

QUEEN OF THE AIR

*Amelia, now I'm still waiting
With my eyes on the clouds
And I'm still waiting
For you to come down
Why don't you come down?*

Tom McRae, *The Ballad of Amelia Earhart*

Ce scénario emprunte beaucoup d'éléments aux « Dévoreurs dans la brume », tiré du recueil « Aventures Extraordinaires » (7^{ème} Cercle). C'est pourquoi vous trouverez des renvois aux pages du supplément, qui est nécessaire pour faire jouer cette aventure.

Ce scénario suppose que les PJ ont rencontré l'aviatrice [Amelia Earhart](#) ou son navigateur Fred Noonan au cours du précédent scénario (*Amok*), et les ont convaincu de prendre des photos aériennes de l'île de Ponape, sous contrôle japonais. Ils doivent se retrouver à Hawaii, le lendemain, pour que les PJ puissent récupérer les pellicules.

1. Disparue en vol

Honolulu, 2 juillet 1937, 6 h du matin.

Les PJ, qui sont logés sur une base de l'US Navy, sont réveillés par un opérateur radio : « Excusez-moi de vous réveiller aussi tôt, dit-il, mais j'ai reçu un message important : L'*Electra* est porté disparu. »

L'avion d'Amelia Earhart était attendu hier soir sur l'île Howland, au nord des îles Phoenix. Un navire américain, l'*Itasca*, qui devait le guider par radio, est sans nouvelles de l'aviatrice depuis plusieurs heures.

Les PJ ont pu communiquer par radio avec Amelia le 28 juin, alors qu'elle faisait escale à Darwin, en Australie. Elle avait pris du retard dans son voyage (à cause de la mousson, de soucis techniques et médicaux), mais s'apprêtait à partir pour la Nouvelle-Guinée, avant de se lancer dans la traversée du Pacifique.

Son plan pour pouvoir survoler Ponape était le suivant : au lieu de prendre la direction de l'est, vers l'île Howland, elle se dirigerait vers le nord-est. Elle signalerait au dernier moment par radio aux autorités japonaises qu'elle survolait leur territoire, prétextant de mauvaises conditions météo. Après être passée au-dessus de Ponape, elle bifurquerait vers l'est, en direction de Howland.

Les PJ étaient les seuls à être au courant de ce plan. Contrairement aux équipes de secours, ils savent donc que l'itinéraire de l'*Electra* passait plus au nord que prévu.

2. Recherches aériennes

Si les PJ ont un avion, avec une autonomie de vol conséquente (un hydravion étant le plus approprié), ils peuvent atteindre l'île Howland en 12 h de vol.

Ils peuvent aussi prendre la direction de l'île Wake, au nord des îles Marshall, à 15 h de vol d'Hawaii. C'est un territoire américain, où la *Pan American Airways* a installé des pistes et des bâtiments pour permettre l'escale et le ravitaillement de ses vols transpacifiques. Cette île est plus proche de Ponape, et permettra aux PJ de refaire le plein de carburant.

Si les PJ voyagent en bateau, le trajet jusqu'à Wake ou Howland prendra plusieurs jours (environ une semaine).

Depuis la disparition de l'*Electra*, les marines américaine et britannique, aidées par des navires civils, concentrent leurs recherches sur les îles Gilbert et Phoenix (Kiribati actuelles). Des avions sillonnent le ciel, sans apercevoir aucune trace de l'appareil d'Amelia et Fred Noonan.

On estime que si l'aviatrice a réussi à le poser sur l'eau, le *Lockheed* a la capacité de flotter pendant un ou deux jours. Mais les deux occupants ont pu embarquer sur un canot pneumatique, ou rejoindre un atoll isolé.

Si les PJ participent aux recherches dans le même secteur, ils font chou blanc, eux aussi.

Mener des recherches plus à l'ouest, dans les îles Carolines, n'est pas sans risque : l'archipel est sous mandat japonais, et les avions étrangers ne sont pas autorisés à le survoler. D'autant que la marine impériale a assuré aux autorités américaines qu'elle a lancé ses propres recherches pour venir au secours d'Amelia Earhart dans ses eaux, et n'a pas besoin d'assistance. Cependant, les Japonais ne semblent pas avoir été prévenus que l'*Electra* se soit détourné vers les Carolines.

