

Ce scénario court est un exercice de style pour Gardien des Arcanes expérimenté. En effet, seuls le cadre, les PNJ et leurs motivations sont fournis le reste étant laissé au savoir-faire du maître de jeu.

3 août 1923. Il y a tout juste quatre cent quarante et un ans, le 3 août 1492, à Palos, Cristóbal Colon mettait la voile pour la Chine, mais en direction de l'ouest. Il devait atteindre les Amériques ! C'est en son honneur qu'un génial inventeur français, malheureusement méconnu dans son pays, a choisi cette date pour démontrer au monde que ce qui fut possible par mer l'est aujourd'hui par air. Le jeune professeur Julien Goumont a décidé de rallier l'Amérique en partant de Palos, à bord de l'extraordinaire dirigeable « Marilyn », construit selon ses plans par le magnat britannique de l'industrie mécanique, sir Marmaduke Haddock-Stream. Seront également du voyage, outre la ravissante Marilyn Haddock-Stream, fille du financier et fiancée de l'inventeur, des représentants de plusieurs nations et de la Société Des Nations, car cet exploit scientifique doit s'inscrire d'emblée, selon les termes du professeur Goumont, dans le patrimoine de toute l'humanité. Le vaisseau aérien doit d'abord survoler, pour des raisons essentiellement historiques, les îles Canaries, avant de cingler vers les Antilles. Puis, il remontera le continent nord-américain jusqu'à New York, apportant au Nouveau Monde le salut fraternel de l'Ancien et confirmant que malgré les plaies de la Grande Guerre, la vieille Europe n'a rien perdu de son génie inventif !

(Dépêche expédiée par le correspondant à Madrid de l'Agence Havas)

Le pourquoi

Ce scénario est né de la conjonction de trois éléments : le désir d'utiliser le superbe plan de dirigeable paru dans le Guide des années 20 ; l'idée de m'amuser un peu avec le cinquième centenaire de la découverte de l'Amérique ; et l'envie de me faire plaisir, en tant que meneur de jeu, en me permettant de jouer une foule de personnages tous plus croustillants (et menteurs) les uns que les autres. Car dans cette histoire le déroulement des événements dépend de l'interaction des menées des PJ et PNJ. Vous pouvez intégrer d'une façon ou d'une autre les PJ aux passagers du dirigeable (dont vous avez déjà compris qu'il aura du mal à parvenir au terme de son voyage) ; l'un des PJ peut être détective, un autre journaliste, un troisième médecin, un autre, riche dilettante, pouvant représenter le gouvernement britannique ou français... Vous pouvez aussi confier à vos joueurs une partie des PNJ (les buts réels de chacun devant alors bien sûr rester secrets pour les autres). Une fois que les rôles auront été distribués, que vole le dirigeable ! Secouez bien et regardez ce qui se passe... Ça ne devrait pas être triste.

Les organisateurs

- ❖ Julien Goumont (Français, 35 ans). Jeune savant un peu illuminé, trop génial et d'esprit trop indépendant pour être approuvé par la hiérarchie des vieilles barbes, il n'a échappé au

destin du « savant fou désirant dominer le monde » que par une incurable foi en l'Homme et grâce au coup de foudre mutuel qui l'a attaché à Marilyn. Imaginez un Géo Trouvetout un peu gaffeur, charmant en toutes circonstances, sauf si l'on a l'idée de contester ses conceptions scientifiques (idée idiote : 101 fois sur 100, il a raison).

