

DU PLOMB DANS L'AILE

un scénario de haute voltige pour Castle Falkenstein

<http://toinito.free.fr>

PRÉAMBULE

Ce court scénario se déroule dans le milieu de l'aviation, un domaine encore expérimental en Nouvelle-Europe mais qui connaît un engouement sans précédent dans les milieux scientifiques et mondains. Il comporte une scène de combat aérien spécialement écrite pour être jouée avec le jeu de société Wings of War (édité en France par Ubik). N'importe quelle boîte de jeu peut faire l'affaire (boîte de base ou extensions) pour gérer ce combat aérien épique. La scène en question peut bien sûr être jouée de manière traditionnelle, mais il serait fort dommage de laisser passer l'occasion de découvrir ce jeu (empruntez-le à un ami où dans une ludothèque)...

Dans l'idéal, votre groupe de personnages comprendra au moins un Barreur qualifié et, à défaut, quelques intrépides personnages affublés d'un talent Courage Excellent, Exceptionnel voire Extraordinaire !

SYNOPSIS

Le 1er Salon Néo-Européen de l'aviation se tient en Bavière sur l'aérodrome privé du Comte Von Ralken. Les puissances continentales y présenteront leurs progrès en matière d'aéronautique par le biais de leur dernier modèle d'aéroplane respectif. Cerise sur le gâteau, le Comte y présentera un prototype dont il a lui-même financé la construction, prototype qui sera dérobé en pleine démonstration par Démécus Knell, un jeune scientifique ambitieux et impatient de rejoindre les rangs de la Ligue Mondiale du Crime. Pour récupérer le prototype et éviter qu'il ne soit fabriqué à grande échelle par les mauvaises personnes, les personnages vont devoir partir à sa poursuite dans de fragiles monoplans...

RESSOURCES ADDITIONNELLES

Quelques liens pour sortir des ténèbres de l'ignorance ou raviver une mémoire déficiente...

- http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_l%27aviation
- http://planons.free.fr/histoire_aviation.htm
- <http://www.linternaute.com/encyclopedie/pionniers-aviation.shtml>
- <http://www.aviation-history.com/>
- <http://perso.wanadoo.fr/m.coterot/>
- Hélicoptère à vapeur : L'Ere de la Vapeur, version française, page 28



DRAMATIS PERSONAE

Quelques invités historiques

Voici quelques réelles figures emblématiques de l'aviation à placer parmi les invités du Comte Von Ralken. N'hésitez à les utiliser ainsi qu'à ajouter vos personnages récurrents préférés...

- Gabriel de La Landelle (auteur du mot aviation, 1863)
- Ponton d'Amecourt (constructeur du premier hélicoptère à vapeur, 1863)
- Clément Ader (http://fr.wikipedia.org/wiki/Clément_Ader)
- Francis Herbert Wenham (premier travaux sur la soufflerie, 1871)

Personnages importants

Comte Von Ralken, hôte de l'évènement

Un homme massif doté d'impressionnants favoris, d'un monocle et d'un accent résolument bavarois. Passionné d'aviation, il est très fier d'être l'instigateur de ce meeting ainsi que de son fils qui, dit-il, laissera son nom dans l'histoire de l'aviation.

Judith, sa femme, une blonde potelée et extravagante, toujours ravie et avide de potins (« Tellement délicieux ! »).

Thomas, leur fils, jeune homme séduisant et pilote d'essais promis à brillante carrière par son père quand il aurait préféré se tourner vers les Beaux Arts.

Cybaline Mac Bealik, reporter pour le Times

Cheveux roux bouclés, yeux verts et nez mutin, cette jeune journaliste intrépide passionnée de sciences et de technologie a fait des pieds et des mains pour obtenir de couvrir l'évènement auprès de son agence. Anti-militariste militante, elle saute d'invité en invité, appareil photographique en main...

Gregor Pobalski, agent secret russe

Un grand gaillard au visage impassible et au regard franc. Patriote, il est chargé de rassembler un maximum de données techniques sur les prototypes présentés afin de donner à la Russie les moyens de combler son retard en matière d'aéronautique. Peu amène, il s'exprime toutefois avec courtoisie dans un bavarois parfait.

Seigneur Krabo, dragon

Silhouette magnifique toute en écailles verdoyantes et bleutées, conservateur, supérieur et parfois méprisant, il ne voit pas le vol des humains d'un très bon oeil, préférant voir le ciel resté la chasse-gardée de ceux de son espèce.