Tant qu'ils restent éloignés des îles habitées, et se contentent de survoler la mer, les PJ ne risquent rien. Aucun bâtiment militaire ne les remarque. Mais s'ils s'approchent d'une île importante, un message radio, en japonais et en anglais, les enjoint à faire demi-tour. Puis quelques tirs de semonce de la DCA leur indiquent qu'ils ont intérêt à prendre cet ordre au sérieux. S'ils insistent, leur avion sera impitoyablement abattu.

3. L'île dans les nuages

Alors que les PJ parcourent la zone à l'est de Ponape, ils font face à une zone de brouillard qui monte de la mer, pour former un épais nuage. Impossible de l'éviter : il semble se déplacer pour envelopper leur avion. Dès qu'il pénètre à l'intérieur, tous les instruments (boussole, altimètre...) s'affolent, tandis que des trous d'air et des coups de vent violents secouent l'appareil.

Le pilote doit réussir un jet de **pilotage/4** pour garder le contrôle de l'avion, mais ne peut l'empêcher de descendre presque au ras de l'eau. Il ne parvient pas non plus à garder un cap pour sortir des nuages.

Les PJ volent pendant une heure dans la purée de pois. Tout à coup, émergeant de la brume devant l'avion, apparaît une île au relief élevé, couverte de végétation. Le pilote doit pouvoir l'éviter (**pilotage/4**) et la contourner par le nord. A ce moment-là, le PJ qui observe l'île et qui a le plus haut niveau en **Recueil d'Indices** remarque une brèche rectiligne dans les arbres, au nord-est de l'île. Elle pourrait bien avoir été tracée par le crash d'un avion.

En longeant l'île, on peut estimer qu'elle mesure environ 5 km d'est en ouest. Aucune trace d'habitation n'est visible.

Avec **1 point en Géographie**, un PJ est persuadé que l'île n'est pas cartographiée. C'est d'ailleurs un peu étonnant, étant donné sa taille.

Si les PJ disposent d'un hydravion, ils pourront facilement amerrir à proximité de l'île. Celle-ci se termine à l'ouest en formant un atoll partiellement fermé, dans lequel l'appareil pourra se mettre à l'abri des vagues, et où il sera facile de débarquer.

Si l'avion des PJ n'est pas prévu pour se poser sur l'eau, il peut toujours atterrir sur la plage de l'atoll, mais cela sera beaucoup plus délicat étant donné les coups de vent qui le rabattent vers les flancs de l'île (**pilotage/6**). En cas d'échec du jet, l'avion se pose brutalement, provoquant de légères commotions aux passagers, et brisant l'un des trains d'atterrissage. Des réparations seront nécessaires pour redécoller.

Si les PJ se déplacent en bateau, ils pénétreront dans la brume et découvriront l'île de la même façon, mais cela se fera sans risque. Ils peuvent apercevoir la percée dans les arbres au nord-ouest de l'île, mais il sera impossible d'aborder sur cette côte rocheuse. Le navire aura intérêt à jeter l'ancre dans l'atoll occidental.

4. Débarquement sur l'île

Sur la plage, quelques crabes de cocotier se déplacent paisiblement, en émettant des claquements légers. Mais on en trouve en plus grand nombre cachés à l'ombre des arbres. Ils ne semblent pas redouter les intrus (1 point en **Sciences naturelles** : ce comportement est assez inhabituels, car ces animaux sont habituellement très craintifs).

On peut remarquer une pirogue à balancier tirée sur la plage. **Anthropologie** permet de reconnaître le type d'embarcations construites par les pêcheurs autochtones de Micronésie. Ses cordages et ses voiles sont abîmés, comme s'il elle était abandonnée là depuis plusieurs semaines. Il n'y a aucune trace de ses occupants.

Recueil d'indices : Les épaves de plusieurs autres bateaux sont dispersées sur la plage et dans le lagon. Il s'agit pour la plupart de pirogues, mais on trouve aussi quelques planches d'un navire plus important.

Au sol, on peut trouver quelques traces de pas en grande partie effacées, ainsi que les restes d'un camp (foyer calciné, bouteilles...) abandonné depuis longtemps.

Si les PJ disposent de jumelles, **1 point en Recueil d'indices** permet de remarquer un bateau assez gros échoué sur la rive sud de l'île, à au moins deux kilomètres de distance.

Messages radio

A partir du moment où ils pénètrent dans les nuages qui entourent l'île, les PJ ne peuvent plus communiquer par radio. Mais ils continuent à entendre sporadiquement des bribes de paroles. Ce sont des messages anciens, qui tournent en boucle dans le brouillard qui entoure l'île.

