



Drôle de pont

Ce scénario convient à toute espèce de Voyageurs, qu'ils soient aguerris ou non, deux ou six, haut-révants ou non : il faut surtout faire preuve d'astuce pour démêler l'affaire du pont, et il est même possible de la résoudre sans avoir à tirer l'épée. Le Gardien des Rêves dispose d'une grande latitude pour tirer l'histoire vers ce dont lui et ses joueurs ont envie : roleplay intense avec les Capricieux, enquête en ville, poursuite le long de l'eau, fracas et action... Il est même possible de raccourcir certaines parties : par exemple en faisant sortir les Voyageurs du gris-rêve dans la clairière à la malle fraîchement (et visiblement) enterrée, en se dispensant des brigands. Ou encore en supprimant certains PNJ, comme les Grognasses lors de la chasse. Le décor est planté, l'intrigue nouée, les personnages fignés, à vous de mélanger les ingrédients à votre guise !

Le ton général de ce scénario est celui d'un conte à la Rêve de Dragon, mélange de merveilleux naïf et de réalisme cru, filé à partir d'un mystère de la nature : la relation entre le Drôle et le pont. Ce scénario a été joué lors de la Convention de jeux de rôle de Provins, les 1er et 2 septembre 2001.

Synopsis

Suite à une drôle de rencontre avec des brigands, les Voyageurs se trouvent en possession d'une malle contenant une tortue. Douée de parole et, à l'en croire, de grands pouvoirs, la tortue leur explique qu'elle arrive au terme d'un pèlerinage mystique de plusieurs siècles qui doit se conclure par la rencontre avec son maître, Méléas, un fameux Très Haut Rêvant du Second Âge ! Le rendez-vous est fixé sur un pont à quelques lieues de là, mais comme la tortue craint d'avoir du retard, elle demande aux Voyageurs d'aller au-devant de Méléas pour le prévenir. Il saura sûrement les récompenser...

Arrivés à Guessambre, les Voyageurs apprennent que le pont, une antiquité du Second Âge, s'est écroulé la nuit dernière. Les Guessambriens sont très échauffés, car on se demande qui a fait tomber le bon vieux pont... Différentes factions s'accusent, mais en réalité, la faute en incombe à un chevalier errant qui est venu pourfendre le Drôle pas si légendaire qui vivait sous le pont. Or, les vieux ponts privés de leur Drôle finissent toujours par tomber en ruine. Vaincu, le Drôle a fui, tandis que le pont, se sachant condamné, s'est arraché aux rives et a entrepris de descendre la rivière jusqu'à la mer, cherchant le Drôle au hasard, et poussé par son instinct vers les ruines de Cinquécité qui le bâtit autrefois...

S'ils veulent que la tortue soit au rendez-vous, les Voyageurs devront trouver moyen de ramener le pont à Guessambre, le meilleur étant de l'amadouer avec son Drôle, blessé et hargneux. Lors de la poursuite, ils auront à se débrouiller avec le chevalier, décidé à achever le travail au nom d'un mystérieux mandataire, et une grande bande de Grouines lancées à la recherche d'un Drôle à offrir à leur reine ! Si le pont est ramené à Guessambre à temps, les Voyageurs seront fêtés par la population et la tortue avant d'avoir le plaisir d'observer une authentique magie du Second Âge.

Drôle de guet - apens

Les Voyageurs sortent du gris-rêve. Sac au dos, bâton au poing, ils se trouvent dans un bois chenu tout nimbé par la lumière nouvelle du mois du Vaisseau. Le soleil de la Couronne flamboie. En contrebas, ils entendent le souffle grondant d'une chute. Ils ne se souviennent de rien, mais ils ont encore dans les oreilles le cri désespéré qui les a tirés de leur torpeur et qui résonne à nouveau : "À l'aide !"

Au bout de la pente boisée, vingt mètres plus loin, c'est l'orée, qui donne droit sur la chute. Une belle chute de huit ou neuf mètres de haut, un seul rebond et dix mètres de large, au bord de laquelle se déroule une scène bien étrange. De l'autre côté, un homme barbu encourage un autre homme, pendu comme un sac à une corde tendue au-dessus de l'eau écumante. L'homme sur la corde est paralysé, il n'ose plus bouger, et quand il ose, il manque de perdre prise, se balance et glapit de peur. Du côté d'où débouchent les Voyageurs, un troisième homme pend à une





branche dangereusement étirée qui pousse dans la paroi, à trois mètres du sommet. C'est lui qui appelle au secours, alternant ses cris avec ceux d'un quatrième homme agrippé à la paroi un mètre au-dessus du troisième. Le quatrième homme vacille au moindre geste, il ne peut plus bouger ni bras ni jambe, ni descendre ni monter, la roche s'effrite !... Le barbu en face fait des signes désespérés aux Voyageurs dès qu'il les aperçoit, d'après les bribes de mots qu'on distingue dans le bruit de la chute, il leur demande – devinez quoi – du secours...

Les points d'appui pour une corde ne manquent pas, et la force conjuguée des Voyageurs devrait sans problème tirer d'affaire les deux hommes de la paroi (FOR à 0 ou suivant la technique, périodicité 2 rounds, 4 points de tâche chaque). L'homme accroché à la branche est le plus en danger, elle va céder d'ici 20 rounds et il va aller se briser les os dans la chute (blessure critique et 5 points de Vie, il commence à se noyer au bout de 5 rounds, un jet de Mêlée / Natation tous les rounds et 4 points de tâche pour le ramener au sec, et il faut encore le soigner...). L'homme pendu à la corde est simplement bloqué, on peut aller le secourir (AGI / Acrobatie facultativement à -1, 2 points de tâche) ou tâcher de le calmer pour qu'il revienne (EMP / Moral avec difficulté libre, l'autre doit réussir un jet avec sa VOL de 08 à -3 et la difficulté en positif).

Quand tout le monde se retrouve à souffler et à rire, bien soulagé, sur la rive, les présentations se font. Le grand rouquin barbu, le plus fort en gueule, c'est Tarbouin. Le jeune à gros cul et lippe boudeuse, celui de la corde, on l'appelle Cancrelune, et y a de quoi. Le grand brun mince, beau gars malgré ses joues vérolées, celui de la paroi, c'est Shan Darbuche, qui préfère qu'on l'appelle Cœur de Sang. Enfin, le petit barbu trapu à voix aiguë, celui de la branche, c'est Morlingue – et il n'est peut-être plus très présentable. C'est à cause de lui que les trois autres se sont retrouvés dans cette situation : ils ont entendu ses cris, ils l'ont trouvé pendu à sa branche au bord du gouffre, Cancrelune a essayé de venir le secourir avec une corde, puis Cœur de Sang a tenté de descendre directement... On connaît la suite. Pourquoi Morlingue se trouvait-il là ? Faudrait lui demander. Mais il est encore très éprouvé. Ça bavarde, Tarbouin sort une outre de bière noire qu'il rafraîchit avec l'eau et fait tourner... Qu'est-ce que vous faites, dans la vie ? Voyageurs ? Ah, bien, bien... Nous ? Brigands. Oui. Tiens, au fait, c'est vrai, ça... Une dague jaillit dans la main de Tarbouin,

il saisit un Voyageur par l'oreille, très professionnel (VUE / Vigilance à -5, plus ou moins si le Voyageur se méfiait, en cas de réussite il est possible d'esquiver en demi-surprise, ou normalement en cas de particulière). "Désolé, c'est le boulot. La bourse ou la vie ?"

Naturellement, les brigands ne tentent rien directement si les Voyageurs paraissent trop teigneux (particulièrement si Morlingue est tombé). Ils agissent en traître. Ils comptent sur l'effet de surprise et veulent juste dépouiller les Voyageurs avant de les laisser à moitié nus, sans sacs et sans chaussures, pendus par les pieds à une branche histoire de rigoler. Ça ne devrait pas se passer comme ça. D'ailleurs, le scénario en est à son introduction, les Voyageurs devraient s'en tirer sans grand mal. Au besoin, les brigands font montre d'une maladresse étonnante au moment fatidique. Ils cherchent à fuir dès que l'affaire tourne mal. S'ils sont capturés, ils ne servent pas à grand-chose, ils ont dit vrai pour Morlingue, ce n'était pas un guet-apens, quand il s'est mis à crier ils faisaient la sieste et lui le guet de l'autre côté de gué, pour prendre les clients éventuels à revers, juré craché. Oui, il y a un gué plus haut. Ils connaissent assez bien la région (voir [Drôle de pays](#)), ils y ont passé l'hiver et cherchent à se refaire. Ils sont en effet très pauvres (beaucoup de haillons, un grand pain, cinq souliers et 26 deniers pour quatre – plus 3 sols que Tarbouin cache dans sa barbe) et supplient les Voyageurs de les laisser en vie. Ils peuvent servir de guide, de porteur, de chien, d'ombre de leur main... Ils peuvent donner aux Voyageurs leur trésor ! Oui, une malle tombée d'une mule en fuite, isolée d'un convoi qui leur a échappé deux semaines plus tôt. La malle est solide, avec une bonne serrure, ils l'ont enterrée sous une souche près du campement en attendant de trouver un bonhomme pour l'ouvrir sans la démolir – c'est le genre de malle à être remplie de bijoux délicats ou de parfums dans des flacons en verre, faudrait pas gâcher... C'est la vérité (pour le contenu, voir [Drôle de tortue](#)). Libre aux Voyageurs de les livrer au plus proche village pour qu'on les pende pour de bon. Ils n'y gagneront que les félicitations des honnêtes gens. Les brigands n'ont plus d'importance pour la suite de l'histoire.

Reste l'affaire de Morlingue. S'il est encore en état de parler, il avouera vite (de préférence loin de ses collègues) qu'étant de guet, il a vu approcher quelqu'un à travers le sous-bois et a décidé de se le faire en solitaire. Il s'est approché discrètement...





Croyait-il. Une énorme silhouette s'est abattue sur lui, l'a saisi, l'a élevé jusqu'à la cime des arbres et l'a jeté dans le vide ! Par un hasard très romanesque, sa main battant l'air a accroché une branche, et voilà. Morlingue en tremble encore. Il peut montrer aux Voyageurs l'endroit exact. Les traces qu'on y trouve révèlent en effet qu'un être de grande taille a piétiné le sous-bois, chargé de Morlingue (VUE / Survie en forêt à +1). Peut-être un ours ? Si le jet précédent obtient une réussite significative ou mieux, on trouve une trace suffisamment claire dans l'humus. VUE / Zoologie à -1 ou Légendes à -4 permet alors d'identifier la patte à sept doigts d'un Drôle de très grande taille. On trouve aussi des traces de griffes profondes dans l'écorce d'un arbre qui n'y est pour rien, et ailleurs, un peu de sang séché. Le Drôle est peut-être blessé, il galope à travers bois, il est sûrement furieux. Les Voyageurs savent sûrement que les Drôles sont très dangereux (voir [Informations générales](#)). Le suivre ? Est-ce bien raisonnable ? Et d'ailleurs, pourquoi ?... Si les Voyageurs décident de remonter la piste malgré tout (ne serai-ce que pour remercier le Drôle de leur avoir évité le guet-apens des brigands), il faut réunir 6 pts de tâche avec des jets de VUE / Survie en forêt à 0 pour garder la piste jusqu'à une colline escarpée, à demi-éboulée. S'ils s'y engagent, un sapin bascule, entraînant une vraie petite avalanche. Il est facile d'y échapper si l'on est prudent (VUE / Vigilance à -4, 0 si on se méfiait ; en cas d'échec, encaissement à +dom+3 (prot. maximum 3) avec un risque de se retrouver bloqué par les gravats), mais la piste est brouillée. Les Voyageurs peuvent néanmoins persister (EMP / Survie en forêt à -4, 3 points de tâche). L'accueil du Drôle, terré dans une caverne vers le sommet de la colline avec une bonne réserve de pierres et deux rochers bien placés, sera vraiment typique de l'espèce (voir [Drôle de chasse](#) si les Voyageurs parviennent à le vaincre). Quoiqu'il arrive, il est nécessaire pour la suite de l'histoire que le Drôle survive, quitte à ce qu'il soit capturé.

Drôle de tortue

Qu'elle leur soit indiquée par un brigand désireux de sauver sa peau, ou en fouillant du côté du campement improvisée de la bande, la malle doit être découverte pour enclencher l'histoire. C'est un grand et beau bagage, ferré, couvert de cuir rouge vieilli. La serrure, en forme de tête de Chimère, est aussi très belle. Aucun bruit quand on remue la malle, mais elle est bien lourde... La serrure est

coriace (DEX / Serrurerie à -5, 4 points de tâche), sinon, on peut toujours prendre le risque de défoncer la malle (FOR à 0, 5 pts de tâche, pas d'autre risque que de se blesser). L'intérieur est matelassé de bon satin rosé. Il s'y trouve une espèce de petit rocher ovale, un peu plat, avec des dessins réguliers. Rien d'autre. Le rocher est une tortue (INT / Zoologie à -3) qui dort, à moins qu'elle n'ait été traumatisée par les grands coups d'épée qui ont peut-être défoncé son abri.

Tiens, non. Elle risque un bout de nez dehors, tâte le terrain, tire la langue. A un air comme si elle souriait. "Bon, tout s'est passé comme prévu..." Elle a une voix fluette, mais élégante et pleine d'assurance. À peine irritée par les marques sur sa carapace que des Voyageurs-démolisseurs auraient pu laisser. Pourquoi "tout s'est passé comme prévu" ? Parce qu'elle l'avait lu dans les étoiles. Son nom ? Quelle drôle d'idée, les tortues n'ont pas de nom ! Elle parle ? Oui, c'est l'œuvre d'un archimage dont elle est, sans se vanter, le disciple favori. Cet archimage a entrepris de l'enseigner dans les sept Voies pour faire d'elle, simple chélonidé giratopède de l'espèce carniflex vulgus, un haut-rêvant de grand pouvoir. Pourquoi ? Ah ça, seul le maître le sait. Le nom du maître ? La tortue se rengorge : Méléas, LE Méléas, le Vert-de-Gris, celui du Second Âge (voir [Informations générales](#)) ! L'histoire de cette tortue est très tordue. Or, elle ne ment pas, et ne dégage aucune aura magique... Elle sourit d'un air énigmatique si on demande à voir un échantillon de ses pouvoirs, faisant remarquer que la maladresse des brigands lors du combat n'est peut-être pas due au hasard – il n'y a pas de hasard, jeunes gens, seulement les étoiles et ceux qui savent les séduire ! Cette tortue aurait-elle le mauvais œil ? Si on insiste, elle tire de sa carapace un petit paquet de cartes usées (le Gardien des Rêves est invité à se munir de son propre paquet pour cette scène), l'étale avec ses petites pattes et commence : "Choisissez une carte, n'importe quelle carte..." Le tour rate complètement, mais si les Voyageurs le font remarquer, la tortue se contente de dire qu'elle maîtrise mal la magie de leur époque, apprise en chemin, qu'elle a préféré cette magie à une autre trop impressionnante pour eux, et qu'elle a beaucoup à faire, merci. Après avoir fanfaronné encore un peu sur l'astrologie royale, la métalchimie et la lapidomanie quantique, la tortue demande aux Voyageurs le chemin du Gué des Embruns. Elle est très ennuyée qu'ils ne connaissent pas. C'est là-bas qu'elle a rendez-vous, avec Méléas, juste au milieu du pont sur le Gué des Embruns.





Voyez-vous, elle arrive au terme d'un pèlerinage de sept cents ans à travers le monde, ordonné par Méléas, au terme duquel elle doit le retrouver pour parachever son initiation et de tortue, devenir Mage.

Qui est la tortue ? D'où sort-elle ? C'est ce qu'on ne saura pas. Mais aussi invraisemblable que cela puisse paraître, elle dit vrai. C'est un véritable fossile ambulante, mais nous savons tous que les tortues vivent très vieux. En ce qui concerne ses pouvoirs, c'est au Gardien des Rêves de juger, en laissant ses Voyageurs dans le doute. Elle peut n'en avoir aucun, maîtriser quelques formules classiques ou être une vraie fournaise de haut-rêve à la mode Second Âge (option recommandée si les Voyageurs commencent à parler de soupe de tortue ou d'attraction foraine lucrative). Dans tous les cas, elle croit de bonne foi être très puissante, mais ne réalise pas très bien que le monde a changé d'Âge – ou elle ne s'en soucie pas. Tout ce qui compte pour elle, c'est le rendez-vous, et rien ne peut la faire hanger d'avis.