Les valeureux pilotes

Tous vêtus de leur combinaison de vol aux couleurs de leur pays et de leurs lunettes d'aviateurs :

- *Gabriel de La Landelle* (France)
- *Stefano Galiano* (Italie)
- *Thomas Von Ralken* (Bavière)
- *Francis Herbert Wenham* (Angleterre)
- *Rüdiger Buczak* (Prusse)

L'ennemi

Démécus Knell, jeune scientifique mégalomane

Cet ancien responsable de projet au service du Comte a été limogé par celui-ci suite à des divergences d'opinion quand à la finalité des recherches en aéronautiques. Avidé de vengeance, il compte se venger de son ancien employeur et lui dérober son prototype et en l'utilisant pour gagner sa place au sein de la Ligue Mondiale du Crime.

Le Lieutenant, déserteur de l'armée prussienne

Droit comme « i », aimable comme un porte de prison, méthodique comme un tueur à gage, Le Lieutenant est un ancien militaire prussien blasé qui suit la voie du crime pour les opportunités de violence gratuite que celle-ci comporte. Il travaille pour Knell mais sauvera d'abord sa peau si les choses tournent mal...

Les sbires, techniciens et gros bras

Vêtus de bleus de travail, armés – si besoin – d'outils lourds et contondants, motivés par la paie, les hommes de mains sont une demi-douzaine à travailler dans la cache de Knell.

INTRIGUE

L'aviation sera le nouveau moyen de locomotion et la nouvelle arme de cette fin de siècle, qu'on se le dise ! Le meeting organisé par le Comte Von Ralken sur son aérodrome privé est un de ces événements mondains aéronautiques comme il va en fleurir pendant les prochaines décennies. Le comte, passionné de vol, finance sa propre équipe de scientifiques, techniciens et pilotes d'essais afin d'assouvir ses velléités d'homme volant.

Le « salon », durant lequel il prévoit de présenter au public son tout dernier prototype a d'ailleurs été annoncé par les journaux de tous bords et de tous pays et la liste des heureux invités fait des envieux dans les salons. Une aubaine pour Demecus Knell, l'ancien collaborateur de Von Ralken, qui a eu tout le loisir d'organiser le vol de l'aéronef pour se venger de l'idéaliste qui l'a remercié. Il a donc installé une base d'opération secrète dans les montagnes à proximité des terres du Comte.

Le plan est réglé comme du papier à musique. Durant la journée du meeting, l'homme de confiance de Knell, le « Lieutenant », va neutraliser (entendez par-là, assommé, bâillonné, ligoté et enfermé dans la cave de la résidence Von Ralken) le pilote du Comte pour le remplacer lors de la démonstration en vol et filer avec le prototype rejoindre la base d'opération.

Knell a prévu de réaliser des croquis, de prendre des photographies et de démonter l'appareil pour le faire voyager dans des caisses jusqu'à son quartier général. Son forfait accompli, il disparaîtra sans laisser de trace...



CHRONOLOGIE DES ÉVÉNEMENTS

Les événements du scénario se succèdent pour remplir une unique journée dont la chronologie indicative est mentionnée ci-dessous.

9h30-12h00

Baptêmes de l'air pour gentedames et leçons de pilotage (théoriques) pour gentlemen

Les personnages sont bien sûr invités à y participer. C'est l'occasion de discuter technique avec les aviateurs, d'apprendre quelques notions rudimentaires de pilotage et d'entendre les premières rumeurs concernant le nouveau prototype qui sera présenté en fin de journée.

12h00-14h30

Champagne et amuse-bouches pour une délicieuse réception aux abords de l'aérodrome

C'est l'heure des mets délicats, des discussions futiles et des rires polis dans les jardins. Cybaline et les autres journalistes présents photographient et s'entretiennent avec les pilotes, les invités prestigieux et bien sûr le comte. La collation est également la scène d'une discussion enflammée entre le Seigneur Krabo et un journaliste progressiste. L'agent russe profitera également de ce moment pour s'esquiver et remplir sa mission dans les hangars.

14h30-16h30

Ballet aérien coloré, ombrelles diaphanes et murmures admiratifs

Après une brève présentation des pilotes par le Comte juché à leur côté sur le podium, les hommes en question regagnent leurs appareils pour une démonstration de pilotage qui laissera la foule dans un ravissement manifeste. Les pilotes rivaliseront d'audace pour combler leur public (Précision importante pour la suite : les avions sont tous des appareils militaires. Ils sont donc armés).