Parmi les messages, on peut entendre :

- La voix d'Amelia : « *Nous rejoignons les eaux internationales. Nous tâcherons de ne plus survoler les territoires sous mandat japonais. Désolés pour le dérangement.* »

- Toujours Amelia : « *...n'avons aucune certitude sur notre cap. J'essaie de conserver une trajectoire rectiligne. Nous espérons sortir...* »

(Voir *Le Grimoire de Florence – La radio*, p 14, pour les autres messages).

5. Exploration

Après avoir réuni leur matériel d'exploration, les PJ peuvent prendre la direction de la brèche qu'ils ont aperçue, vers le nord-est. Il n'est pas possible de le faire en suivant la plage, car rapidement, les PJ sont arrêtés par des parois escarpées qui se jettent directement dans la mer. Il est donc obligatoire de pénétrer dans la forêt pour avancer.

La progression dans la forêt est difficile, étant donné qu'il n'y a aucun sentier tracé, pas même de piste laissée par des animaux. De plus, les PJ ne cessent de se perdre, et ne parviennent pas à suivre la direction qu'ils se sont fixés.

Connaissance de la nature : Il apparaît que les animaux sont plutôt rares sur l'île, mis à part les crabes de cocotier, et les oiseaux de mer. Il y a peu d'insectes, peu d'oiseaux, et pas de mammifères, mis à part quelques cochons sauvages.

Si les PJ étudient les plantes et les animaux de l'île, reportez-vous à l'encadré « La bouffe est bizarre... », p 8.

Vous pouvez corser l'exploration avec les événements du chapitre « Dans la jungle », p 9-10, ainsi que par les deux premiers événements du chapitre « Les Dévoreurs », p 10 (sensation de surveillance, grognements dans les bambous).

Vers 17 heures, une brume épaisse commence à tomber sur la forêt, et à descendre vers la mer. (Voir le paragraphe « Brume » p 9). Les PJ sont bien obligés d'arrêter leur progression jusqu'au lendemain. Ils peuvent redescendre vers la plage, pour passer la nuit à l'abri dans leur avion, ou installer leur camp en pleine jungle.

6. Pendant la nuit

Si les PJ passent la nuit sur la plage, et a fortiori dans la jungle, ils commenceront à subir la menace des Dévoreurs : ils entendent des psalmodies, puis un PJ peut apercevoir un Dévoreur (événement « Vision dans le camp », p 10).

Au milieu de la nuit, trois coups de feu éclatent dans le lointain. Si les PJ sont dans la jungle, les détonations les réveillent, et ils peuvent entendre (**Vigilance/4**) un hurlement de femme.

Depuis la plage, seuls ceux qui réussissent le test de Vigilance sont réveillés, et il faut atteindre un seuil de 6 pour entendre les cris. Depuis l'avion, il faut réussir un test de **Vigilance/6** pour entendre les coups de feu.

Savoir Militaire : Les coups de feu ont été tirés par une unique arme légère. Avec **1 point**, on reconnaît un revolver de petit calibre.

7. Le Bishamonten

Si les PJ ont aperçu le bateau échoué au loin sur la rive sud, et qu'ils prennent directement sa direction, ils peuvent l'atteindre en quelques heures. Sinon, ils tomberont dessus par hasard, après s'être égarés dans la forêt.

Voir le chapitre « Le Bishamonten » p 13

8. L'Electra

Après plusieurs heures de marches, les PJ repèrent la trouée rectiligne dans les arbres, qui les conduit jusqu'à l'*Electra*. L'avion, à moitié suspendu dans les branches, est en mauvais état, mais le cockpit n'a pas été écrasé. De l'extérieur, on peut repérer que les portières, sur le toit, sont restées ouvertes.

Voir le chapitre « L'Electra », p 11.

A l'intérieur, on peut trouver :

- Des cartes de cette partie du Pacifique, sur lesquelles sont indiqués les itinéraires officiel et secret.
- L'appareil photo d'Amelia.

Recueil d'indices :

- L'emballage d'une bande médicale.
- Quelques traces de sang.

Apparemment, les occupants ont emporté tout le matériel de survie nécessaire (trousse de secours...).

Connaissance de la nature : Depuis l'avion, des traces de pas et des marques de machette mènent jusqu'à un campement de fortune, installé par les deux aviateurs.

A côté du campement, on trouve un tas de vêtements d'homme ensanglantés, accompagnés de morceaux de chair (**Équilibre mental : 2 points**). Tout laisse penser qu'il s'agit des restes de Fred Noonan.