- ❖ Marilyn Haddock-Stream (Anglaise, 28 ans). Le type de la ravissante rouquine comme on ne les réussit qu'au nord du Channel. Très amoureuse de son « crazy Frenchie », qu'elle doit épouser à l'arrivée à New York, c'est elle qui a convaincu son papa d'ouvrir son porte-monnaie. Un peu écervelée, elle risque, dans les circonstances critiques, de se mettre bêtement en grand danger.
- ❖ Marmaduke Haddock-Stream (58 ans). Industriel énormément enrichi pendant la guerre dans l'industrie d'armement, il a cédé aux suppliques de sa fille parce que c'est la seule personne au monde capable de le toucher, mais aussi parce que, esprit aiguisé et ouvert au progrès technique, il a vu que Goumont n'était pas aussi fou que ses confrères le prétendaient. Et il a eu raison : le Marilyn vole à merveille. Sa réussite, qu'il pense certaine, lui rapportera encore beaucoup de livres sterling (de nos jours, on compterait en dollars, mais nous sommes en 1923...).

Les passagers

Les PJ devront en général faire partie des passagers. Si l'un d'eux est détective (privé ou officiel), il sera embarqué (sous un déguisement quelconque) à la demande du gouvernement britannique, pour surveiller les activités du passager allemand, ou toute autre raison. Le PJ journaliste (prévoir un PNJ pour tenir ce rôle en l'absence de PJ adapté) a obtenu l'exclusivité mondiale du reportage, il doit appeler son journal tous les jours grâce à la radio du bord. Parmi mes joueurs, l'un incarnait un lord anglais qui fit un excellent représentant du gouvernement de Sa Gracieuse Majesté. S'il avait été français, j'aurais fait l'échange avec le marquis de Lagoutte-Jayraud, qui serait devenu sir Alexander, vicomte de Mildenhams, sans que cela change quelque chose à sa réelle personnalité... Vous trouverez bien des prétextes pour d'autres PJ éventuels, un médecin par exemple sera le bienvenu à bord.

- ❖ Le marquis de Lagoutte-Jayraud (Français, 60 ans prétendus) est l'envoyé officiel français. Bien sûr, la France est en république, mais le marquis a bien mérité de la Patrie. Ce vieux gentilhomme, encore vert cependant, est pétri de classe et d'élégance, d'esprit et de finesse. Ces qualités sont vraies, en revanche, il n'est pas plus marquis que moi : il s'agit en vérité d'Arsène Lupin, qui n'est plus tout jeune mais qui a décidé de couronner sa carrière en dérochant l'Etoile de Salvador et en commettant ainsi le premier cambriolage entre ciel et terre. Il a avec lui ses fameuses cartes de visite, mais ne les cachera évidemment pas dans sa cabine.

- ❖ Ida Fanfanetti (Italienne, 29 ans depuis plusieurs années) est justement la propriétaire de l'Etoile en question, un diamant d'une taille et d'une eau merveilleuses qui orne un diadème qui lui a été offert par un aristocrate brésilien peu de temps avant qu'il se fasse tuer en duel pour l'amour d'elle. Cette dame est une cantatrice redoutable et un peu folingue : pensez à Bianca Castafiore, mais en sexy ! Elle représente le gouvernement italien. Ses contre-ut sont justement célèbres, et à courte distance, tout être vivant qui entend l'un d'entre eux reste paralysé quelques secondes et incapable de réagir correctement pendant près d'une minute. Un détail : elle aussi est une menteuse. L'Etoile est une excellente imitation et l'histoire du Brésilien a été très largement arrangée, mais que ne ferait-elle pas pour éblouir la presse.
- ❖ Pour Andrew Hatfield (Américain, 32 ans). Ce jeune héritier d'une des plus importantes fortunes des États-Unis s'est magnifiquement battu dans l'escadrille Lafayette. Il représente son gouvernement à bord du dirigeable. Enfin, il devrait : il a été kidnappé en douceur peu avant de quitter les États-Unis, et celui qui a pris sa place est Timothy Cox, grand reporter au New York Post, furieux de l'exclusivité donnée à un concurrent pour le reportage du siècle ! Tim Cox va s'efforcer de saboter la radio du bord, afin d'être le seul à envoyer des dépêches à son journal, grâce au poste démontable qu'il emporte dans ses bagages. Une faille dans son plan : alors qu'il doit incarner un as de la chasse aérienne, il n'a aucune notion de pilotage (il est même quelque peu sujet au vertige...).