Or, si personne n'a entendu parler d'un gué des Embruns, le seul pont connu se trouve à Guessambre. Un pont très ancien... Les Voyageurs ne devraient pas avoir de mal à se renseigner (faute de brigands, à Snorquel, le village au bord de l'eau qui se trouve à deux heures en aval), ni à faire le rapport entre "gué des Embruns" et "Guessambre". Il faut bien entendu éviter de semer la panique en laissant la tortue bavarder devant les villageois – ceci dit, il est facile de calmer le jeu avec l'intervention d'un paysan plus faraud que les autres qui a déjà eu affaire à des amuseurs ventriloques. Le tout est d'empêcher la tortue vexée de refaire un tour de cartes au paysan incrédule.

Renseignements pris, Guessambre se trouve à quatre heures de Snorquel. La tortue veut connaître la date (l'histoire commence un 7 Vaisseau, à l'heure de la Couronne) et a l'air encore plus ennuyée. Elle va être en retard à son rendez-vous, fixé le 14 au début de l'heure de la Sirène très précisément. Eh oui, à vitesse de tortue, il faut un bout de temps pour couvrir la distance, sans parler des arrêts-méditation et des pauses-salade obligatoires ! Est-ce que ça ennuerait beaucoup les Voyageurs d'aller devant pour prévenir Méléas du retard, d'environ une journée, une journée et demi ? Ah non, merci, ils ne peuvent pas l'emporter avec eux pour gagner du temps, car elle doit accomplir tout son pèlerinage à pied, c'est une des règles fondamentales à n'enfreindre en aucun cas (comme ne manger que de la laitue sauvage et ne

boire que de l'eau). Sinon, elle utiliserait la magie pour voler d'un trait jusqu'à Guessambre ! La tortue insiste : il faut que les Voyageurs acceptent car voyez-vous, Méléas est très attaché à la ponctualité. Un retard non excusé aurait des conséquences terribles, pas seulement pour elle, mais pour le monde entier. La tortue considère également que rendre ce service serait un honneur, une occasion pour les Voyageurs de rencontrer le maître. Ils auraient sûrement droit à un pourboire pour la peine. Et quelle espèce de pourboire peut donner un archimage, imaginez un peu ! Les Voyageurs devraient accepter. De toute façon, ça ne leur coûte pas grand-chose.

Comptine populaire de la Sournuse

Tu te souviens du pont	Celui d'avant-hier
Qui passe la rivière	Tout près de ma maison
Le petit pont de pierre	Qui ne tenait plus guère
Que par un vrai mystère	Et un Drôl' très amer.
Si tu reviens du bois	Tu verras la rivière
Où j'ai fait tout en pierre	Ce drôle de pont-là.
Cinquécité naguère	Connut bien trop de guerres
Le pont par la rivière	A couru jusque là.
Il suit depuis cette ère	Son rêve gris et vert
Car on ne parle plus guère	De tous ces tas de rois.
Mais dans ce coin de bois	Un petit pont bizarre
Cache un Drôl' de lascar	À qui denier l'on doit
Pour aller d'part en part	Et pourtant j'en suis fier





Drôle de pays

Il existe une dizaine de villages le long de la tumultueuse Sournuse, unique moyen de communication (à quelques chemins de chèvre près) dans cette vallée très encaissée. On ne trouve plus âme qui vive dès qu'on s'éloigne à dix lieues des rives, et les villages sont parfois construits au-dessus de la rivière, perchés au bout de mâts colossaux et reliés à chaque rive par une passerelle amovible.

Les étrangers les appellent "pont-villages". À l'ouest, le bourg fortifié de Croisevert garde le col qui ouvre vers la plaine généreuse mais lointaine fertilisée par le Bercegeant, avec de vraies cités, des vraies seigneuries et ainsi de suite. À l'est, on ne trouve aucun peuplement notable avant le petit port de Bekel, sur l'île de Mloe, une colonie cornaillière qui voudrait bien concurrencer Guessambre et qui se fait maudire du soir au matin pour ses louches activités de contrebande, quand ce n'est pas du piratage.



Bien qu'étant de loin plus peuplée que n'importe quel village sournusois, Guessambre n'est appelée "ville" que pour ne pas vexer les Sournusois. Elle rassemble peut-être un millier d'âmes, à l'orée de la très humide Forêt des Rhumes, nichée au pied de grandes chutes abruptes, point de coupure et de rencontre entre les terres hautes, domaine des roux Cornaillers du nord, et la vallée de la Sournuse qui va se jeter à moins de soixante lieues draconiques de là, dans la Bellebaie qui ouvre vers les royaumes d'au-delà de la mer. À la belle saison viennent y mouiller les navires d'Esparlongue. Les passeurs de Guessambre les

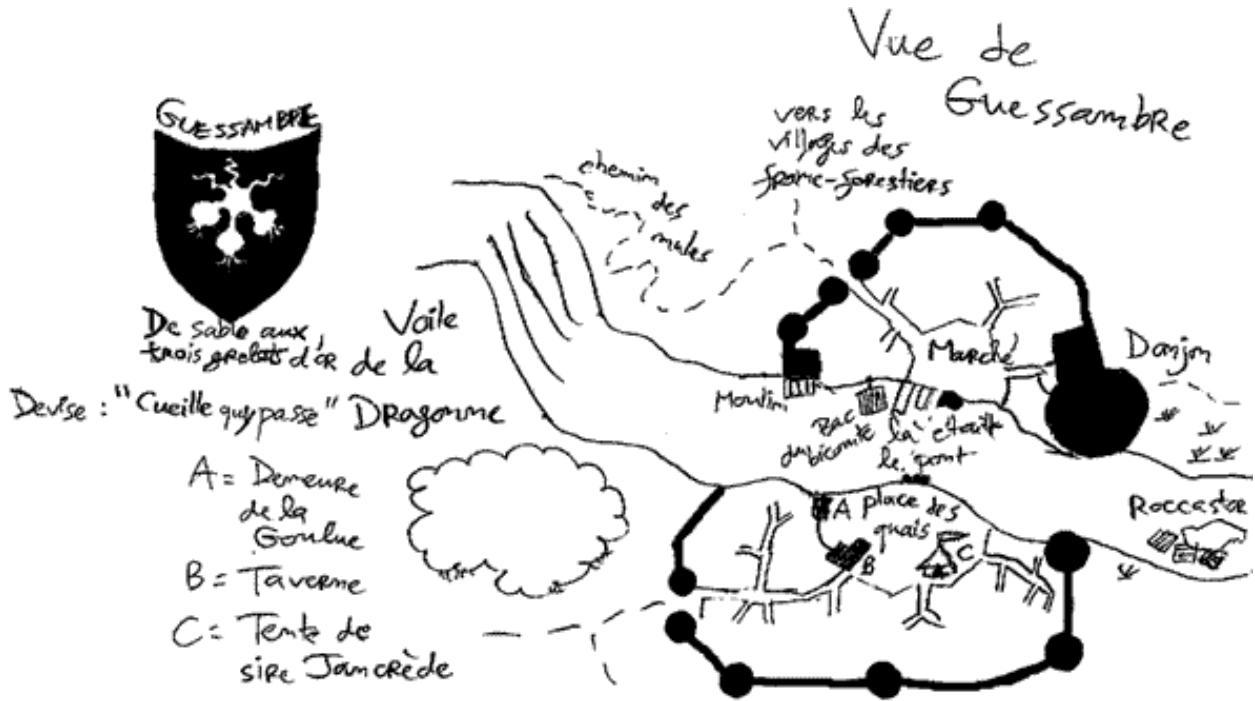
aident à acheminer leurs marchandises jusqu'à leur petite cité, tandis que les muletiers vont à la rencontre des radeaux cornaillers parvenus jusqu'aux rapides. Guessambre est alors bourdonnante d'activité. En hiver, plus aucun signe de vie ne vient des Cornailles, isolées par les congères, et la mer est déserte. C'est alors que la vallée de la Sournuse apparaît dans toute sa sauvagerie : pendant quatre mois, elle sombre dans l'oubli et la somnolence. Sans le négoce estival, Guessambre ne saurait exister, car si les rapides sont poissonneux à certaines époques, la forêt n'est pas très giboyeuse et





le sol donne plus de pierres que de blé. Heureusement qu'on est parvenu à domestiquer la roselote, une espèce de pomme bleue naine au goût de fromage aigre, et que le grelot, une racine ronde un peu creuse dont on tire une farine à goût de silex chaud, pousse volontiers sur les parois bien

arrosées... Mais surtout, heureusement qu'il y a le commerce et l'octroi ! Guessambre produit aussi du bois, mais les marchands d'Esparlongue préfèrent les magnifiques fûts que les Cornaillers descendent le long de l'eau.



Les Sournusois ont de bonnes raisons d'être aussi peu nombreux et de construire des sites aussi protégés : au sud se trouvent les marches imprécises d'un royaume groin surnommé Petidbou. On raconte que les Groins sont sortis de nulle part des siècles auparavant, surgissant par hordes entières d'une péninsule désolée – et ils n'avaient pas de navires. Aujourd'hui, ils règnent jusqu'à la rive droite de la Sournuse, mais on les voit rarement grouiner aussi loin. Ils préfèrent lancer leurs expéditions vers la riche vallée de Bercegéant, ignorant la plupart du temps les Sournusois qui se gardent bien de le leur faire remarquer. Les Groins ne sont sûrement pas impressionnés par la petite garnison de Guessambre ni celle de Magnetour, forteresse élevée au-dessus des ruines colossales de Cinquecité toujours léchées par les vagues amères... Cinquecité ? Oh, une mégapole du Second Âge dont les habitants étaient si paresseux qu'ils furent dévorés par une pluie de crabes en une seule nuit, et que les Dragons soufflèrent sur la mer pour qu'elle lave sans cesse cette cité cent mille fois pécheresse. Nous parlions donc des Groins. Même lors de la saison du négoce,

les Groins se tiennent plutôt tranquilles, au point que les bonnes gens de Bercegéant prétendent que les Sournusois ont passé des accords avec les hommes-cochons. C'est peut-être vrai, mais de là à dire que leur reine oblige une fois l'an le noble bicomte de Guessambre à lui embrasser le cul (qu'elle ne se torche jamais), c'est pure vilénie. Les gens de la vallée d'en bas sont jaloux.

Les Voyageurs arrivent à Guessambre alors que le printemps est encore jeune et n'a pas encore apporté les Esparlonguais et les Cornaillers, seulement des giboulées, des crues vigoureuses et des arc-en-ciel à la pelle. La, disons, cité s'étend de part et d'autre de la rivière. Elle est baignée dans un nimbe vaporeux qui naît des chutes toutes proches, appelées le Voile de la Dragonne : les Guessambriens racontent qu'une Dragonne fuyant son Dragon trop pressant s'écrasa en contrebas, emportant le sol sous son poids désespéré et laissant son voile de mariage accroché au sommet, bref, une romance triste pleine de charme désuet qu'on raconte aux étrangers, qui aiment ça, d'habitude. La cité est ceinte de murailles trapues en pierres plates consolidées de tours en





rondins. Sur la rive droite on trouve un donjon en pierre de taille – demeure et fierté du bicomte – ainsi que les greniers de la ville, le marché et le moulin. Sur la rive gauche se trouve la Guessambre où presque tous vivent, entassés dans l'espace étroit entre les murailles antédiluviennes jusqu'aux berges limoneuses où sont construits de modestes quais pour l'heure pratiquement noyés par les crues. À un tiers de lieue en aval, regroupés autour de l'îlot nommé Roccaſtor, on observe les maisons flottantes des Gens des Radeaux. Mais ce ne sont pas eux qui font passer les Guessambriens d'une rive à l'autre : on utilise le pont.

Qui n'est plus là.

Drôle de gens

Les Voyageurs peuvent constater d'eux-mêmes la disparition du pont dès qu'ils parviennent au sommet du Voile de la Dragonne. De toute façon, les Guessambriens ne parlent que de ça, avec autant de fièvre que si les Groins s'étaient mis à pousser entre les pierres après la pluie, et les Voyageurs seront sûrement informés dès leur accueil à la porte, dont la garde a été confiée pour l'heure à sire Jancrede, qui les accueille par un de ces laïus dignes, élégants et fleuris de partout comme il sait si bien le faire, filant la métaphore sur la devise de Guessambre, l'hospitalité et la Justice jusqu'à faire applaudir ses hallebardiers.

Il n'y a pas de Maison des Voyageurs à Guessambre, ni de tradition du Voyage. Mais on peut dormir dans le grenier de la taverne pour 3 deniers la nuit et 2 deniers la tambouille, ou en échange de menus travaux sous la direction du patron, Lampoire, vieil homme en forme de point d'exclamation, très propre, grincheux et compassé comme on peut l'attendre d'un ancien valet de baignoire du bicomte. Une fois installés, les Voyageurs vont pouvoir partir à la découverte du bourg et chercher à savoir ce qu'il est advenu du pont : car sans pont, pas de rendez-vous, et sans rendez-vous, pas de récompense.

La disparition du pont s'est produite la nuit dernière, une nuit violente, d'orage et de grêle, qui a duré jusqu'à fin Roseau. La nouvelle a éclaté dès mi-Château dormant, rapportée par des pêcheurs venus relever leurs nasses. Dès le lever du jour, toute la ville, des plus vils croquants jusqu'au bicomte au sommet de son donjon, contemplait ce qui n'était plus là : sur chaque berge ne restaient plus du pont

que des moignons, et dans la Sournuse, plus rien de visible, pas de piliers brisés, rien. Le pont a dû tomber en miettes !

Le pont s'appelle – s'appelait, corrige alors quelqu'un d'une voix tremblante – le pont, sans plus, il n'y en a qu'un à Guessambre et dans toute la vallée. Mais son nom complet est Pont des Caprices. Il était en pierre de taille, d'un gris pâle tournant au vieux bronze bleuté avec tout le lichen incrusté. Il possédait seize piliers bien ancrés dans la Sournuse, un tablier de dalles immenses larges de deux pieds et demi, un parapet orné de sculptures lavées par les pluies au point de ressembler à rien et à tout – comme les nuages. Pour les Guessambriens, c'était le plus beau pont de l'univers ; mais il était plutôt petit, et ne servait pas à grand-chose, il faut le reconnaître. Les marchandises des étrangers, les troupeaux, les ballots, les légumes et les sacs de grains pour le marché, tout ça était transbordé par les Gens des Radeaux, ceux de Roccaſtor. Quand il fallait passer d'une rive à l'autre dans la journée, on empruntait le pont en jetant un denier dans l'eau – le denier du Drôle. Bien sûr, il y avait un Drôle sous le pont, depuis toujours. Il vivait sous l'eau, dans la vase, même si on raconte qu'il remontait la nuit pour ramasser des deniers tombés entre les roseaux, casser le cou d'un voleur de deniers ou effrayer un passant attardé. Ceci dit, personne n'a jamais réellement vu le Drôle ou une trace de son existence, et les adultes dans la majorité le considèrent comme une légende familière à laquelle on croit vaguement, par habitude, et bon, on passe en jetant un denier, au cas où. Et même une pièce de dix deniers pour l'Anniversaire du Drôle, le 11 Dragon, un jour de fête. Certains Guessambriens astucieux démontrent que le Drôle n'existe sans doute pas par le fait qu'il n'a jamais rendu la monnaie quand on n'avait pas de denier sur soi et qu'on jetait du bronze. Mais d'autres réfutent l'argument en prenant pour exemple maître Lampoire, qui ne rend pas la monnaie non plus mais n'en existe pas moins. Bref, ce qui soucie tout le monde, c'est la disparition du pont, pas cette vieille lune du Drôle ! Les Guessambriens aimaient leur pont de jour ; la nuit, il devenait le lieu de rendez-vous des Capricieux, c'est-à-dire tous ceux, que ce soit tous les soirs ou une fois dans leur vie, qui avaient envie de se donner du bon temps : fils de bourgeois, archers en repos, paysans puceaux, possédés de la bourrée ou de la tarantelle, graines de voyou, belles de nuit, vieilles infirmes et bons à rien de toute espèce. Une petite communauté changeante, dissoute par le jour, qui faisait scandale et envie.





