celui-ci a embarqué en direction de Berlin avec les documents. N'ayant que très peu de temps devant eux avant le départ, ils devront certainement monter précipitamment à bord...

Une fois à l'intérieur, ils vont rapidement se rendre compte que Mendax ne semble pas y être ! Renseignements pris, il s'avère qu'il est monté dans un wagon privé, situé à l'arrière du train. Wagon qui ne communique pas avec les autres compartiments...

Voici l'occasion de mettre en place une série de scènes plus héroïques les unes que les autres : passage acrobatique sur le toit du train, duel au sabre avec les hommes de mains de Mendax tout en évitant les obstacles du parcours (passage de tunnel, brusques ralentissements ou accélérations du train)...

Mendax, toutefois, cherchera à éviter tout affrontement direct avec ses adversaires, son but principal étant de mettre en sécurité les documents et donc de parvenir à s'enfuir avec... Dès qu'il verra que les choses tournent mal pour ses hommes il prendra sa forme draconique et incendiera le wagon ou fera dérailler le train, profitant de la confusion pour fausser compagnie à ses poursuivants.

CHAPITRE 7 :

Où nos héros reçoivent une aide inattendue...

Une fois que leur ennemi sera hors de portée, les Personnages (qu'ils se trouvent en pleine campagne au milieu des décombres fumantes d'un train ou tranquillement sur le quai de la gare de Berlin s'ils n'ont rien tenté pendant le voyage...) seront accostés par un dénommé Manfred, agent des services secrets bavarois.

Il leur fera la proposition suivante : poursuivant le même but (empêcher que les documents du projet Icare ne tombent aux mains du Tsar) ils devraient s'aider mutuellement. Il possède une automotrice et sait où se rend Mendax, mais... il ne pense pas pouvoir réussir seul. Pour ce qui est des documents, il sera toujours temps d'en discuter lorsqu'ils seront récupérés... Les Personnages auront tout intérêt à accepter même s'ils n'accordent pas toute leur confiance à l'espion bavarois...

Ils auront d'ailleurs le temps de faire plus ample connaissance pendant le trajet qui les mènera jusqu'à la base secrète de *Tief Dreizehn*, tristement célèbre pour être le lieu où sont assemblées les forteresses d'assaut prussiennes. Le plus dur restera cependant à faire : il faudra que les Personnages s'introduisent à l'intérieur d'un camp militaire bien gardé puis pénètrent dans le complexe souterrain où se trouve le centre de recherches où vont être étudiés les plans du projet Icare. A eux d'élaborer une stratégie pour parvenir à leurs fins, mais ils devraient pouvoir profiter des nombreuses allées et venues entre le camp et l'extérieur pour s'y introduire...

Les lieux se présentent ainsi : seuls deux accès permettent de pénétrer dans le camp, par la route et par une voie de chemin de fer. En surface on trouve essentiellement des hangars et des entrepôts contenant du matériel, des fournitures et des véhicules, ainsi que des baraquements servant de logements à la garnison placée ici, le tout entouré d'un grillage entrecoupé de miradors. En sous-sol, plusieurs laboratoires et ateliers abritent expériences et essais d'armes nouvelles testées par les prussiens, ainsi que les chaînes de montage des fameuses forteresses d'assaut.

Une fois les documents retrouvés, restera à affronter dans un grand duel final Mendax qui viendra les surprendre au moment où ils s'approprieront à partir.

CHAPITRE 8 :

Où nos héros doivent prendre une décision importante...

Si tout va bien, à ce moment de l'histoire Mendax est hors d'état de nuire, les documents du projet Icare ont été récupérés et le petit groupe composé des Personnages et de Manfred fonce à vive allure dans l'automotrice de ce dernier en direction... de la Bavière (ce dont les Personnages ne se sont peut-être pas encore aperçu !).

C'est à ce moment que l'agent secret bavarois va demander de faire un choix crucial : à qui faut-il rendre les documents ? Pour lui, seule la Bavière doit détenir le secret des aéro-cuirassés et il tentera à tout prix de convaincre les Personnages de son point de vue. Ceux-ci sont évidemment libres d'accepter ses arguments ou de les rejeter et les sentiments patriotiques des uns et des autres risquent de peser dans la décision finale...

Quoi qu'il en soit s'ils refusent de se laisser convaincre, Manfred cherchera à leur fausser compagnie à la première occasion en emportant les documents...

Désormais, le sort des documents du projet Icare et dans une certaine mesure de la paix en Nouvelle-Europe est entre leurs mains. Il n'ont « plus qu'à » passer la frontière prussienne : à eux de décider pour quelle destination...

Suivant la nation qui recevra les documents, la suite des événements sera diverse mais aura de toute façon des répercussions importantes :

PRUSSE :

Le choix le moins logique, mais bon, sait-on jamais ? Il est évident que la Prusse se lancera dans la construction à très grande échelle d'aéro-cuirassés et que dès lors peu de choses pourront arrêter les projets de Bismark : la guerre embrasera toute la Nouvelle-Europe dans un avenir proche !

BAVIERE :

Si les Bavarois reçoivent les plans, ils s'empreseront de les détruire et resteront pour un temps encore les seuls maîtres du ciel. Ils se montreront également très généreux envers les Personnages... et, accessoirement, le Second Pacte entendra parler d'eux et fera peut-être appel à leurs services prochainement...

FRANCE :

Dès que les premiers aéro-cuirassés français seront produits, la Prusse, ne pouvant accepter cette menace, déclencherà la guerre contre la France. Elle tentera de l'écraser le plus rapidement possible pour contrer le risque que fait courir à son armée l'existence d'une force aérienne française... Cependant, si les Personnages ne rapportent pas les documents à Jules Verne, ils feront mieux d'éviter le territoire français pendant quelques temps...

GRANDE-BRETAGNE :

Si les Personnages remplissent leur contrat d'origine, sir Burnell les récompensera comme promis... puis enverra des tueurs à gages à leurs trousses car ils en savent désormais trop sur les futurs projets des seigneurs de la vapeur.

DRAMATIS PERSONNAE

Mendax, seigneur dragon et agent secret d'élite au service de la Prusse :
AGILITE [BON] COURAGE [BON] ESCRIME [EXC] PHYSIQUE [EXP]
SANTE : 10.

Hommes de main, gardes et soldats prussiens :
COURAGE [BON] PHYSIQUE [BON] MELEE [EXC] TIR [BON]
SANTE : 7.

Manfred, dévoué serviteur de Sa Majesté Louis II de Bavière :
COURAGE [EXC] PERCEPTION [BON] DISCRETION [BON] TIR [EXC]
SANTE : 7.