- ❖ Boris-Anatoli Karpamov (Russe, 45 ans). Colosse aux impressionnants favoris poivre et sel, il a été officier dans l'armée du tsar, dans des unités aériennes où il a acquis une solide expérience des ballons de toutes sortes. Il commande à présent l'équipage du Marilyn. Cet excellent professionnel voue une haine farouche aux Rouges qui l'ont chassé. Tout ceci est exact... sauf ses préférences politiques : en fait, Boris-Anatoli est un bolchevique convaincu, et ne rêve que de détourner le dirigeable pour le ramener triomphalement en URSS. Il espère, avec l'aide de cinq des hommes d'équipage, comme lui agents soviétiques, s'en emparer, convaincre, déposer quelque part (ou éliminer) le reste des occupants, puis rejoindre la jeune Union Soviétique en se ravitaillant dans des coins perdus d'Espagne, de France ou d'Allemagne, où il retrouvera des sympathisants communistes.
- ❖ Pedro-Jaime Zurbijaretta (Espagnol, 48 ans). Représentant de l'Espagne, ce jésuite cache sous des dehors rondouillards une dureté métallique. Il est aussi - mais de façon officieuse - le représentant de l'Eglise elle-même, désigné pour sa spécialité personnelle : l'exorcisme, et en général la lutte contre toutes sortes de bestioles, des vampires aux créatures du mythe de Cthulhu. Car les services de l'Eglise ont eu vent d'inquiétantes rumeurs...
- ❖ Vladimir, comte Dumitrescu (Roumain, 453 ans, mais en paraissant 45). Représentant de la Société Des Nations, il représente aussi l'Amicale des Créatures Surnaturelles Terrestres : vampires, garous et autres... Celles-ci sont un peu xénophobes et font preuve d'une intolérance violente face aux horreurs d'origine extraterrestre du genre Cthulhu. Mais ces louables intentions ne les empêchent pas de se heurter à leurs ennemis héréditaires, les prêtres notamment. Vladimir est un vampire « traité » : il ne souffre plus que d'une légère allergie à l'ail, d'une gêne à la vue d'un crucifix, d'une propension à la conjonctivite (il porte des lunettes noires) et de fréquents coups de soleil (sa peau est très pâle). Il a été envoyé veiller au grain à bord du Marilyn. Il a dans ses bagages une collection de bouteilles de médicaments qui contiennent des extraits sanguins concentrés (il consomme environ un petit flacon de concentré par jour, sous peine d'affaiblissement prononcé en deux jours).
- ❖ Friedrich Burgers (Allemand, 49 ans). Il représente la nouvelle Allemagne, la pacifique République de Weimar, qui s'est réconciliée avec tous ses ennemis d'hier. Burgers est le type même de l'Allemand humaniste, qui

préfère Beethoven à Guillaume II... Hélas, son humanisme l'a conduit à l'exploration de grimoires antiques et perniciose (Ah ! Enfin ! Je parie que vous commenciez à vous demander pourquoi ce scénario était classé « Cthulhu »). Il s'est aventuré à une invocation maladroite, et s'est retrouvé en présence d'une manifestation d'Hastur l'Indicible... Il y avait largement de quoi le rendre fou, aussi est-il devenu fou. A la même époque, il a fait la connaissance d'un groupuscule politique animé par un caporal démobilisé, ex-peintre en bâtiment, un nommé Adolf Hitler. Et un plan machiavélique a germé dans son esprit. A l'aide d'incantations abominables, il va déclencher sur le dirigeable, dans la région des Canaries, une tempête puis un assaut de Byakhees (les larges fenêtres des dirigeables n'étaient pas les hublots étanches de nos Airbus). Et si l'équipage cherche à se poser, la terre qui se présentera sera l'île fantôme des Canaries, dont l'existence a été signalée à plusieurs reprises depuis l'évangélisation de la région par saint Brandon...