Tous les Guessambriens savaient que quelles que soient les frasques de la nuit, celui qui rentrait chez lui se sentait soulagé de toute espèce de remords aux premières lueurs. Ah, le bon vieux pont, pour sûr qu'il était magique !

Que va-t-on faire sans lui ?

Qui l'a tué ?

Le bicomte de Guessambre n'a donné aucune réponse. Sa première et seule réaction a été d'interdire à quiconque de plonger dans la Sournuse, et il a pris soin de poster des hommes d'armes le long des deux berges. Son chambellan a fait une brève déclaration affirmant que toutes les mesures nécessaires étaient prises et que les officiers concernés avaient reçu du bicomte des ordres clairs pour que le processus soit enclenché. Tout le monde a été très impressionné par le ton et le nombre de mots compliqués. Ce n'est qu'ensuite qu'on s'est

demandé de quel processus parlait le chambellan.

Mais qui a tué le pont ?

Répondons tout de suite à cette question : personne, car le pont est encore debout pour le moment. Le chevalier Jancrède a pourfendu le Drôle sur la berge l'avant-veille. La créature s'est enfuie en amont, où elle a croisé la route des brigands puis des Voyageurs. Le pont s'est senti soudain très vide, et sa conscience minérale a pris assez de force pour qu'il commence dès la nuit suivante à se tortiller, profitant de l'absence des Capricieux à cause de l'orage. Dourdre, un Capricieux, se trouvait tout de même là. Prenant pitié, il s'empare d'outils laissés près du quai et entreprend de frapper la berge, encourageant le pont. C'est surtout ce soutien qui permet au pont de s'arracher aux berges et de partir le long de l'eau à la recherche du Drôle. Malheureusement, le pont part vers l'aval.

Renseignements et témoignages : sur la rive gauche

La rumeur publique. En l'absence de version officielle, elle va bon train et se montre très inventive. Pour en rester à l'utile :

Ū On accuse volontiers les Gens des Radeaux (voir Les hors-murs) d'avoir attiré le mauvais sort sur le pont : une vieille mais honnête ramasseuse d'escargots raconte qu'elle a senti sur la berge près du pont une odeur semblable à la drôle de soupe dont se nourrissent les Gens des Radeaux. L'odeur était celle du vieux sang fermenté du Drôle. Pour le reste, ce n'est que xénophobie culinaire.

Ū Plus rares sont ceux qui osent accuser à voix haute "l'Esparlonguais", Santro Morabocci (voir Sur la rive droite), de pratiquer le haut-rêve et d'avoir fait tomber le pont, par un coup de vent magique ou alors en chassant "l'âme du pont, le Drôle quoi" par un sortilège. En effet, depuis son arrivée, il sort plusieurs fois par semaines pour aller tripatouiller on ne sait quoi de louche sur les rives de la Sournuse avec d'étranges instruments, rubans, bâton à loupes, canne graduée, etc. et puis il plante des bâtons partout – raison pour laquelle on a surnommé Morabocci "Monseigneur des Piquets".

Ū Que ce soit à cause des Gens des Radeaux ou de Morabocci, on explique l'interdiction bicomtale de plonger par une malédiction qui obligerait le bicomte à obéir aux Gens des Radeaux (ou aux

Esparlonguais). Si on ne doit pas plonger, c'est pour qu'on ne puisse pas découvrir sur les ruines du pont les marques de la sorcellerie (les Guessambriens restent vagues ou trop imaginatifs en ce qui concerne l'aspect d'une "marque de sorcellerie"). Le but du complot serait de construire à grand frais un nouveau pont, ce qui implique la levée d'un impôt exceptionnel et bien lourd. Là, la rumeur publique n'a pas tort.

Ū Plusieurs pêcheurs témoignent avoir remarqué hier à l'aube que les eaux près du pont étaient troubles, comme si la vase avait été remuée – moins qu'actuellement, mais tout de même. C'était le cas, puisque le Drôle était sorti de sa tanière subaquatique pour aller affronter Jancrède. Depuis que le pont est parti, le fond a été pas mal bouleversé et la vase ne permet pas de distinguer grand-chose.

Ū Quelques compères Guessambriens assez crédules se disent que le Drôle doit en savoir long sur ceux qui ont abattu le pont. Ces "guetteurs" essaient de l'attirer dehors, et pour ce faire, passent leur journée à jeter des deniers et des cailloux dans la rivière ou à provoquer le Drôle ("Bon, moi je traverse et je ne jeterai pas un sou à ce Drôle gâteux !"), à l'affût du moindre grognement. À cause de la chaleur et de l'absence de résultats, ils picolent pas mal, ce qui les rend plus enclins à bavarder (ou à s'énerver).





U La rumeur publique ne pense pas grand-chose du chevalier Jancrède. De rares médisants lui reprochent sa froideur et sa figure de carême, quelques-uns trouvent qu'il travaille du heaume, certains estiment qu'il constitue une très bonne attraction pour les enfants, et la plupart des gens s'en foutent. À Guessambre, on ne sait pas trop ce que c'est qu'un chevalier, les nobles du cru ont des mœurs rudes qui les apparentent quasiment au peuple. Mais si tous les chevaliers sont comme Jancrède, alors, on aime bien les chevaliers même s'ils sont un rien pigeu-cul.

Vingt-trois Cornaillers logent à la taverne depuis un mois. Ils sont lents, posés et aimables, restant sur leur quant-à-soi. Et pour cause : ce sont des ouvriers de la pierre appelés par le bicomte pour ravalier la face sud du Donjon, endommagée par un ouragan pendant l'hiver. Naturellement, on se gêne pas pour dire que ces foutus Cornaillers ont été appelés pour refaire le pont, ce qui prouve qu'il y a complot depuis le départ. Les Voyageurs peuvent gagner la confiance des Cornaillers par la franchise et une cordialité de bon ton. Il serait par exemple bienvenu qu'ils partagent l'enthousiasme des montagnards pour le tichlique, un jeu de cartes récemment inventé (les cartes ne sont parvenues que l'année dernière jusqu'au haut plateau des Cornailles). On ignore par qui, les Voyageurs ne sauront donc pas sur qui se venger, car le tichlique, jeu sans fin de très bas niveau tactique, est semblable au Cornailler, lent, patient, méticuleux, somnifère, bref, minéral (CHA / Jeu facultatif à 0, ajusté astrologiquement si on veut pimenter – le Gardien des Rêves peut même demander des jets de VOL ajusté par le nombre de parties jouées en négatif pour éviter que le Voyageur ne cède à un sommeil discourtois au moment le plus palpitant d'une manche). De toute façon, les Cornaillers ne jouent pas d'argent.

U Les Cornaillers sont innocents de tout complot : le bicomte ne leur a jamais dit rien de tel, et les Voyageurs peuvent se le faire confirmer s'ils parviennent à plaire aux Cornaillers, plutôt méfiants par nature et plus encore au vu des événements.

U L'un d'eux se plaint de s'être fait voler plusieurs outils (masse, pique, mailloche) durant la nuit de la disparition. On ne s'en soucie pas trop : il n'avait qu'à ne pas les laisser traîner près du quai ! C'est Dourdre qui les a jetés dans la rivière après les avoir utilisés pour "libérer" le pont.

L es hucheuses de la taverne, c'est ainsi qu'on appelle les douze filles de joie, parce qu'elles travaillent dans des huches à pain et de grands coffres posés debout contre les façades de la taverne (raison pour laquelle une passe s'appelle un tout-droit). Un vieux décret bicomtal leur interdit en effet d'œuvrer sous le toit d'une maison. Les filles logent dans une vieille demeure en face de la taverne, celle de la Gueulante ou la Goulue, seuls noms qu'on connaît à la maquerelle. Celle-ci règne en grande mère sur elles, impitoyable avec les paresseuses, généreuse avec les dures à la peine. Elles les protègent également, et quand on la paie (toujours d'avance) pour aller "à la huche", elle fait jurer que si le jeu d'amour est vraiment bon, le client doit épouser la fille et demeurer avec elle un an et un jour au moins. Le cas s'est déjà produit plusieurs fois, que les Voyageurs soient prudents !

U Les filles parlent peu, par peur de la Goulue. Pourtant, la disparition du pont les prive des Capricieux et de leur joyeuse ambiance nocturne propice aux affaires. Les plus amères prétendent que la femme du bicomte, une "bigote éhontée", est à l'origine du vertueux complot qui les vise. D'autres disent pis que pendre du triste voyageur de la taverne (voir ci-dessous), car il n'a jamais donné suite à leurs avances.

U Ce triste voyageur est un grand escogriffe en habits sévères de voyage, portant épée et chapel noir, qui loge à la taverne depuis des semaines. Il parle très peu et ne quitte pas la rive gauche. C'est un habitué du pont la nuit, mais il ne s'y réjouit guère, se contentant de converser un peu et d'écouter, appuyé contre le parapet. Il est si discret qu'il n'est venu à l'idée de personne de l'accuser de quoi que ce soit. Maître Lampoire, un des rares à lui avoir fait la conversation, dit qu'il s'agit d'un colporteur dépouillé par les brigands avant d'arriver à Guessambre, et qui espère de l'argent de sa famille. D'après son accent, c'est un de la vallée. Le patron prétend avoir déjà vu ce colporteur deux ans plus tôt, ou cinq, attendez. Les Voyageurs auront du mal à avoir du succès auprès de ce terne personnage qui se présente sous le nom de Shan Shaguin. Ils peuvent observer qu'il possède beaucoup de bagages pour un colporteur dépouillé (il a même une mule !), et que dans ceux-ci se remarquent un écritoire gorgé de partitions originales, ainsi qu'un fabuleux théorbe en bois d'amandier et aux clés de verre noir. On peut identifier les partitions comme des œuvres originales (INT / Musique à 0) ou avoir entendu parler du





théorbe baptisé Douleur (CHA / Légendes à 0) : l'un ou l'autre permettent d'identifier ces biens comme ceux de Bruyère, génial trouvère d'Esparlongue. Et c'est bien de lui qu'il s'agit ! Ayant entendu parler du Pont des Caprices, il lui prit l'idée de s'y rendre au cours d'un voyage dix ans plus tôt, et ce fut le choc. Durant leurs nuits folles, les Capricieux, tout particulièrement les Vassaux, le Roi ou même les hucheuses, lâchait des perles de poésie. Quelle verdeur ! Quelle énergie ! Était-ce l'invention spontanée due à ces moments de joie désespérante, ou un effet magique du pont ? Peu importe. Bruyère ne put résister à l'envie de prendre ces perles verbales en note et d'en nourrir ses créations, d'autant qu'il sentait son inspiration fragile à l'époque. Il est revenu à Guessambre chaque fois qu'il a pu, et il se pourrait que la septième ne lui porte pas chance. Le trouvère a le cœur brisé par la Disparition, convaincu que le pont était bien magique, béni d'étincelles de pur génie la nuit. Car depuis, les Capricieux ne sont plus les mêmes. Bruyère est donc tout prêt à soutenir quiconque pourrait retrouver le pont, mais il croit, comme tout un chacun, qu'il s'est effondré. Attention, le trouvère tient à rester discret, la gloire le fatigue comme un rhumatisme et il a des angoisses cruelles à l'idée qu'on pourrait raconter de pays en pays que l'immense Bruyère ne faisait que copier les fous, les folieuses et les joueurs de flûtiau de Guessambre. Les Voyageurs pourraient d'ailleurs le faire chanter pour l'obliger à les aider, s'ils ne trouvent pas moyen de s'entendre (ce qui vaudrait mieux, car un tel ami est précieux). Les gens du Donjon connaissent Bruyère, et celui-ci peut facilement y avoir des entrées s'il révèle son identité, en l'échange d'un seul concert. Sa parole vaut également son pesant d'or auprès du bicomte, quitte à faire un faux témoignage, ce qui peut sauver la mise d'un Voyageur ou d'un Capricieux ayant maille à partir avec la justice.

U La Goulue pense beaucoup et parle avec parcimonie. Comme elle a certains liens avec le bicomte, elle en apprend assez long au fil des jours. A-t-elle une raison de venir en aide aux Voyageurs ? Si l'un d'eux épouse une fille, ou s'ils paient, ou encore s'ils promettent de ramener le pont (donc les Capricieux) et paraissent crédibles, la Goulue peut les faire profiter de bruits en provenance du Donjon et de la rive droite en général, ce qui évitera aux Voyageurs d'avoir à traverser. Au Gardien des Rêves de juger de la teneur et de la qualité des informations obtenues. La Gueulante peut en particulier les mettre en garde contre les Espares, Morabocci et son

assistant Marjus. Elle peut aussi les faire rencontrer mère Marmite, qui guide des Gens des Radeaux.

Les Capricieux n'existent plus en tant que tels, mais il reste une bande disparate de véritables Capricieux privés de leur seul foyer, le pont. Ils se sentent désemparés comme des orphelins, exilés par petits groupes le long des berges, ou à la taverne, ou dans les ruelles. Gagner leur confiance est très important. Le Roi des Capricieux, conseillé par ses Vassaux, va soumettre les Voyageurs à l'Épreuve pour les déclarer Capricieux ou non : il s'agit de faire quelque chose de complètement grotesque en public simplement parce qu'on en a envie. Aux Voyageurs de se débrouiller. Ils peuvent "travailler" les Capricieux individuellement en s'intéressant aux discours du Docteur (qui en sait long sur les Drôles), en négociant un don avec le père Cidrolin (qui a des visions, généralement sans intérêt), en conseillant les amoureux (qui sont gentils) ou en impressionnant les Vassaux au jeu de galets (utilisez Lancer / meilleure arme de jet facultativement, difficulté libre, les meilleurs joueurs obtiennent des qualités 6 ou 7). Le Roi, lui, reste incorruptible et ne parle qu'aux Capricieux, ignorant totalement les autres. Il refuse même d'embrouiller les Voyageurs.

U Si les Voyageurs passent l'Épreuve, le Roi accepte de leur lire une broutille (voir la description du Roi). La carte lue signifie : "Qui est le plus vif, de la cosse ou du petit pois ? Dans l'eau, le petit pois est une lentille. Il y a des pierres dans les lentilles. Allez là où sont passées les pierres pour trouver la lentille et la cosse !" C'est une véritable prédiction, bien que typique d'un Capricieux farfêlu : le petit pois / lentille est le Drôle, la cosse le pont et les pierres font référence aussi bien aux cailloux des joueurs de galets qu'à Cinquécité (voir Drôle de chasse).

U Le Docteur, lui, se trouvait l'avant-veille, à l'heure du Roseau, un peu un amont du pont à cuver en méditant sur la drôlitude lorsqu'il a entendu de grandes éclaboussures. Il a pris peur, a trébuché et s'est retrouvé le nez dans les roseaux. Puis, il a entendu une lourde créature s'extirper de la vase, senti une odeur de boudin pourri et s'est enfui dès que le bruit s'est éloigné. Il s'agissait du chevalier Jancrède de retour du combat, couvert de sang de Drôle. Le Docteur est prêt à n'importe quoi pour voir le Drôle si les Voyageurs l'ont capturé.





U Les Vassaux, familiers des rives, peuvent facilement retrouver des traces, même déformées par l'orage (voir Indices). Ils sont aussi assez courageux pour aller plonger en cachette des hommes du bicomte si les Voyageurs préfèrent ne pas se mouiller. Ils connaissent aussi le pou de Drôle dont les vertus aideront peut-être les Voyageurs à aller fouiller les dessous du pont disparu discrètement. Parmi les Vassaux, se trouve Greugnion. La nuit de l'orage, il revenait d'un potager qui n'était pas à lui lorsqu'il a entendu des cris du côté du pont : "Courage ! Hardi ! Encore un peu !" Il a cru que c'était un mauvais coup et est resté à distance, espérant vaguement ramasser des restes. Mais tout ce qui est sorti des ténèbres, c'est Dourdre, rouge, les mains écorchées et la figure "pleine de lait" (de la poudre de pierre mêlée d'eau de pluie). Il a cogné et menacé Greugnion de la plus terrible façon, lui interdisant de parler à quiconque "de ce qu'il avait vu", sinon, il détruirait le nid des araignées-crabes, entre les roseaux là-bas, trésor secret de Greugnion. Le gamin n'a pas osé dire qu'il n'avait rien vu, mais depuis, il prétend avoir un mal de gorge qui le rend muet (nul ne s'étonne qu'il ait des bleus), et tremble quand l'énorme ombre de Dourdre passe près de lui. Pour que Greugnion parle, il faudra le convaincre qu'il peut parler sans crainte, en sauvant les araignées ou en remettant Dourdre en place.