9. Amelia

En suivant les psalmodies et les traces des Dévoreurs, à partir du campement, on peut retrouver Amelia. Elle s'est réfugiée dans un arbre, cerné par un groupe de quatre ou cinq Dévoreurs.

La jeune femme a le poignet foulé, elle est déshydratée, et la peau de son visage est partiellement nécrosée (**Médecine :** on distingue la marque d'une grande main qui s'est posée sur sa joue et son menton). De plus, elle est terrifiée et a presque perdu l'esprit.

Réconfort sera nécessaire pour la convaincre de descendre de l'arbre. Ensuite, il sera possible de la soigner sommairement en dépensant **4 points de Premiers Soins**, et de l'apaiser avec **3 points de Psychothérapie** ou **1 point en Réconfort**.

Pendant qu'on la soigne, Amelia a des propos incohérents (elle imagine parler à sa mère, revit ses premiers vols, le crash, ou le moment où Fred Noonan s'est transformé en

Dévoreur et a essayé de se saisir d'elle). Mais elle a des moments de lucidité, où elle prononce quelques phrases qui sont des indices pour les PJ :

- *Qu'est-ce qu'il y a là-haut ? On dirait une petite maison...*

(Depuis l'arbre où elle était réfugiée, elle pouvait apercevoir le sanctuaire shintoïste bâti au sommet de l'île.)

- *Mais... c'est vivant ! Je l'entends respirer très lentement !*

(En perdant l'esprit, elle est devenue sensible à la présence du dragon.)

10. L'Hokora

Recueil d'indices : Depuis l'arbre où était montée Amelia, ou depuis la trouée laissée par l'avion, on peut voir le sommet de l'île, sur lequel on distingue un petit bâtiment coloré.

L'ascension jusque là-haut n'est pas très longue, mais assez harassante (test d'**Athlétisme/3** pour ne pas perdre 1 point de Santé). La forêt est remplacée par des rochers et des buissons, ce qui permet de ne plus perdre son chemin.

Anthropologie ou Architecture : Le bâtiment, pas plus haut qu'un homme, est un *hokora*, un petit sanctuaire shintoïste, comme on voit beaucoup au Japon. Il est de construction très récente (pas plus de deux ou trois ans).

Il abrite une statuette de dragon en jade, et ne paraît pas entretenu régulièrement.

Théologie ou Histoire de l'Art : L'*hokora* semble dédié au dieu-dragon de la mer Ryujin, très important dans la mythologie japonaise. Mais avec **1 point**, on se rend compte à certains détails que la statuette ne représente pas Ryujin, mais l'un de ses rejetons.

Si les PJ détruisent le sanctuaire, ou prennent la statuette, une légère secousse sismique se fait rapidement ressentir (**Vigilance/4**). En effet, le pacte passé entre l'Océan Noir et le dragon de l'île est rompu, et ce dernier a retrouvé sa liberté.

11. Quitter l'île

A partir du moment où la statue du dragon a quitté l'*hokora*, la brume commence à se dissiper. Les PJ ne sont plus désorientés, et peuvent facilement déterminer la direction de leur avion ou de leur bateau. Quant aux Dévoreurs, si certains sont encore vivants, ils sont paniqués, et ne cherchent plus à s'attaquer aux PJ.

Cependant, la terre tremble à intervalles réguliers, de plus en plus fort. Les PJ devront réussir des jets d'**Athlétisme** (difficulté de 3, puis 4, éventuellement 5) pour ne pas faire une chute, ou être heurtés par un éboulement.

Autour de l'île, l'eau est agitée de remous. Les PJ ont intérêt à rejoindre leur appareil au plus vite, avant que les vagues ne deviennent trop fortes, et ne les empêchent d'embarquer. Si les PJ doivent utiliser un canot pour atteindre leur hydravion ou leur bateau, un test de **Navigation/4** peut être demandé aux rameurs pour empêcher que leur embarcation ne dérive et ne se fracasse sur des rochers ou ne se retourne.

Une fois à bord, un test de **Pilotage/4** permet au pilote de décoller sans encombre (**Navigation/4** pour le barreur si les PJ sont en bateau). Dans le même temps, on peut voir l'extrémité de l'atoll se déplacer et s'étendre dans le prolongement de l'île. Bientôt, un sillage se forme derrière cette « queue », et il apparaît que l'île se déplace lentement, tout en s'enfonçant peu à peu dans la mer.