Or, cette île est un repaire d'Anciens, qui vivent d'habitude dans les profondeurs, mais s'en servent pour remonter de temps en temps à la surface. S'étant rendu maître de l'extraordinaire dirigeable, utilisant des hommes d'équipage épargnés puis drogués, Burgers pourra participer au putsch que Hitler prévoit pour la fin de l'année, et assurer sa réussite...

Note. Tous ces personnages, cultivés comme il se doit, parlent français couramment, quoique avec un accent parfois prononcé (de nos jours, ce serait l'anglais, mais nous sommes en 1923...).

Le Marilyn

Considérez que c'est, en plus petit, le magnifique engin représenté dans le Guide des années 20. Ses divers équipements (moteurs, radios) sont tous, grâce aux dons de notre inventeur, en avance de dix ans sur les possibilités de l'époque. Il possède même un dispositif électrique « anti-orage » destiné à créer autour de lui une cage de Faraday immatérielle... L'efficacité est douteuse contre la foudre, mais il se pourrait que l'effet soit salutaire contre certaines sales bêtes. Hélas, le géant a un talon d'Achille : un fournisseur véreux du puissant Marmaduke a remplacé l'hélium de certains réservoirs par de l'hydrogène, tellement moins cher, mais tellement plus explosif... Ces deux caractéristiques vous permettront :

a) de sauver la mise de vos joueurs si ça tournait mal pour eux sans qu'ils y puissent grand-chose;

b) de détruire le Marilyn si cela s'avérait nécessaire.

L'équipage (outre les personnes mentionnées ci-dessus) compte 25 hommes et femmes : 15 « navigants techniques » de nationalités diverses et 10 « navigants commerciaux » (stewards, hôtes-ses et personnel de cuisine). 3 « techniques » et 2 « commerciaux » sont des agents communistes; le commissaire de bord, un Autrichien, est un nazi, complice de Burgers.

Et maintenant ?

A vous, en quelque sorte, de jouer. La traversée Palos-Miami doit durer cinq jours. Dès le début, on retrouve le radio assommé et la radio sabotée, irréparable. Ida Fanfanetti hurle « Ciel ! Mes bijoux » toutes les dix minutes, jusqu'à ce qu'ils disparaissent effectivement (Lupin rendra l'Etoile au bout de quelques heures, accompagnée d'une carte disant : « Arsène Lupin n'est pas si bête »). La tempête se déchaîne, et les bolcheviques tentent d'en profiter... Mais l'attaque des Byakhees donne bientôt à chacun d'autres préoccupations. Il faut se poser : miracle, une île ! Mais c'est l'île fantôme de l'archipel des Canaries et, pour Burgers, la possibilité de frapper un coup décisif avec l'aide des Anciens, qu'il peut invoquer comme il peut invoquer les Byakhees.

Bien entendu, sous les actions conjuguées des PJ, de Vladimir et du prêtre (même si ces deux-là ne ratent pas une occasion de se faire des misères en sous-main), les méchants seront vaincus. Les mystères annexes (Lupin, le journaliste américain) seront-ils résolus ? Le Marilyn arrivera-t-il à bon port (peu probable, en tout cas pas entier) ? Qui sait ! Tout dépend de vous et de vos joueurs pour ce scénario ouvert à tous vents et réclamant beaucoup de jeu de rôle de la part du MJ.

Mais, si vous êtes un peu vache, vous pouvez terminer en expliquant à vos joueurs que, grâce à eux, Hitler ne prendra pas le pouvoir en 1923, date à laquelle un gouvernement français énergique l'aurait balayé à la première velléité de réarmement, mais en 1934, après la Crise de 1929, époque où il pourra croître et s'épanouir. Grâce à eux, la Deuxième Guerre mondiale aura lieu, les wargameurs les remercient !