U Dourdre lui-même traîne en effet avec les Capricieux, mais il est devenu plus distant et passe beaucoup de temps à regarder faire les "guetteurs". Il veille aussi à ce que Greugnion se tienne tranquille. Dourdre ne parlera pas de ce qu'il a fait à moins d'y être forcé, ou convaincu que les Voyageurs ne veulent pas rattraper le pont. Sinon, il va devoir leur casser le crâne. Il estime tout benoîtement que si le pont voulait partir, c'est qu'il avait ses raisons, et il ne veut pas que les gens l'embêtent, car il adore le pont. C'est tout.

Le pou de Drôle

C'est un crabe pas plus gros qu'une pomme, ses quatre pattes et trois pinces comprises, au teint pâle pigmenté de noir et parfois de vert, suivant les espèces et les individus. N'en déplaise à nos amis zoologues, ce n'est pas son intérêt : en l'observant grâce aux indications des gamins, les Voyageurs peuvent réaliser que le pou se déplace au fond de l'eau dans une bulle d'air qui ne crève jamais. C'est d'ailleurs grâce au filet de bulles constant que les Vassaux repèrent et capturent les malheureux crustacés, qui non seulement font un bruit rigolo quand on les écrase (accompagné d'un petit souffle frais), mais sont très adaptés pour les ricochets. Ils sont aussi tout secs, même juste tirés de l'eau.

Et pour cause : les poux de Drôle sont peut-être connus des Voyageurs sous le nom de crabulle, vulg. crabe sec (INT / Zoologie à -6). Comme les harpies et autres tournedents, les crabulles bénéficient d'une magie naturelle qui leur permet d'entretenir autour d'eux une microzone d'Eau en air (détectable comme telle, case des TMR au hasard) qui constitue une élégante protection. Le crabulle se trouve d'ailleurs parfois dans les blasons des grandes écoles élémentaristes de l'Eau. Paranos le Prime les décrit dans sa précieuse *Nomenclature des animaux enchantés*, il en profite pour pourfendre les théories absurdes qui voudraient que le crabulle ait besoin de ses pinces et de ses pattes pour lancer le sort (pour être libre de ses mouvements et capables de cibler, comme un haut-rêvant). Pourquoi pas des sirènes pointant leurs sortilèges avec les nageoires ? Cette querelle de spécialistes peut néanmoins mettre les Voyageurs sur une piste intéressante : il suffit en effet de capturer un crabulle, de lui couper (ou neutraliser) pattes et pinces et de se le fourrer dans la bouche pour bénéficier d'un respirateur naturel révolutionnaire. Un alchimiste pourrait même réfléchir aux moyens de conserver la vertu transmutative du crabulle dans une pâte ou une potion, ce qui permettrait à l'homme de se faire poisson.





Renseignements et témoignages : sur la rive droite

Le bicomte et sa maisonnée (une quinzaine de personnes en tout) mettent un point d'honneur à ne pas fréquenter la rive gauche, même pour les chasses. Les Voyageurs, simples vagabonds, ne peuvent espérer accéder au Donjon et ses habitants qu'avec de sérieuses raisons (entrave à la justice, capture du Drôle, proposition crédible). Enquêter au Donjon est délicat, la maisonnée est unie autour du blason bicomtal et il y a peu de prises pour la corruption ou la manipulation. L'appui de Bruyère serait alors très précieux. Le bicomte peut aussi se laisser impressionner par un astrologue, ou être victime des rancœurs de son fils Estol, ou de la négligence du simplet Galparan.

⌚ Bien que le bicomte soit ravi de l'effondrement surprise du vieux pont, il n'y est pour rien. La situation permet enfin d'imposer le projet de maître Morabocci, que le bicomte présente comme une réalisation qui sera toute à la gloire de sa lignée et qui lui permettra, qui sait, de prétendre à un office de gouverneur d'Esparlongue dans la vallée ? Pourtant, le bicomte entend moins ce projet comme une magnifique extravagance que comme un moyen d'attirer une foule d'écus vers son coffre. Il passe donc beaucoup de temps à faire évaluer et réévaluer les coûts, les impôts en conséquence et ce qu'il pourra garder pour lui ; ses nuits se font courtes, hantées d'écus virtuels qu'il caresse et multiplie à l'infini.

⌚ Si le bicomte a fait garder les berges et interdire les plongées, c'est seulement pour empêcher qu'on vienne récupérer les pierres. Il tient absolument à ce qu'on n'utilise, pour le nouveau pont (ou toute autre construction), que des pierres de taille des meilleures carrières, bref, celles qui coûteront plus cher.

⌚ Il n'a pas l'intention de mener d'enquête officielle, car ce serait reconnaître qu'il y a soupçon d'attentat contre le pont, donc son fief, donc lui-même, et l'honneur l'obligerait à retrouver le coupable. Il préfère donc qu'il n'y ait pas de vagues. Pour lui, le pont était vieux, il s'est effondré, et voilà tout.

⌚ En cas d'intrigues, le bicomte fait confiance à Marjus, l'assistant de Morabocci. En cas d'agitation, les mesures bicomtales sont fermes et immédiatement appliquées par les dix-huit hommes d'armes

qu'il entretient, mélange de mercenaires et de gars du cru promus qui lui sont relativement fidèles – bien que certains, s'inspirant du modèle bicomtal, tendent à se laisser corrompre joyeusement. Le bicomte peut aussi compter sur l'appui des franc-forestiers (voir [Les hors-murs](#)).

⌚ Le bicomte se défie des Gens des Radeaux (voir [Les hors-murs](#)) et considère que l'occasion serait excellente pour les envoyer se faire pendre ailleurs. Il n'a pas de respect particulier pour le pacte très ancien passé avec eux : un futur gouverneur doit savoir mépriser l'inutile.

⌚ Les valets du Donjon peuvent témoigner du départ du chevalier Jancrède (voir plus bas) du Donjon la nuit précédant la Disparition, début Roseau. Cette absence a été justifiée par une ronde exceptionnelle de nuit dans la ville que personne n'a été vérifier (le chevalier est gratuit, on ne va pas le contrôler en plus).

Le maître architecte Santro Morabocci est logé au Donjon depuis près d'un an. Il porte un peu de la grandeur d'Esparlongue avec lui, et le bicomte y a été très sensible. L'architecte a toute sa confiance, et se comporte comme un de ses parents. Ce qui n'est pas pour plaire à la maisonnée du bicomte, à commencer par son épouse, mais aussi son fils Estol et son veneur. Il est donc possible d'entendre beaucoup médire de Morabocci au Donjon, sauf en présence de l'intéressé (ou de son bicomtal protecteur) : on commente son orgueil d'ingénieur, sa prestance déplacée, on suggère qu'il se livre à des pratiques magiques et sodomites (alors qu'il n'est pas haut-révant). On dit même du mal de son assistant Marjus, et jusqu'à son page Cicci. Il est également possible de rencontrer Morabocci alors qu'il est occupé à faire des observations. Il suffit alors de lui plaire (être intelligent, fasciné par l'architecture, cultivé et courtois, ou simplement joli à regarder) pour l'aborder malgré les airs patibulaires des deux archers bicomtaux qui l'escortent désormais lors de ses sorties.

⌚ Ses "étranges instruments" sont ceux de son métier ingénieux, rien de draconique là-dessous, pas plus que dans tous ces piquets qu'il plante en étudiant le terrain.





Ū Morabocci parle volontiers de ses "grands projets" avec force clins d'œil et airs inspirés, mais il est plus difficile d'obtenir des détails. L'architecte craint moins les opposants locaux au pont (il les considère comme quantité négligeable, puisque bien entendu soumis à leur bicomte) que les espions de rivaux espars. Ceci étant, il a une immense confiance en son "instinct" concernant le cœur des gens, et si un Voyageur lui plaît, il lui fera des confidences – il ira peut-être même jusqu'à lui montrer la maquette géante du Projet qu'il bichonne et contemple des journées entières dans sa chambre. Le Projet s'appelle le Bipont (en honneur, vous ne devinez jamais, mais oui, du bicomte). Un pont monstrueux, haut de dix mètres à partir du premier parapet, avec deux étages chacun doté d'une double voie – un étage pour l'aller, un étage pour le retour, et une voie pour les piétons, une voie pour les charrettes et les bestiaux. Et pour ceux qui voudraient faire demitour, donc changer d'étage, Morabocci a prévu une espèce de rond-point en colimaçon. Mais où va-t-il chercher tout ça, cette espèce de Gnome boîteux ? On peut se demander si une telle construction tiendra jamais debout (INT / Maçonnerie à -6 permet d'en douter), mais l'architecte balaie les objections par son enthousiasme. Les crues ? Il les a observées, et en rit : une douzaine de pompes brevetées semblables à celles des canaux d'Esparlongue permettront de réguler le niveau de l'eau, un vrai jeu d'enfant. La pesanteur ? Près d'une année d'étude géomancienne du site pour le Projet a permis à Morabocci de conclure que les forces chtoniennes permettraient même l'édification d'un pont trois fois plus imposant. Hélas, le budget ne le permet pas, il faudra donc renoncer (entre autres) à la construction d'une taverne pontoportée pour charretiers. À propos de budget, Morabocci n'est pas du tout ébranlé par le coût faramineux du Bipont. Il n'a jamais été concerné par ces aspects-là de l'architecture (ce qui explique la situation actuelle de sa carrière), et son idéalisme n'est pas généreux : peu lui importe de savoir que les piétons devront s'acquitter d'un octroi de 14 deniers au moindre passage (rabattu à 9 deniers au bout de 40 ans, sans tenir compte d'une possible inflation).

Ū Si les Voyageurs ont capturé ou veulent capturer le Drôle, Morabocci est preneur. Il compte en effet orner les parapets du Bipont avec des masques divers et drôlatiques, et est prêt à payer pour pouvoir examiner le Drôle et faire quelques dessins pour les sculpteurs. Si les Voyageurs n'exagèrent pas leurs prix (jusqu'à 15 pièces d'or), l'architecte est même

prêt à acheter le Drôle pour l'envoyer à Esparlongue en cadeau à un riche armateur avide de curiosités sur lequel Morabocci fonde des espoirs pour relancer sa carrière.

Ū Si les Voyageurs attirent les soupçons de Morabocci et du bicomte, ou au contraire s'ils ont besoin d'aide, l'architecte leur colle dans les pattes son assistant Marjus Pétoutre. C'est un sbire efficace, mais pas infallible, qui peut même finir par informer des Voyageurs débrouillard au sujet du Projet.

Le noble Jancrède de Sorbeville est arrivé à Guessambre une semaine plus tôt. Reçu au Donjon, esprit de caste oblige, Jancrède a immédiatement plu au bicomte quand celui-ci a compris que loin d'être un de ces chevaliers pique-assiettes qui aujourd'hui pullulent, Jancrède était un véritable chevalier errant, féru de justice et insoucieux de richesse. Ce dernier point a ravi le bicomte, qui traite Jancrède comme un fils retrouvé, l'accable d'honneurs et d'attentions qui ne coûtent rien et lui a proposé l'office de Gardien du Grand Huis, c'est-à-dire une sorte de concierge militaire de Guessambre. Jancrède a accepté, car il est toujours impécunieux, et il s'acquitte de sa tâche avec toute sa loyauté et sa prestance. Il bénéficie de l'hospitalité du Donjon pour lui, son cheval et son écuyer Trèfle. Jamais le chevalier n'aurait la vulgarité de réclamer un légitime salaire pour son office – ce serait manquer de respect au bicomte et à lui-même. Quand il ne garde pas la porte, il gagne donc un peu d'argent en faisant démonstration sur la place des quais de son talent pour les armes : il charge lance couchée, fracasse une tarasque de bois à coup de masse d'armes, fend une tête de vache abattue la veille d'un seul coup d'espadaon, et permet aux enfants qui le désire de galoper en croupe, ou de faire des tours au pas pour les plus petits. Les mères apprécient, et ça ne coûte qu'un denier (Jancrède est trop généreux pour annoncer un prix, mais les bons gens estiment que ce serait abuser que de ne rien donner au brave chevalier pour sa peine).

Ū Bien que prisonnier de principes flambloyants, Jancrède n'est pas un idiot. Il a besoin de pas mal d'argent pour entretenir ses armes et ce qui va avec, monture et serviteur. S'il est venu à Guessambre, ce n'est pas en cherchant aventure mais pour honorer un contrat : il devait pourfendre le Drôle sous le pont. Obtenir un office au Donjon lui a permis d'avoir une liberté de manœuvre parfaite. La nuit précédant la





Disparition, Jancrède a rejoint un passeur des Radeaux qu'il avait loué auprès de mère Marmite (voir plus bas) la veille. L'homme l'a conduit sous le pont. Jancrède a défié le Drôle jusqu'à ce qu'il jaillisse de l'eau pour l'étrangler, le combat s'est engagé. Le passeur effrayé a pris la fuite, et Jancrède, vainqueur, a dû remonter sur la rive gauche, piétinant dans les roseaux, ce qui a terrorisé le Docteur des Capricieux. Le lendemain matin était un jour de démonstration d'armes, et Jancrède a donc pu rejoindre son écuyer sous la tente. En revanche, il était trop épuisé pour donner la démonstration, qui a été annulée.

⌚ Qui est le commanditaire de Jancrède ? Révétons tout de suite qu'il s'agit d'un vieux Drôle de la vallée de Bercegeant, représentant de la Décorporation des Drôles Pontifiés. Cette assemblée divisée a décidé d'exproprier le Drôle du Pont des Caprices qui avait accumulé deux cent trente ans d'impôts impayés, et elle a soudoyé un chevalier pour procéder à l'expulsion par exécution du contrevenant. Jancrède préférerait manger sa langue en sauce plutôt que d'avoir à révéler cet horrible secret : il souffre en effet d'être si pauvre et si victime de la malice des Hommes que seuls les monstres lui offrent de quoi vivre ! Néanmoins, Jancrède est loyal jusqu'au bout, et il souffre d'ignorer où a fui le Drôle qu'il n'a pas achevé de pourfendre.

⌚ Jancrède est légèrement blessé à la cuisse (la trace des griffes du Drôle est reconnaissable). Il raconte que cela lui est advenu lors d'une chute de cheval alors qu'il s'entraînait au matin de la démonstration, raison pour laquelle elle a été annulée.

⌚ Trèfle, l'écuyer de Jancrède, est parfaitement loyal à son maître et seigneur. Il ignore tout du contrat avec la Décorporation et du Drôle, mais il peut témoigner de l'arrivée inopinée du chevalier fourbu vers minuit, et de la blessure que le chevalier a insisté pour soigner lui-même. Trèfle a dû récurer l'armure de son maître toute la nuit, car elle était couverte de boue et d'une substance sombre et puante (ODO / Zoologie à -6 : du sang de Drôle, dont il reste des traces infimes dans les mailles). Enfin, c'est aussi Trèfle qui est allé porter un billet de Jancrède aux Gens des Radeaux (voir plus bas) l'avant-veille de la nuit de la Disparition et a rapporté la réponse orale : "Oui." Naturellement, Trèfle ne parlera de ces faits étranges à personne de sa propre volonté : il faut réussir à le tromper en prétendant par exemple que son maître est en grand danger, et que seul son témoignage pourrait le sauver. Heureusement, Trèfle est impressionnable dès que Jancrède n'est plus là.