12. Un secret à garder

Même si les PJ ont réussi à sauver Amelia, elle est encore profondément traumatisée par son expérience sur l'île. Pendant le voyage de retour, dans un moment de lucidité, elle demande aux PJ de ne pas annoncer aux médias qu'elle a été retrouvée. Elle préfère que le public garde d'elle l'image d'une femme forte et courageuse, pas celle d'une victime défigurée et à moitié folle.

Le commandement militaire américain est du même avis : si on révèle ce qui s'est passé, l'opinion publique se déchaînera contre le Japon. Or, il ne faudrait pas que cela précipite une guerre que le président Roosevelt cherche à éviter.

On propose donc à Amelia de la conduire en toute discrétion dans un hôpital militaire aux États-Unis, où elle sera soignée sous une fausse identité.

Si les PJ se rendent à Hawaï, pour déposer en secret Amelia Earhart, il peut être intéressant de leur faire rencontrer son mari, l'éditeur George Putnam (en particulier si l'un des PJ a eu une relation sentimentale avec Amelia). Il vient d'arriver dans l'archipel, pour financer et organiser lui-même des recherches de grande envergure. C'est un homme rationnel et pragmatique, mais qui s'inquiète authentiquement pour sa femme, et n'est pas prêt à baisser les bras.

Les PJ seront peut-être tentés de le mettre dans la confiance, mais ce n'est pas ce que souhaite Amelia : *« Je ne l'ai pas épousé pour être la parfaite femme au foyer, dit-elle. Je ne veux pas qu'il soit l'époux vertueux à mon chevet. Il tournera la page bien plus vite si je suis morte. Et il fera un très beau veuf. »*

Les dessous de l'affaire

Pour protéger le site de Nan Madol, où elle mène des recherches ultra-secrètes, la Société de l'Océan Noir a pactisé avec une puissante créature marine. Il s'agit d'un rejeton du dieu-dragon de la mer, [Ryujin](#), capable de prendre l'apparence d'un atoll. A la demande de l'organisation, le dragon s'est installé à l'est de Ponape, et provoque des orages et des perturbations magnétiques, qui entraînent naufrages et crashes des bateaux et avions s'approchant de l'île interdite par une voie non autorisée (ou des pirogues autochtones essayant de la fuir).

Le dragon se nourrit de la force vitale des naufragés qui viennent mourir sur l'île. Pour satisfaire son appétit, et s'assurer qu'aucun rescapé ne pourra prendre la fuite, les sorciers de l'Océan Noir ont invoqué un esprit maléfique, un *Akuma* (ou Dévoreur). Ce dernier a pris la vie des premiers naufragés, et les a transformés eux-mêmes en Dévoreurs. Depuis, les créatures se sont multipliées.

Chronologie

Il est un peu difficile de situer les événements de ce scénario dans le temps, car ils ont lieu de part et d'autre de la ligne de changement de date, qui sépare le Pacifique en deux : la Nouvelle-Guinée se situe à l'ouest de cette ligne, tandis que l'île Howland est placée juste à l'est. Ainsi, alors qu'Amelia a décollé le 2 juillet au matin, elle était attendue à la fin de son étape le 1^{er} juillet au soir !

De plus, étant donné la grande distance qui sépare les lieux de ce scénario, ils s'étendent sur plusieurs fuseaux horaires. C'est pourquoi nous avons indiqué différents horaires pour les premiers événements du scénario.

A partir du moment où les PJ arrivent sur l'île, la gestion du temps ne devrait plus poser de problème.

Greenwich (GMT)	N-Guinée, Ponape +10 h	Howland -12 h	Hawaï -10 h	Événement
02/07, 00h00	02/07, 10h00	01/07, 12h00	01/07, 14h00	L' <i>Electra</i> décolle de Lae
02/07, 08h45	02/07, 18h45	01/07, 20h45	01/07, 22h45	Dernier message de l' <i>Electra</i>
02/07, 16h00	03/07, 2h00	02/07, 4h00	02/07, 6h00	Les PJ apprennent la disparition
03/07, 06h00		02/07, 18h00	02/07, 20h00	Arrivée probable des PJ à Howland
03/07, 09h00	03/07, 19h00		02/07, 23h00	Arrivée probable des PJ à Wake (fuseau horaire de Ponape)

A noter que sous ces latitudes proches de l'équateur, la durée du jour est d'un peu plus de 12 heures, de 6h00 à 18h30 environ.