16h30-17h00

Envol et vol d'un précieux prototype par la bras droit d'un maître du crime

Succédant aux appareils militaires, le Comte présente son prototype, tout juste sorti du hangar et jusque là caché sous une grande bâche. Il s'agit d'un splendide biplan civil destiné à ce que le Comte a d'ors-et-déjà baptisé « l'aéropostale ». Le pilote, déjà en tenue, masque en place, salue la foule et prend place dans l'appareil. Il décolle, fait un tour d'honneur... et prend la direction des montagnes, simple point noir dans le ciel. Le Comte est interdit, d'autant qu'une servante vient lui annoncer qu'elle a trouvé le véritable pilote ligoté dans la cave.

17h00

Sur la trace éphémère du voleur volant !

Le seul moyen de ne pas perdre la trace du prototype est bien sûr de le poursuivre à l'aide des appareils disponibles. Les avions peuvent accueillir deux personnes, trois plus difficilement (les pilotes se proposent d'accompagner les personnages si le pilotage n'est pas du tout leur tasse de thé). Les braves décollent sous les hourras enthousiastes des invités et les flashes des photographes...

17h30

Combat des As au-dessus au coeur des monts bavarois !

En cherchant les traces du prototypes (son rayon d'action est assez limité), les personnages se font attaquer par les deux appareils monoplaces légers et armés des sbires de Knell. Pour gérer cet affrontement épique, utilisez une boîte de Wings of War (les avions des sbires ont 8 points de structures, ceux des personnages entre 10 et 14 points ; tous les appareils utilisent la même pioche pour les dommages, les jeux de manoeuvres sont à répartir à votre guise).

18h00

Dans le soleil couchant, au coeur des montagnes bavaroises

L'entrée de la grotte est distinguable depuis la piste. A l'intérieur, Knell supervise le démontage du prototype. L'évacuation des lieux se fait en dirigeable en escorte d'appareils de combats légers. En fonction de la rapidité d'action des personnages, ils peuvent interrompre le chargement dans la grotte, empêcher le décollage ou être contraints de redécoller et de forcer le dirigeable à se poser, vaille que vaille, au coeur des montagnes...

LES LIEUX

Résidence des Von Ralken

Une belle bâtisse, quoique d'architecture assez banale, entourée de jardins à l'italienne, plantée dans une région peu peuplée de la Bavière occidentale. Le Comte y a reçu une partie de ses invités et les délégations officielles la veille ou l'avant-veille de la manifestation.

Les jardins accueillent les invités durant les collations et un petit kiosque permet à un orchestre embauché pour l'occasion d'enchanter les oreilles des mélomanes. Des serveurs se croisent et s'effacent pour combler les caprices des nombreux invités.

Aérodrome

L'aérodrome privé du Comte est adjacent aux jardins de sa résidence. C'est une vaste étendue plane dont la monotonie est juste troublée par la présence de manches à air. Deux vastes hangars hémi-cylindriques en grosse tôle le bordent. Le premier, compartimenté pour l'occasion, est laissé à la disposition des nations participantes. Il est possible d'y circuler sans trop de contraintes, mais il est difficile d'échapper à la vue des nombreuses personnes qui l'occupent : techniciens, pilotes, petit personnel du Comte. Le deuxième est réservé au Comte et son équipe technique personnelle. L'accès est sévèrement surveillé et il faut montrer patte blanche pour en franchir les portes. Il abrite le prototype et les autres appareils qui composent la collection privée de Von Ralken.

Repaire secret de Knell

Démécus Knell a eu deux mois depuis l'annonce de l'événement pour s'y préparer. Cela lui suffit à dégoter un ensemble de grottes naturelles située dans les montagnes à distance respectable de la résidence Von Ralken et préparer son opération.

Une piste d'atterrissage a été aménagée sur un plateau ; Elle est cependant difficilement praticable car accidentée (pour les atterrissages comme pour les décollages, à bon entendeur...). L'entrée du repaire, située en bout de piste, est dissimulée par une bâche de camouflage. Le grotte principale est à ciel ouvert ; elle abrite le dirigeable qui a amené sur place l'équipement et le ramportera, augmenté d'un prototype en pièces détachées...