Renseignements et témoignages : les hors - murs

Les Gens des Radeaux sont les passeurs de Guessambre de toute éternité, mais ils n'ont jamais été guessambriens. Ces douze ou treize familles vivent toute l'année sur des radeaux agrémentés de cabanes, de foyers et même de poulaillers, sans jamais mettre pied à terre. On dit qu'ils descendent de réfugiés fuyant la terre envahie par les Groins, ou d'exilés d'au-delà de la mer accompagnant l'héritière d'une lignée impériale. Les Gens des Radeaux ne commentent pas, ou alors dans leur propre jargon ondoyant. Ils sont des Voyageux, fils de l'eau et du Voyage. Ils sont pauvres, taciturnes, bruns et secs, ils nagent comme des sirènes, chantent comme des crapauds-buffles et on dit qu'ils préparent les poisons et les remèdes comme personne. Les Guessambriens les méprisent et les craignent un peu, mais peu songent sérieusement à remettre en question le monopole du passage des marchandises acquis par les Gens des Radeaux : c'est un pacte du temps des ancêtres, du temps des Grandes Famines, et on ne peut

oublier que les Gens des Radeaux sauvèrent alors Guessambre en la ravitaillant et en apportant la culture du grelot. En échange de leurs services, les gens des Radeaux obtiennent ce qui est nécessaire à leur subsistance, des dons coutumiers et un peu d'argent. À la tête de cette tribu fluviale se trouve celle qu'on appelle la mère Marmite. C'est elle qui distribue la nourriture aux familles, c'est elle qui reçoit les étrangers quand cela est vraiment nécessaire.

⌚ Les Gens des Radeaux craignent à juste titre que la disparition du pont ne serve d'occasion au bicomte pour récupérer le droit de passage des marchandises et obliger leur petit peuple à l'exil.

⌚ Mère Marmite est prête à accorder une relative confiance aux Voyageurs s'ils veulent ramener le pont et paraissent loyaux. Haut-révante, elle vérifie leurs dires (Voix d'Hypnos) et se fie à eux d'autant





plus qu'ils ont "l'esprit du Voyage" et sont ennemis du mensonge. Elle est peu sensible à l'argent : ce qui compte, c'est l'avenir des familles dont elle est la nourricière et la protectrice. Si elle devait faillir, elle se noierait. Convaincre la mère Marmite est indispensable pour s'allier les Gens des Radeaux, unis autour d'elle.

U Les Gens des Radeaux maîtrisent les eaux avec leurs radeaux et leur connaissance sans pareille de la Sournuse. Pour fouiller sous les eaux ou poursuivre pont et Drôle (voir [Drôle de chasse](#)), ils sont très utiles.

U Mère Marmite est une vieille connaissance de la Gueulante et peut mettre les Voyageurs en contact avec elle.

U Par le haut-rêve, mère Marmite sait que "le pont rêvait" et que quelque chose vivait sous les eaux du pont : les Gens des Radeaux croient tous au Drôle. Elle sait également par d'antiques légendes que c'étaient les fous de Cinquécité qui l'avaient bâti.

U Glodorte, un homme des Radeaux, s'est loué au chevalier Jancrede l'avant-veille de la disparition. Il n'a pas vu le combat, mais a entendu de grandes éclaboussures, des grognements et vaguement distingué une immense silhouette décharnée. Il a fui et a aussitôt raconté sa mésaventure aux siens.

U Cette histoire fait craindre le pire pour le Drôle à mère Marmite. Elle pense que le bicomte a soudoyé Jancrede pour tuer le Drôle, mais elle n'explique pas la disparition du pont. Comme les Gens des Radeaux ne peuvent mettre le pied sur les rives sans perdre leur âme, mère Marmite est même prête à faire alliance avec les Voyageurs pour qu'ils retrouvent le pont.

Les franc-forestiers forment une autre communauté proche de celle de Guessambre. Initialement, les franc-forestiers sont un corps d'éclaireurs créé pour lutter contre les incursions de Groins. Aujourd'hui, ils sont une petite centaine, femmes et enfants compris, disséminés dans trois hameaux secrets dont deux sur la rive droite. Frustes, habiles, archers nés, sanglés dans des fourrures et toujours armés, ce sont des rôdeurs des bois qui font métier de charbonnier, de forestier, de chasseur et d'hommes du bicomte. Celui-ci a toujours su les ménager par divers avantages et il peut compter sur une bonne trentaine de hardis gaillards.

U La fidélité des franc-forestiers au bicomte est réelle. Ils sont peu sensibles à l'or, qui ne nourrit pas. Tant que leur rôle est respecté, ils seront prêts à répondre à l'appel du bicomte. Si une chasse est organisée, elle peut compter sur eux si le bicomte est d'accord. Leur appui est alors précieux.

U Les franc-forestiers de la rive gauche peuvent témoigner du passage des Grognasses (voir [Drôle de chasse](#)) au sud-est, bande "dotée d'intentions pacifiques" et apparemment "en pèlerinage", une histoire de champ de bataille, d'ancêtres dont les os écrasés furent semés dans des sillons, des grouineries de ce goût-là (les Groins ont rusé avec succès !). Ils ont donc laissé passer, d'autant que la bande comptait une vingtaine de hures, pas plus, et se dirigeait hors de leurs terres. Que Magnetour se débrouille !

U Les Voyageurs ne devraient pas trop se plaindre des brigands auprès des franc-forestiers. Certains d'entre eux, à l'occasion, ne dédaignent pas de plumer quelques imbéciles au coin d'un bois. Il est même possible qu'ils aient déjà fait affaire avec ceux que les Voyageurs ont vaincus !

Indices

En-dehors des traces du Drôle près de la chute (voir [Drôle de guet-apens](#)), les Voyageurs peuvent relever des traces matérielles laissées par les événements de la Disparition :

U Malgré l'orage, les traces du chevalier sur la berge et entre les roseaux sont encore visibles, quoique informes. Les Vassaux, habitués à poser des pièges à écrevisses dans le coin, les repèrent sans problème (sinon, VUE / Survie en Ext. à -4 ou

Marais à 0). Les traces se dirigent vers la place des quais. Certains roseaux sont morts, comme desséchés (c'est à cause du vieux sang de Drôle). On peut trouver (réussite significative) un peu de plumet mauve incrusté dans une trace, ce qui accuse clairement Jancrede.

U Il n'y a aucune trace repérable du Drôle lors de sa fuite vers l'ouest avant la chute : il a nagé et a escaladé la chute sous les eaux.





U Les Voyageurs devraient certainement penser à aller voir ce qui se cache sous les eaux où se trouvait le pont, ne serait-ce que pour retrouver d'éventuels débris. Il faudra pour cela tromper la vigilance des hommes d'armes bicomtaux. Le fond, plutôt vaseux, se trouve à huit mètres, il faudra donc être bon nageur et plonger vers midi pour avoir une bonne visibilité. Aucune trace de pont effondré, pas même un pilier ni une sculpture. Une constellation d'innombrables deniers clignote dans la vase, et là, on peut trouver les outils engloutis utilisés par Dourdre. Le Drôle a bien une tanière subaquatique, difficile à

repérer (VUE / Natation à -5) et à atteindre, qui n'est guère qu'un creux noyé sous la rive gauche, avec une vague paillasse d'algues et une colline de deniers de tous les siècles. Ce qui frappe, en revanche, ce sont les immenses traces imprimées dans le fond (VUE / Natation à -1, en fonction de la lumière), des cratères vasouilleux qui deviennent des sillons parallèles, huit ou plus, peut-être seize, qui se poursuivent vers l'aval. Comme si les piliers avaient été arrachés puis traînés ! En effet, le pont a les pattes lourdes et peine à les soulever, surtout dans l'eau. Tant qu'il le peut, il les fait glisser.

Quelques enchaînements possibles

Toute l'affaire du pont de Guessambre peut être réglée en une plongée pour peu que les Voyageurs parviennent à admettre d'office l'incroyable (un pont qui s'enfuit !) et ne s'embrouillent pas trop dans les affaires locales. L'histoire peut tourner de cent façons. Voici quelques suggestions de départ et possibilités. Quoiqu'il se passe, le Gardien des Rêves ne doit pas oublier que les Voyageurs ne disposent que d'une petite semaine pour ramener le pont au lieu du rendez-vous.

U Si les Voyageurs décident d'aller retrouver le Drôle en amont de la chute sans avoir compris que le pont aussi s'est enfui, le Gardien des Rêves peut leur éviter le déplacement en leur faisant rencontrer des franc-forestiers qui ont relevé une piste étrange (un Ogre à griffes ?) s'éloignant vers l'est. Il s'agit bien sûr du Drôle, qui a erré dans les environs de Guessambre en grignotant sa rage et des cailloux pour toute subsistance. Constatant que le pont n'était plus là, il s'est lancé à sa suite, vers l'est, guidé par son flair de la pierre. Mais en chemin, il rencontre des ennuis (voir [Drôle de chasse](#)).

U Si les Voyageurs ont capturé le Drôle et se présentent comme tels, l'accueil est évidemment particulier. Les Guessambriens font le lien entre la capture de ce Drôle (qui est sûrement le leur) et la Disparition, et ce qu'ils en concluent ne va pas plaire aux Voyageurs. Heureusement, le bicomte, lui, est très curieux d'interroger les Voyageurs et les accueille au Donjon avec leur prise. Il va sûrement écouter les conseils de Morabocci qui propose de l'offrir à Esparlongue, ce qui sera bon pour l'avenir du bicomte. Le Drôle a besoin d'une escorte, les Voyageurs pourraient en faire partie. Et si le Drôle

s'enfuyait ? Quant aux Guessambriens, beaucoup sont furieux d'apprendre dans le même temps que "leur" Drôle existait bel et bien mais qu'il est prisonnier et blessé. Ajoutez à ça les mesures impopulaires du bicomte (voir plus bas), la perspective des impôts pour le Projet, agitez et vous obtenez une jacquerie.

U Le jour même de l'arrivée des Voyageurs, le bicomte met en place un bac officiel, dirigé par ses valets, tant pour les marchandises que pour les gens. Il fait savoir aux Gens des Radeaux qu'on n'a pas besoin d'eux tant pour le moment, moment qui va durer. Les prix du bac officiel ne sont pas plus élevés que ceux des Gens des Radeaux, un peu plus que le pont pour les passagers (2 deniers au lieu d'1). Il n'y a pas de petits profits. Une partie des Guessambriens juge que c'est bien fait pour les Gens des Radeaux, d'autres, les moins riches, estiment (à voix basse) que c'est du vol.

Très vite, la Gueulante va agir par solidarité avec les Gens des Radeaux en déclenchant une grève des culs sans pitié. Privés des hucheuses, les Guessambriens – à commencer par les Capricieux et les hommes d'armes – grognent dur et l'ambiance s'en ressent.

Le jour même ou le lendemain, une bagarre éclate entre les Guessambriens des quais, "guetteurs" en tête, et les Cornaillers poussés à bout. Une fois l'ordre rétabli, le bicomte interdit les rassemblements près des berges, fait emmener ses précieux Cornaillers au Donjon et renforce la surveillance.

Le bicomte peut décider d'organiser un attentat contre son propre bac par ses hommes (des merce-





naires sans scrupules) pour pouvoir ensuite accuser les Gens des Radeaux qu'il sent menaçants. Il a peur d'être empoisonné par la mère Marmite.

Ū Si le bicomte, par Morabocci, l'assistant Marjus ou autrement, apprend que le pont s'est enfui – et réussit à croire cette histoire – il va organiser une chasse pour abattre le pont, évidemment à l'insu des Guessambriens. Morabocci, lui, est surtout avide d'observer cette architecture mouvante et rêve de l'étudier, prêt à empêcher sa destruction, quitte à s'opposer au bicomte (par les mots seulement, tout de même). L'architecte fait donc partie de la chasse. Celle-ci sera confiée aux plus fidèles mercenaires, agrémentés de franc-forestiers et éventuellement menés par Jancrède qui peut avoir entendu dire par ces derniers que le Drôle rôde dans le coin.

Dès que Jancrède entend parler du Drôle, il ne pense plus qu'à terminer son contrat et mettra tout en œuvre pour achever le monstre, prêt à tout sacrifier, fors l'honneur. Si le Drôle est prisonnier, Jancrède tient à le pourfendre libre de tous liens et capable de se défendre. Son code de l'honneur n'est pas réservé qu'aux chevaliers, mais à tous les Hommes, et même aux Drôles (on n'en fait plus des comme lui).

Pour éviter une désastreuse chasse au pont bicomtale, les Voyageurs peuvent songer à une intervention brutale, qui peut être efficace mais leur met tout le monde à dos – les Guessambriens veulent bien se révolter, mais pas qu'on fasse du mal au Donjon et plus particulièrement à leur bon maître (qui est surtout mal conseillé). Les Voyageurs peuvent préférer la pression de la révolte, en conjuguant hucheuses, Gens des Radeaux pour le soutien fluvial et populos guessambriens en colère. Ceux-ci craignent moins les hommes d'armes que les franc-forestiers, réputés d'une grande sauvagerie (et ils en jouent). Les Voyageurs peuvent donc se faire agitateurs (par exemple en volant au Donjon des plans du Projet, sinon la maquette elle-même, ou des documents prouvant l'in vraisemblable coût du Bipont : une fois les papiers lus par un Guessambrien lettré en place publique, la révolte éclate à coup sûr), robins des bois (en neutralisant les forces bi-

comtales par des coups de main) et manipulateurs (en passant alliance avec le vieux veneur bicomtal, ou en payant les hommes d'armes, ou encore en allant raconter aux franc-forestiers, fausses preuves ou faux témoins à l'appui, que le bicomte compte employer des mercenaires d'Esparlongue pour les remplacer). Si la révolte aboutit en allant jusqu'au traditionnel massacre des mauvais conseillers (rôle ingrat joué ici par Morabocci et ses serviteurs), les Voyageurs ont entre leurs mains tous les moyens matériels pour retrouver et ramener le pont sans que le bicomte ose plus rien y dire.

Le chevalier Jancrède va sûrement se trouver sur la route des Voyageurs. Il est très vaillant et malheureusement pas antipathique. Un moyen de le vaincre sans armes ni magie est d'utiliser Bruyère à bon escient : celui-ci est en effet bien assez célèbre pour ruiner une réputation en une seule chanson bien sentie, et cette menace, plus terrible que la mort, peut obliger Jancrède à renoncer, la mort dans l'âme, à son contrat avec les Drôles.

Ū Si les Voyageurs ne trouvent pas de preuve de la fuite du pont, le Gardien des Rêves peut, au bout de quelques jours, faire arriver à Guessambre des zélotes de la Grue Qui Sait (voir [Drôle de chasse](#)) escortés de franc-forestiers méfiants. Cet événement devrait inciter les Voyageurs à aller voir à l'est quoi de nouveau, tout en donnant une grande joie au père Cidrolin (voir Personnages : [Les Capricieux](#)) qui peut enfin commencer à récolter des fonds.

Ū Si les Voyageurs ont vraiment de gros ennuis et aucune possibilité d'alliance miraculeuse avec quelques PNJ providentiels parmi ceux décrits, le Gardien des Rêves peut faire appel à la tortue. Celle-ci peut avoir mésestimé son retard et avoir au contraire un peu d'avance. Elle retrouve les Voyageurs au détour des déchets de la taverne ou d'un buisson et met dès lors toute son énergie à aider les Voyageurs à ramener le pont au rendez-vous. La tortue donne des conseils d'une grande sagesse, est toujours de belle humeur et peut même faire du haut-rêve s'il n'y a plus que ça pour faire avancer l'histoire.





Drôle de chasse

Il faut retrouver le pont. Que ce soit avec toute une compagnie, quelques alliés ou seuls, les Voyageurs vont finir par descendre la piste du pont vers l'aval. Il faut deux bonnes journées à pied, une seule par radeau, pour atteindre la mer dont les vents et les embruns vous saluent bien avant qu'on la voie à l'horizon d'une dernière barbacane de rocaïlle.

À mi-chemin, les Voyageurs vont trouver les débris d'un village perché qui a été fracassé. Il n'y a pas eu de victime, des chasseurs ont eu le temps de donner l'alerte et le village a été évacué en catastrophe. Mais les habitants de ce qui fut Millepique-sur-Sournuse sont ruinés. La plupart campent misérablement aux environs, décidés à demander refuge auprès de Guessambre ou des communautés de franc-forestiers – on en discute tandis que les hommes les plus habiles tâchent de repêcher dans les ruines ce qui peut l'être. Une partie des habitants, avec à leur tête deux des chasseurs qui l'ont vu, des frères à grands yeux glauques, s'est dépouillée du peu qui lui restait pour fonder sans ambages une communauté errante mystique – les fils de la Grue Qui Sait. Hum, qu'est-il arrivé au juste ? Eh bien, les frères ont vu arriver dans le brouillard d'avant l'aube ce qu'ils décrivent comme un immense échassier à sept pattes, c'est-à-dire la Grue Qui Sait. Qui sait quoi ? On l'ignore encore, mais une Créature aussi fantastique annonce sûrement de Grands Changements. Car Elle revient ! Pourquoi ? Eh bien, on ne sait pas, mais une Grue pareille a sûrement d'aussi bonnes raisons de venir que de revenir. Les fils sont prosélytes mais pas méchants, ils essaient de convertir leurs covillageois et qui sait, demain, Guessambre ? Bon, foin de Grue Qui Sait, il s'agissait évidemment du pont qui, dans sa course folle, a négligé l'obstacle à cet endroit où la berge est plutôt basse. Il a heurté et renversé le village avant de disparaître, un rien sonné, vers l'aval. On peut se convaincre que c'était bien le pont en observant certains débris ramenés par les Millepiquois et abandonnés : des éclats de pierre gris pâle et même des bouts de sculpture que n'importe quel Guessambrien peut identifier. Ils ne dégagent aucune magie, mais une légère trace de rêve (perceptible en cas de réussite significative ou mieux pour l'accomplissement du rituel de Détection d'aura), comme un être rêvant.

À cinq lieues de la mer, Magnetour étant clairement en vue au sud, les Voyageurs peuvent découvrir un pilier abandonné, affleurant à peine hors des eaux.

Il est brisé net, encastré entre des rochers de la rive qui est bouleversée. En observant les traces, plus ou moins fraîches selon l'avance des Voyageurs (disons EMP / Survie en extérieur limité par Maçonnerie à -3), on réussit à comprendre que le pont a dû trébucher et se casser un pilier. Il a failli tomber, comme le prouve les traces de pilier imprimées dans la berge, mais il est parvenu à garder son équilibre et a poursuivi sa course au fil de l'eau. Le pilier dégage également une aura de rêve (mêmes conditions que plus haut), mais très légère, plus que celle des débris trouvés à Millepique – alors qu'il s'agit d'un gros bout du pont, et nécessairement plus "frais". Les Voyageurs peuvent dès lors commencer à penser que le pont s'affaiblit – et en effet, il se fragilise au fur et à mesure que le rêve qui l'habite, et seul lui permet de se mouvoir comme une créature, diminue.

C'est à peu près à ce moment que les Voyageurs tombent sur une bande de quatorze Groins (sans compter les petits serviteurs), des guerriers aux armures rehaussées de coquillages, aux grouines garnies d'os, tresses et nattes en bouquet. Certains portent des lances. Ils se tiennent au sommet d'une colline, immobiles, dégageant une odeur d'huile rance et de sel nettement perceptible sous le vent. À y regarder de près, ces Groins sont des Grouines, tous. Et Groenella, leur chef obèse engoncée dans une baignoire de boue portée par quatre serviteurs, est une cheffe. C'est une bande de Grognasses, grande tribu dominée par une élite de guerrières. Elles ne sont pas agressives, ni même tendues, à moins qu'elles ne soient nettement en situation d'infériorité (donc si les Voyageurs chassent avec des alliés). Elles sont même prêtes à échanger quelques mots. Très cérémonieusement, Groenella procède à la dégustation du poache de bienvenue (une boisson huileuse à base de graisse d'ennemi, de pignons de pin, de miel et de foie de ragondin, il est conseillé de rater ODO à -4, ou alors de réussir ensuite CONST à 0, pour rester poli – à moins de savoir vomir poliment). Puis, la Grouine en vient au fait. Elle est à la recherche d'un Drôle. Cette bête est très précieuse pour les Grognasses, une espèce de chien de garde de luxe, et c'est pourquoi Groenella veut en offrir un à la reine de Petidbou pour son anniversaire. Les Drôles poussant au bord des rivières, comme les roseaux, elle s'est mise en route vers la Sournuse. Les Grognasses sont savantes et n'ignorent pas que les Petites Têtes (ça, c'est les Hommes) construisent des conts – bon, d'accord, des ponts – sur les rivières, et que c'est là que les Drôles poussent. Ou des fois, le contraire, ça dépend des histoires.





Comment ? Oui, les vieux Drôles font des ponts. Comme des coquilles. D'abord des conts, parpon, des ponts de bois. Puis, avec l'âge, de couche en couche, des ponts de pierre. Dans d'autres histoires, le Groin Très-Rusé, empereur de la race, a confié les ponts aux Drôles après que les deux peuples aient conquis ensemble de vastes territoires. Le Très-Rusé avait dit aux Drôles qu'ils posséderaient toutes les terres sur lesquelles ils pourraient construire quelque chose. C'était habile, car les Drôles, haineux de tout et tous et donc incapables de construire quoi que ce soit de notable, ne possédèrent au bout du compte pas grand-chose. Confit de rancœur, ils se mirent alors à secréter, avec leur cœur de pierre, des conts. Ponts. Pour que les Petites Têtes passent et donnent des sous. Les Drôles sont pas si ponts que ça, conclut Groenella déjà assez embrouillée comme ça. Pon. Les Petites Têtes ont-elles vu le Drôle qu'elles ont flairé depuis des jours, mais qui leur échappe encore ? Il s'est réfugié près de la mer pour que le sel trompe le groin des Grognesses, mais il ne leur échappera pas longtemps. Le Drôle blessé pue le sang.

Les Grognesses ne servent pas seulement à laisser les Voyageurs méditer sur le Drôle et le pont pour changer de la poule et de l'œuf. Elles peuvent créer des ennuis, permettre une bonne baston (elles sont tout de même nombreuses, mais les Voyageurs ne sont pas forcément seuls) ou servir de soutien. On peut imaginer en effet que les Voyageurs unissent leurs forces pour retrouver le Drôle et le pont, et éventuellement contrer le bicomte, l'architecte et le chevalier. Ensuite, il faudra tout de même enlever le Drôle aux Grognesses, à moins qu'on n'arrive à leur faire admettre qu'on ne va leur emprunter que le temps du rendez-vous (voir [Épilogue : Drôle de magie](#)), ce qui est d'autant moins probable qu'une fois le pont revenu, les Guessambriens n'auront aucune envie qu'il reparte ou meure faute de Drôle.

Le Gardien des Rêves a deux options, en fonction de l'avancement de l'histoire : soit les Grognesses traquent encore le Drôle (c'est forcément le cas si les Voyageurs l'ont capturé près de la chute, au départ), soit elles l'ont déjà capturé. Ce qui résout une partie de la combinaison. Les Voyageurs vont finir par comprendre, en effet, qu'il est bien difficile de capturer le pont sans le Drôle. Une fois parvenu à Bellebaie, le pont erre au milieu des vagues, trébuchant régulièrement contre les étranges ruines oblongues et géométriques de ce qu'on dit avoir été Cinquécité. Il ne peut s'enfoncer dans la mer, il ne veut pas faire demi-tour, il est seul, il se sent fragile,

creux, condamné. Il a peur ! Hélas, cela ne le rend pas plus facile à capturer. C'est une Entité de pierre, solide, pas très rapide, plutôt maladroite, qui ne se défend à coups de piliers que par hasard. On peut la détruire (les sbires du bicomte n'hésiteront pas trop quand ils verront que la gigantesque "créature" est terrifiée – seuls les hommes d'armes du cru n'auront pas le cœur de frapper le vieux pont), mais pas la droguer. Sa force est phénoménale, celle d'un petit monument, aussi, comment la ligoter et ensuite la traîner ? On peut imaginer des pièges, comme une fosse, mais le pont risque de s'y briser les piliers et alors, comment le faire tenir debout et le ramener à Guessambre ? À force de traquer le pont sur le rivage, on risque même de l'effrayer au point qu'il aille se jeter dans les sables mouvants de l'estuaire, d'où aucune force naturelle ne pourrait plus le faire sortir. Il peut même finir, épuisé, par gagner le large et s'y perdre à jamais. La seule solution, qui s'impose d'après les légendes grouines, la drôlogie et la prédiction du Roi des Capricieux, c'est d'utiliser le Drôle comme appât. Le Drôle s'est réfugié pas très loin, entre des rochers de la falaise, lui-même fasciné par la vision de son pont chéri errant, poursuivi par des Hommes. Le Drôle peut même finir par s'oublier et attaquer pour protéger le pont. Une sacrée foire d'empoigne entre Grognesses, franc-forestiers, Gens des Radeaux, Voyageurs, hommes d'armes, Esparlonguais et ratons-laveurs. Une petite tempête pour finir rehaussera le décor, d'autant que la violence du vent et de la pluie constitue une menace supplémentaire pour le pont en grand péril. Son rêve s'affaiblit, mais pas suffisamment pour empêcher que les Voyageurs ne parviennent à réunir pont et Drôle. Le Gardien des Rêves peut les stresser avec le rêve diminuant, mais sans en tenir compte sérieusement.

Si l'affaire paraît mal engagée avec les Grognesses, le Gardien des Rêves peut faire une fleur (si on peut dire) aux Voyageurs en décidant que l'un d'eux tape dans l'œil de Groenella. Celle-ci est alors prête à remettre le Drôle aux Voyageurs (ou à les assurer de leur soutien) en échange d'une nuit d'amour avec l'élue. Cette nuit qu'on pourrait croire terrible ne sera pas du tout cochonne : troublée par un ménestrel malchanceux qui fut son esclave dix belles années, Groenella rêve d'amour courtois, et se pâmera en réclamant des baisers sur le poignet, des airs de luth et des poèmes de fin'amor. Bruyère est-il là ? Le Gardien des Rêves peut même décider que c'est de Jancrède que Groenella tombe amoureuse, mais il ne sera pas volontaire, à moins d'y voir un moyen de récupérer sa proie.





Enfin, c'est fait. Non seulement la seule présence du Drôle suffit-elle à attirer le pont, qui se laisse vite calmer et amadouer, à nouveau rempli, son rêve restauré et stabilisé ; mais celle du pont apaise également la fureur du Drôle. Il se contente de balancer des claques ou jeter le mauvais œil presque négligemment si on l'approche de trop, perché entre deux piliers de son bon vieux pont, émettant un crapotement de gorge qui est peut-être la façon drôle de ronronner. Une fois le couple rassemblé, il ne reste plus qu'à les ramener à Guessambre – il est entendu, en effet, que le rendez-vous était fixé "juste au milieu du pont sur le Gué des Embruns", il faut donc bien que le pont soit à Guessambre. La tortue peut arriver à point pour préciser ce détail si les Voyageurs ne le comprennent pas tout seuls. Pont et Drôle se laissent guider par les radeaux ou avec des perches sans poser de problèmes. Les zélotes de la Grue Qui Sait chantent des cantiques au passage. L'accueil des Guessambriens sera triomphal, maître Plectre manque de mourir de joie en voyant le Drôle, le bicomte sourit jaune en saluant du haut de sa tour (il est trop tard pour intervenir), tandis que maître Morabocci, s'il n'a pas été massacré par les masses, fait ses bagages en pleurant. Guessambre retrouve son pont qui peut enfin s'incruster dans les berges, se laisser restaurer et renoncer au mouvement. Guessambre découvre enfin son Drôle, qu'elle protégera désormais. Plus que les Voyageurs, ce sont eux, pont et Drôle, les héros du jour.

Et ils vécurent heureux, ensemble, le reste de leur âge.

Épilogue : Drôle de magie

Le 14 Vaisseau, à l'heure de la Couronne, la fête du Retour du Pont bat encore son plein – en ce jour, les Capricieux avaient bien le droit de se laisser aller en pleine lumière, les huches tremblent continuellement, on marche dans la cervoise de maître Lampoire et les Vassaux font la loi. Mais à ce moment, les Voyageurs et la tortue se trouvent sûrement en plein milieu du pont, avec l'air d'attendre quelque chose. L'heure arrive à son zénith, et il ne se passe rien que de très normal. La tortue mâchonne nerveusement une vieille feuille de laitue poivrée. Au bout d'un long moment, un Voyageur remarque, à vingt centimètres de sa tête, un trouble dans l'air. Il faut plisser les yeux pour arriver à l'admettre : l'espace s'emplit lentement de rides circulaires, comme de l'eau frappée par un caillou. Se dessine ainsi un cercle qui s'élargit jusqu'à à peu près deux

mètres de diamètre, et qui reste un cercle quel que soit le côté dont on le regarde – ce qui est vraiment troublant. Les rides s'effacent, et on distingue à présent un homme de dos, vêtu d'une robe flottant sans vent, garnie de langues de fourrure argentée. La robe est verte et ornée de motifs représentant des créatures aquatiques et des étoiles qui ne cessent de glisser et filer sur le tissu. Mais ce n'est rien ! L'homme se tient sur une espèce de terrasse, et on voit derrière lui les tours fantastiques d'une ville la nuit, une ville inimaginable, une ville qui paraît grande comme un monde, incompréhensible. L'homme se retourne. Il a de longs sourcils crochus, une peau pâle et craquelée, le regard gris sombre où se lit une vague surprise. Il joue avec un collier d'émeraudes enroulé autour de sa main gauche. Il s'exprime d'une voix sonore, empruntée : "Ah. Oui. Le rituel est en cours ?" Il semblait s'adresser à quelqu'un qui n'est pas présent, vers la gauche, mais à présent il regarde la tortue droit dans les yeux. "Chère petite, Nous t'envoyons cette image chronique pour te prévenir. Nous avons eu un imprévu qui nous oblige à changer de rêve un moment. Pas le temps de te contacter par Hypnos. Dès que Nous avons une minute à Nous, Nous te rituellons. Continue ton pèlerinage en attendant. Bonne route. Nous te laissons, l'aigle-express arrive." Une ombre immense emplit l'image, provoquant des cris parmi les Guessambriens, juste avant que le tout ne disparaisse.

Si un Voyageur s'amuse à ce moment (il n'a que 6 rounds en tout pour le faire) à pratiquer des analyses magiques, il décrypte une formule incompréhensible qui n'est réalisée par aucune des quatre voies, quelque chose de lié au Temps et accompli dans une case d'Île (très exactement en Île Gamin, R-16, r14), un type de case des TMR inconnu ! Voilà qui laisse à réfléchir. Mais quel bonheur d'avoir assisté à une magie perdue – celle de la voie de Chronos, certainement – et entrevu le mystère des Terres Médiannes du Rêve inexplorées, celles du Double Don de Haut Rêve peut-être.

Ajoutez à cela l'archimage et surtout la ville démentielle derrière lui. Le choc permet à chaque Voyageur de bénéficier d'une Tête de Dragon (si le Gardien des Rêves le juge utile) et en tous cas de 40 points de stress rétrospectif, à placer directement sans jet de RÊVE. Toujours au chapitre des récompenses, les Voyageurs peuvent recevoir des bourses de part ou d'autre, Guessambriens, bicomte ou architecte. Un Voyageur retrouvera un paquet de jonc contenant





53 deniers usés qu'on supposera cadeau du Drôle (à moins que les Capricieux n'en soient à l'origine). Les gens des Radeaux sont pauvres aussi, mais leur amitié vaut plus que l'or.

Personne n'en voudra aux Voyageurs pour l'apparition inexplicable de Méléas : ce "miracle" mystérieux (interprété comme un signe de la Grue Qui Sait par ses zélotes, mais critiqué par le père Cidrolin qui envisage un schisme) n'aura servi qu'à rebaptiser le

pont, désormais Pont de l'Homme Vert, figure protectrice du Drôle, du pont et des Capricieux.

Et il reste sur les bras des Voyageurs la sympathique tortue qui, quoique déçue par l'absence de son maître au rendez-vous, est déterminée à poursuivre le pèlerinage en attendant des instructions, et avide d'apprendre !

Bref, le Voyage.

Personnages et caractéristiques

Les brigands malchanceux

Tarbouin, CANCELRONE, Morlingue et Shan Darbuche dit Coeur-de-Sang

Nés à l'heure du ☞, de la ☉, du ☞ et du ☺
 PER12 VOL09 EMP11 RÊVE11
 Vie12 End24 +dom0 Prot.1
 Mêlée12 Dérobée11 Tir12 Lancer12
 arme principale, dague, corps à corps, esquive+3
 Tarbouin et Morlingue : arc+3,
 Coeur de Sang: dague lancée+4
 bricolage0, course, saut, escal.+3, discrét., vigil.+4,
 commerce0, survie en ext., forêt+4, montagne+2,
 sous-sol-2, maroquinerie-3.
 Morlingue seulement : natation+1

Tarbouin utilise une hache d'armes, CANCELRONE une épée courte, Morlingue une massette, Coeur de Sang une épée courte et une dague en guise de main gauche. Morlingue et Tarbouin possèdent un arc et 17 flèches à deux. Pour le reste, on considère tous ces joyeux compagnons comme équivalents.

La tortue


Née à l'heure du ☞
 TAI04 APP13 CONST12 FOR04 DEX06 PER08
 VOL14 INT16 EMP12 RÊVE17 Mêlée04
 Dérobée10
 esquive-2, chant0, discrétion+2, vigil.0, comédie+5,
 musique0, survie en ext.+6, jeu(tours de carte)-3,
 natation+4, légendes+1.
 Au choix du Gardien : chirurgie+2, orfèvrerie+3,
 alch.+5, astrol.+7, écriture+9, bot.+6, médecine+4,
 zool+5, et peut-être sortilèges et Têtes de Dragon

Le Drôle du Pont des Caprices


C'est le Drôle le plus grand et le plus nouveau que les Voyageurs aient jamais vu, humide, froid, mangé par la mousse comme le pont lui-même. À la lumière et au sec, des larmes couleur de vase coulent des yeux du monstre, si enfoncés dans les orbites fripées qu'ils sont invisibles. Les hurlements de colère du Drôle font trembler les feuilles... Ce Drôle n'a pas de nom, ou alors il l'a oublié. Il se dit parfois qu'il s'appelle Caprice, comme le pont, mais il ne sait pas qui du pont ou de lui s'est appelé ainsi en premier. D'ailleurs, les noms ne servent qu'aux gens de la ville, qui se fanent à une telle vitesse que ça leur est utile pour se reconnaître entre eux. Et les gens ne s'adressent presque jamais au Drôle, parce qu'ils ne le voient pas, qu'il est là-dessous, sourd de trop d'eau. Et parce qu'ils paient toujours – comme si ça les dispensait d'être polis. "Le denier du Drôle !" Quand il se souvient, lors des nuits vaseuses, de chaque denier jeté dans l'eau, ramassé précieusement et enfoui sous l'une ou l'autre berge, le Drôle se dit qu'il est très riche, qu'il pourrait... acheter. Acheter tout ce qu'il voudrait... Mais le Drôle se souvient aussi que ses deniers ne valent plus rien. Parce que les monnaies sont trafiquées par des monstres appelés rois. S'il en tenait un ! Mais les rois meurent trop vite, comme les gens du village, ou alors ils changent de nom : grand chef, sage, empereur, comte, bicomte. Et puis, il n'y pas de magasins pour les Drôles. Et puis le vieux Drôle n'a envie de rien. Il grogne. Alors il se souvient de chaque sourire goguenard des gens du village, à chaque denier brillant qui tombe dans l'eau. "Pour le péage !"... Le vieux Drôle les hait.





Né à l'heure du 
 TAI17 APP12 CONST18 FOR19 AGI15 DEX09
 VUE06 OUIE16 ODO07 VOL09 INT07 EMP05
 RÊVE14
 Mêlée17 Lancer13 Dérobée09
 Vie18(16) End45(32) +dom+4
 corps à corps+7, masse 1 ou 2 mains+4, esquive+6
 bricolage0, course+5, discrétion+3, escal., saut+2,
 commerce-4, maçonnerie-6, survies : forêt+7,
 marais+5, sous-sol+4, natation+1, légendes-7

Il respire sous l'eau, craint et déteste le feu et le monde en général en-dehors de son pont. Ce Drôle d'un autre Âge bénéficie en plus d'un bonus de +4 pour résister aux sorts. En revanche, le Drôle souffre d'une blessure légère dans le dos et d'une blessure grave au côté (elle ne saigne plus mais n'est pas soignée). Il souffre donc d'un -2 à toutes ses actions.


Né à l'heure de la , Beauté 14
 TAI14 APP14 CONST13 FOR15 AGI15 DEX11
 VUE13 OUIE10 ODO12 VOL11 INT11 EMP13
 RÊVE09
 Mêlée15 Tir12 Lancer13 Dérobée11
 Vie14 End27 +dom+2 Prot.5
 lance+7, épée 1 main+8, 2 mains+7, masse 1
 main+6, Hache 1 main+3, bouclier+7, dague+5,
 corps à corps+4, esquive+7 (-4), arc (pour la
 chasse seulement !)+3
 bricolage-3, course, saut+2, danse, discrétion0,
 escalade-1, séduction+4, vigilance+5, équitation+7,
 charpenterie, maçonnerie-4, survies : cité+1,
 extérieur+4, forêt, marais, montagne0, chirurgie-2,
 jeu+2, métallurgie+1, natation-3, écriture-7,
 légendes+1, musique-3

Il souffre d'une blessure légère reçue la veille de l'arrivée des Voyageurs.

Le chevalier et son écuyer

Jancrède de Sorbeville est un homme de grande taille, souple, élégant et bien bâti, aux traits fiers et fins, le nez busqué, les pommettes marquées. Ce n'est qu'à seconde vue qu'on se dit qu'il a plus de quarante ans : les tempes poivre et sel, les rides soucieuses au coin des lèvres et des yeux, les soupirs discrets. Jancrède porte toujours un air courtoisement las qui atténue un peu sa séduction. Il parle lentement, clairement. Cadet d'une branche cadette d'une famille diversement fortunée, il fut définitivement contraint à l'errance par un père distrait qui partit un jour à la guerre sans son heaume et revint sans sa tête, malheureusement confisquée par l'ennemi, pour mourir dans les bras de son épouse qui elle-même défunta de saisissement avec son soupirant. Le jeune Jancrède revendit tout son bien pour s'acheter ses armes, du meilleur, et une monture, le gris destrier Destin, qu'il entretient avec acharnement. D'ailleurs, les bonnes manières et la réputation sans tâche du chevalier lui ont ouvert bien des portes, mais entre tournois, guerres et aventures, jamais la Fortune le lui a offert une demoiselle bien dotée de sa corbeille. Jancrède a plus d'une fois traversé une déchirure, ce qui a accru son sentiment d'exil et affiné son jugement, comme souvent le Voyage fait. C'est pour cela qu'il a abandonné ses armoiries familiales pour celles qui lui valent d'être appelé le Chevalier mauve : un blason plein de pourpre rose, comme cela se dit, et rien d'autre.

Trèfle est un grand jeune homme blond un peu édenté, ancien marmiton de manoir séduit par le chevalier. C'est le seul écuyer que l'infortuné Chevalier mauve pouvait se permettre d'avoir – un écuyer qui ne demande pas un sou. Il a cinq ans de service, ses manières restent imparfaites mais il fait tous les efforts possibles, ne rechigne pas à la tâche et se débrouille à la masse d'armes (qui lui rappelle la louche). Il est loyal jusqu'à l'aveuglement.

Né à l'heure de la , Beauté 09
 TAI12 APP10 CONST13 FOR14 AGI11 DEX13
 VUE09 OUIE12 ODO11 VOL08 INT11 EMP09
 RÊVE13
 Mêlée12 Tir11 Lancer12 Dérobée10
 Vie13 End25 +dom+1 Prot.2
 corps à corps, masse 1 main, bouclier +3, épée 1
 main+2 dague, épée 2 mains0, esquive+4, arc+2,
 lance-2
 bricolage+3, course, saut+3, cuisine+3, discrétion,
 vigilance+1, commerce0, équitation+2,
 survies : cité-2, extérieur+3, forêt et montagne+2,
 chirurgie+1, maroquinerie-6, métallurgie-1,
 botanique-3, légendes-7





La Gueulante ou la Goulue

C'est une grande femme osseuse, brune de peau, fanée, qui ne prend aucun soin d'elle-même. Elle a une voix rauque légèrement fêlée, mais sa détermination est entière. Elle semble n'avoir aucun plaisir, si ce n'est l'herbe à fumer et le jeu d'échecs draconiques, et se consacre entièrement à son affaire, sortant très peu de sa demeure où elle est entourée de hucheuses à la retraite restées sans mari annuel (ou plus), de voisins en visite et de joyeux compagnons des quais parmi lesquels quelques bagarreurs redoutables qui veillent à ce que la maison tourne comme il faut, à ce que "tout huche bien". La Goulue ne se contente pas de vendre ses filles, à ce qu'on dit : elle ferait de la contrebande. Elle-même ne s'achète pas. Ce n'est que le 28 de chaque mois qu'elle s'offre dans une barque amarrée pour un seul denier à autant d'hommes qu'il y en a, du moins tous ceux qui osent. Car elle gueule, alors, comme une qu'on égorge ! On dit que beaucoup ressortent de cette nuit changés. On ignore pourquoi elle agit ainsi. Peut-être la rumeur selon laquelle la Gueulante serait fille des Gens des Radeaux, déchue pour s'être rendue à terre par amour, est-elle vraie. On dit aussi que cet amour logeait au Donjon. Laissez ce mystère où il est si vous craignez la jalousie des Voyageux et les dagues des sbires.

Née à l'heure du ♁, Beauté 09
 APP14 VUE13 OUÏE13 ODO11 VOL15 INT10
 EMP14 RÊVE14
 vigilance+4, séduction+6, comédie+3, commerce+5

Shoen Flaminel dit Bruyère

Long et maigre comme un jour sans pain, le nez en pied de marmite, le teint olivâtre, le verbe rare, plutôt froid, Bruyère est pourtant, à trente ans, celui qui fournit à Esparlongue la crème de la poésie nouvelle. On estime qu'il a écrit plus de quinze mille vers de toute espèce, comme si c'était pour lui le langage ordinaire. Depuis cinq ou six ans, aucune Cour ne lui est interdite. Il possède un magnétisme certain, voilé par sa misanthropie. À cause de son passé criminel, on lui prête des mœurs scandaleuses et quatre ou cinq vies parallèles, dont celles de sbire de Jade et de sorcier astrologue. On dit que son théorbe, Douleur, lui a été offert à dix-sept ans par la Plus Grande Chimère. Il joue beaucoup, perd beaucoup, risque beaucoup, et chante la vie d'une voix pleine de grave gaité, l'adorant et la détestant avec les mêmes mots.

Né à l'heure du ♃, Beauté 10
 APP13 VUE11 OUÏE18 ODO12 VOL12 INT15
 EMP17 RÊVE15
 séduction, comédie+5, musique, légendes+10,
 jeu+4, chant+9

Quelques Capricieux

Le Roi est un vieillard misérable, toujours vêtu de la même cape sur laquelle on devine, tout effacé, un décor de théâtre. Il porte pour couronne un chapeau en cloche plein de barbiches, de chardons et d'objets divers ramassés ça et là. Sur son épaule, un papegai, un oiseau de bois peint multicolore. Le Roi a toujours les yeux clos. On dit qu'il est aveugle et gagne sa vie en embrouillant ceux qui le veulent bien et lui donnent un denier : cela consiste à jouer de son instrument à manivelle, d'où sort une musique entêtante, accompagné d'un bout de parchemin qui jaillit par une fente. Ce bout de parchemin est percé de trous et s'appelle une broutille. Pour un second denier, le Roi "lit" la broutille avec les doigts. C'est une prédiction, qui ne concerne jamais rien de sérieux, seulement des choses infimes ("Votre frère va se couper les ongles des orteils aujourd'hui." ou "Il ne pleuvra pas durant l'heure du Faucon" ou encore "Demain, ta femme cassera un bol."), mais qui sont réputées se réaliser sans faute. Le Roi dort dehors et est considéré par presque tous les Capricieux comme le vrai souverain du pont. Un certain nombre de Guessambriens le méprisent, mais aucun ne lèverait la main sur le pauvre vieux dingue.

Né à l'heure du ♆, Beauté 10
 APP11 VUE01 OUÏE14 ODO09 VOL14 INT13
 EMP15 RÊVE16
 vigilance+2, comédie+2, musique+4

Les Vassaux s'appellent ainsi suivant leur jeu féodal, mais ce ne sont que des gamins, pas plus de douze ou treize ans, des galopins crocheurs de patte et fouineurs de ruisseau. Ils se divisent en quatre bandes, les Crapauds, les Crachats, les Écrevisses et les Pipeaux, toujours en guerre. Ils sont gouailleurs, vulgaires, pénibles, mais capables d'admiration envers quiconque nage comme un Crapaud, pêche comme un Écrevisse, ment comme un Pipeau ou joue aux galets comme un Crachat. Ils sont même prêts à oublier alors que le pauvre gars qui sait faire ça est un adulte. Greugnion est un Crapaud de neuf ans, surnommé Oreilles Rouges à cause d'un père





pêcheur veuf, acariâtre et à la main leste. Malgré cet héritage ingrat, Greugnion tient à survivre et s'est fait ramasseur de trognons après le marché hebdomadaire, mais il commet toutes sortes de petits larcins, y compris dans les potagers. Tout ça va mal se terminer un jour.

PER12 VOL08 EMP11 RÊVE11
 Vie08 End15 +dom-2 Prot.0
 Mêlée08 Tir11 Lancer 08 Dérobée13
 corps à corps, esquive0, caillou dans la gueule+2
 bricolage+1, course, saut+2, discrétion, vigilance+1,
 escalade-1, comédie0, commerce-5, survies : cité+1,
 extérieur et marais+2, acrobatie-4, natation +3

Le Docteur se présente seulement comme maître Plectre. Il paraît quarante ans, avec un air de chien lessivé, une gale teigneuse et une seule robe, mais il porte avec ostentation un bonnet mité d'universitaire. D'ailleurs, il parle comme tel, accouplant les citations et les démonstrations jusqu'à l'incohérence, moment où il jette son bonnet avec rage en hurlant : "Foutue licence !" Il lui suffit alors de quatre ou cinq jattes de cervoise pour se réconcilier avec l'université. Étranger à Guessambre, Plectre est venu dix ans plus tôt pour étudier les Drôles de manière à en faire l'objet pratique de sa Licence de Sciences du Monde connu. Il est bien connu des Vassaux, qui ont souvent plongé pour lui (il ne sait pas nager), mais il n'a encore rien pu voir du Drôle, et cela l'obsède. Il est néanmoins très savant sur la question drôlogique. En attendant, Plectre paie son pain et sa cervoise en l'échange de menus conseils de médecine, ou en rédigeant les rares lettres dont peuvent avoir besoin les Guessambriens.

Né à l'heure du ♄
 APP08 VUE11 OUÏE11 ODO11 VOL09 INT14
 EMP10 RÊVE13
 comédie, commerce0, botanique+2, médecine0,
 écriture, légendes, zoologie+3

Le père Cidrolin est un grand homme portant une noble couronne de cheveux blancs, vêtu de sacs cousus et portant un collier de plumes de grue. Il a le nez écrasé (depuis une discussion draconologique trop poussée avec un Capricieux ivre), des yeux d'un bleu profond et porte très bien ses soixante ans (il se défend encore en draconologie pratique à mains nues). Voilà vingt ans que cet ancien laboureur, pénétré par des signes et des rêves puissants, s'est fait ermite pour annoncer à tous le retour imminent

de la Grande Grue, messagère des Dragons chargée d'emporter bientôt les gens jusqu'au Pays éternel du Soleil, et ainsi de suite avec plein de majuscules. Mais la Grue ne vous emportera que si on est bon, si on méprise les richesses et si on lui construit un Grand Nid en pierre blanche. Cidrolin s'est mis en tête de bâtir ce temple. L'incrédulité de ses contemporains n'a pas entamé sa fougue ni à convertir ni à faire la quête. À l'heure qu'il est, il n'a aucun fidèle à jeun, et a amassé de quoi faire un pilier, un pilier et demi. Mais il garde la foi : la Grande Grue lui a prédit pendant son sommeil qu'il ne mourrait pas sans la revoir. Il garde donc confiance, car comment la revoir sans le Grand Nid ? Les événements pourraient prouver que la Grande Grue existe.

Né à l'heure du ♃, beauté 10
 APP12 VUE10 OUÏE13 ODO08 VOL13 INT09
 EMP11 RÊVE15
 corps à corps, esquive+4, survie en extérieur, forêt,
 montagne+4, légendes-2

Le Dourdre est appelé ainsi d'après le seul mot qu'il parvint à dire de sa naissance à ses vingt-cinq ans. Ça s'est un peu amélioré dans les années qui ont suivi, depuis qu'il travaille sur les quais, mais Dourdre reste un bel idiot, un fils de hucheuse bâti comme une porte fortifiée moins les tours (et encore).

Né à l'heure du ♃, Beauté 08
 TAI15 APP10 CONST14 FOR17 AGI14 DEX11
 VUE11 OUÏE12 ODO09 VOL08 INT04 EMP06
 RÊVE11
 Mêlée15 Tir11 Lancer14 Dérobée 10
 Vie15 End29 +dom+3 Prot.1
 corps à corps, esquive+5, pierre lancée+6
 bricolage0, chant-3, course, saut+3, vigilance0
 survies : cité-1, extérieur et forêt+2

Le menton en galoche, les yeux petits, buriné, avec des joues comme des assiettes de jour de fête et des dents d'Ogre, Dourdre fait un peu peur mais il ne s'est presque jamais mis en colère. On a donc pris l'habitude de se moquer de lui gentiment en le faisant travailler à l'œil, un bol de soupe et du pain avec quelques deniers et le voilà content. Quand il n'y a pas d'ouvrage, Dourdre fait partie des seuls adultes de plus de vingt ans à fréquenter les tournois de galets des Vassaux. Il s'y montre très habile. C'est là, parmi les Capricieux, près du pont, qu'il est heureux. Et c'est pour ça qu'il a libéré le pont.





Le bicomte et les siens

Le bicomte, héritier de deux titres comtaux et tenant à le faire savoir, s'appelle Gnoffle de Faussecreth. C'est un quinquagénaire qui rêve encore à un grand destin, mais dont les ambitions commencent à se racornir pour se muer en une simple, profonde et passionnée avarice. Le bicomte est de taille moyenne, gaillard et gras, le teint rouge, le nez bref, la barbe et le cheveu rares. Il manque de raffinement mais affecte les manières d'Esparlongue, qu'il vénère (Esparlongue est très riche). Il chasse, il règne, il gourmande ses enfants et il épuise son intendant en divers comptes et recomptes de sa fortune, jamais suffisante.

Né à l'heure de ✨, beauté 08
 TAI12 APP12 CONST11 FOR11 AGI09 DEX09
 VUE10 OUÏE10 ODO14 VOL15 INT11 EMP13
 RÊVE14
 Mêlée10 Tir09 Lancer10 Dérobée09
 Vie12 End27 +dom0 Prot.1 (4 en cas de danger)
 épée 2 mains+4, 1 main+3, bouclier+4, dague+3,
 corps à corps+1, arc0, esquive+3 (-2)
 vigilance+2
 comédie, commerce, équitation+4, maçonnerie-5,
 survies : extérieur, forêt+2
 jeu (échecs)+5, maroquinerie-4, métallurgie+2,
 orfèvrerie+1
 alchimie-8, astrologie-5, botanique-4, écriture0,
 légendes-2

La maisonnée du bicomte comprend entre autres Olfiera, l'épouse grassouillette, bigote et soupirante ; Jorié, le fils aîné, semblable à son père en plus petit, parfaitement obéissant et qui a déjà visité Esparlongue (d'où il a tiré Morabocci) ; Estol, le fils maudit, nerveux, coureur de jupons et avide de nuire à son père ; Galparan, le cadet bègue qui élève des oiseaux et ne préoccupe personne ; et deux filles jumelles dont l'une a été promise au seigneur de Fichucastel (dans la Vallée) des années plus tôt, mais on ne sait plus laquelle, et de toute façon le bicomte veut la dot d'abord, la fille viendra après, et Fichucastel ne l'entend pas de cette oreille, quelle histoire ; et encore Clampe Tétafouine, un intendant épuisé et résigné à face de fruit sec ; et Morgandias, un vieux guerrier un peu bedonnant qui ne jure que par les jacqueries matées et le père de l'actuel bicomte, qui n'était que comte, mais c'était un homme, lui, etc.

Les Esparlonguais


Santro Morabocci, à trente-cinq ans, a perdu la plupart de ses cheveux en nuits blanches et en soucis, mais il est toujours aussi enthousiaste. Petit, boitillant avec sa jambe droite un peu plus courte que l'autre ("Ma seule erreur d'architecture", plaisante-t-il), les yeux trop grands et le visage sans grâce, il rachète cette apparence ingrate par une courtoisie et une éloquence exquis, bref, l'esprit d'Esparlongue, la république rayonnante que l'on admire si fort de ce côté-ci de la mer. Fils de famille fortunée, Morabocci est un bon architecte et tout aussi compétent en géométrie, arithmétique, gnomométrie, astrologie appliquée, hydrologie et géomancie (il croit dans les nexus et les focus telluriques), avec un soupçon d'alchimie, mais il n'est définitivement pas haut-rêvant. Il est malheureusement frappé de folie des grandeurs et après de nombreux échecs dans son pays, il pense avoir trouvé avec le bicomte l'occasion idéale de réaliser un de ses rêves ivres de pierre, de se révéler enfin au monde stupéfait et à soi-même. Et ce n'est que le début ! Après le Bipont, Morabocci envisage, pour remplacer la vieilleries grouineuse actuelle, le Bimoulin, un complexe meunier de quatorze roues et vingt-huit meules d'une précision absolue et d'un rendement optimisé aux neuf dixièmes, merveille de science humaine qui chassera à jamais le spectre de la famine de ces terres. Mais oui !

Né à l'heure de la ☿, beauté 09
 APP14 VUE14 OUÏE09 ODO13 VOL13 INT15
 EMP12 RÊVE15
 dessin+7, comédie+6, maçon.+8, serrur., métal.+3,
 alchimie+1, astrologie+3, écriture+5, légendes+4

Marjus Pétoutre a environ vingt-cinq ans, il est plutôt grand, élancé, très brun, volubile et bénéficie d'un joli minois et de beaucoup d'humour. Il est gai, surtout quand il a de l'amour et du vin (mais pas que). La barbiche triple à l'esparlonguaise ne gâche rien. Aussi poli qu'empressé, Marjus est l'assistant (et plus si affinités) de maître Morabocci. C'est un ancien apprenti des porteurs d'eau d'Esparlongue, qui forment là-bas la plus redoutable corporation d'espions professionnels qu'on puisse concevoir. Cette expérience fait de Marjus un très bon sbire, tout à fait capable de coller aux basques des Voyageurs en se rendant (apparemment) utile. Hélas, Marjus souffre de déformation professionnelle, et il est très capable de trahir uniquement par goût du complot à retourne.






Né à l'heure du , beauté 12
 TAI11 APP13 CONST12 FOR11 AGI15 DEX14
 VUE14 OUÏE13 ODO11 VOL10 INT12 EMP14
 RÊVE10
 Mêlée12 Tir14 Lancer12 Dérobée12
 Vie12 End23 +dom0 Prot.1
 épée 1 main, dague, corps à corps, esquive+3,
 dague lancée+4
 course, saut, escalade, danse+2, dessin+4,
 discrétion, vigilance+5, séduction+3,
 charpenterie0, comédie+5, commerce+2,
 équitation0, maçonnerie+4, pickpocket+3,
 survies : cité+6, extérieur+1, acrobatie+1, jeu+2,
 natation+2, serrurerie+3, botanique+1, écriture+3,
 légendes-3, médecine0

Cicci, c'est ainsi qu'on surnomme le page de douze ans, rondouillard et bouclé comme un chérubin, qui sert de valet à Morabocci. Le page a bien un nom, mais trop compliqué, on l'a résumé. Cicci n'est pas bavard, travaille comme il faut et fait mine de ne pas comprendre quand ça l'arrange. Il est aussi très gourmand et peut-être capable de tuer pour un seul marouflon, spécialité pâtissière locale à la crème de marron.

Né à l'heure de la 
 APP08 VUE10 OUÏE11 ODO13 VOL07 INT09
 EMP10 RÊVE11
 bricolage+1, être décoratif+4


Mère Marmite

C'est une femme de soixante ans, plutôt replète, au visage terne mais doté de bajoues pleines de gravité, et d'une moustache plus que duveteuse. Elle a souvent de drôles de sourires et parle par instants à des ancêtres et d'autres gens mystérieux qu'elle est seule à voir. Les Gens des Radeaux savent bien qu'elle "parle avec les esprits", mais ils gardent ce secret pour eux. Ils la respectent et lui passent même, avec beaucoup d'éclats, ses crises de colère et ses coups de folie – la damnation du haut-rêve. Marmite a un authentique souci des siens, une excellente mémoire et du jugement. Son troisième mari est un bon soigneur. Les Gens des Radeaux ont de l'avenir.

Née à l'heure du 
 APP11 VUE09 OUÏE13 ODO13 VOL14 INT14
 EMP12 RÊVE15
 End25
 commerce+4, comédie, travestissement+3,
 cuisine+5, survies : extérieur+4, marais+2,
 navigation+6, astrologie+4, botanique+3, écriture0,
 légendes+3,
 Oniros+3, Hypnos+6, Thanatos+4
 Sorts :
 Détection et Lecture d'aura
 O : Anti-magie, Brouillard, Clameurs, Lanterne,
 Pont immatériel, Quiétude
 H : Égarement, Fauchage, Non-agressivité, Peur,
 Repos, Transfig., Voix d'H.os, Invoquer sa présence
 T : Autométamorphose en bête, Poing de Th.os,
 Thanatœil, Faire parler un crâne
 Têtes de Dragon : Seuil de Rêve +4, Don
 d'orientation (+2), Connaissance du Fleuve

Les Grognasses

La Mère **Groenella** est assez âgée, vraiment énorme, pâle et pratiquement impotente. Son lard est parfaitement épilé en dehors de longues mèches de soies qui ornent subtilement son corps, ainsi que des brillants, torsades et colliers à foison. La Grouine vit dans sa baignoire dorée toujours emplie de boue fraîche agrémentée de sels de santé et de beauté dont les recettes, pour des raisons de salubrité publique, resteront secrètes (il y en a une à base d'anus de rat, voyez le genre). Groenella a beaucoup de filles, un bon tas de guerrières (le tas est une unité de compte militaire grouine qui vaut à peu près trente guerriers, le grotas en valant cinquante, la grouine six, la masse cent et la crohorte mille), elle est princesse (cousine de la reine) et maître des guerres (c'est elle qui mitonne les ruses et encourage les guerrières). C'est donc une Grouine de haut rang, qui est même relativement intelligente. Ses grands défauts sont un goût exagéré pour le sorbet de sein de femme à la crème et pour la romance.

Née à l'heure du , beauté 05
 APP11 VUE08 OUÏE11 ODO12 VOL14 INT09
 EMP11 RÊVE13
 séduction+1, comédie, commerce+3, légendes-4,
 élaborer des ruses dans une baignoire+5





Les 14 **guerrières grouines** sont des vierges relatives (comprenez ce que vous voulez par là). Elles ne doivent pas donner d'enfants et constituent l'élite militaire de Petidbou. Elles sont effectivement plus féroces et disciplinées que les Groins habituels.

PER12 VOL11 EMP10 RÊVE08
 Vie13 End26 +dom+1 Prot.3
 Mêlée13 Tir11 Lancer12 Dérobée10
 grouine+5, lance 1 main+4, javelot+3, dague+3, bouclier+4, corps à corps+4, esquive+4(-1)
 bricolage+2, course, saut+4, escalade+2, discrétion+3, vigilance+4
 survies : extérieur, forêt+5, montagne+3
 maroquinerie+1

Les 6 serviteurs groins ne combattent pas vraiment (en cas de besoin, utilisez les caractéristiques des Grognasses moins 3 points, avec des compétences au niveau 0), ils sont trop jeunes et désarmés, mais leur admiration sans bornes pour Groenella les pousse à se jeter en travers des flèches qui la menacent ou à plonger dans les zones d'Air en feu dans l'espoir de les éteindre.

À propos, si les Groins vous intéressent, attendez avec impatience le tome 8 des Grimoires des Gratteurs de Lune, qui leur sera entièrement consacré (vers décembre 2001).

Hommes d'armes du bicomte

PER11 VOL10 EMP10 RÊVE09
 Vie13 End25 +dom+1 Prot.3
 Mêlée13 Tir12 Lancer12 Dérobée11
 arme d'haſt+4, épée 1 main, dague, corps à corps+3, esquive+4 (-1), certains : arc+4
 bricolage0, course, saut+3, escalade, discrétion0, vigilance+4, métallurgie-2
 survies : cité+2, extérieur, forêt+3, montagne0



Franc - forestiers

PER12 VOL11 EMP11 RÊVE10
 Vie12 End24 +dom0 Prot.2
 Mêlée12 Tir13 Lancer12 Dérobée11
 arme principale (hache, épée, massette, lance) +3, dague+3, arc+5, corps à corps+4, esquive+4
 bricolage+3, course, saut, discrétion+4, escalade+3, vigilance+5, charpenterie, maroquinerie+3, survies : extérieur, forêt+5, botanique, zoologie0

Bagarreurs

Cornaillers, "guetteurs", Gens des Radeaux, serviteurs du bicomte.

PER10 VOL10 EMP10 RÊVE10
 Vie11 End22 +dom0 Prot.1
 Mêlée12 Tir10 Lancer11 Dérobée11
 gourdin, dague+1, corps à corps+2, esquive+2
 course, saut+2, discrétion0, vigilance+1
 pour les Cornaillers : maçonnerie, charpenterie+3
 pour les Gens des Radeaux : natation+6, navigation+5, survie en extérieur, marais+5

Le pont

TAI100 RÊVE20 End120
 Vitesse15/40 +dom+10 Prot. (RÊVE à -5)
 Mêlée20 Dérobée02
 bousculade+2, esquive+5, course, saut+5, vigilance+2

Le pont peut "attaquer" et esquiver jusqu'à trois fois chaque round tant qu'il est debout sur ses piliers (il en a tout de même quinze). Seules les armes contondantes peuvent effectivement le blesser, avec une perte maximale de 1d6 points d'endurance pour un coup porté. En revanche, il encaisse normalement pour les dommages de type chute, avalanche, etc. Bref, il est en pierre de taille ! Le pont dégage de fortes auras de rêve et de magie, inidentifiables (Fleuve de l'Oubli).





Informations générales :

Sur les Drôles

Faire jouer aux Voyageurs un jet d'INT / Légendes à +2).

Réussite normale – Par des rumeurs, des fabliaux et des contes, le Voyageur sait des Drôles ce qui est indiqué dans le Livre III, pp.37-38.

Réussite significative – Beaucoup de contes populaires rapportent que les Drôles sont des haut-révants punis pour leurs méfaits, ce qui explique leur pouvoir de mauvais œil et leur impossibilité à faire le mal si on leur paie l'impôt-denier, souvenir du temps des magiocrates. Les Drôles sont très casaniers malgré leur haine du monde, et il est très rare d'en trouver un qui soit errant, à moins qu'il n'ait été chassé ou cherche à s'accoupler. Dans tous les cas, il est encore plus méchant que d'habitude et ne respecte plus la règle du denier. Bien des mésaventures de voyage en témoignent.

Réussite particulière – D'après des études parcellaires, les Drôles seraient à l'origine des créatures invoquées liées aux ponts et autres lieux de passage pour lever l'octroi au nom de leur invocateur. Il est également possible que les Drôles soient des criminels transformés et asservis par les anciens magiocrates... En tous cas, ils ne quittent jamais leur "lieu" (pont, moulin ou ruine quelconque, presque toujours un point de passage) volontairement. Errants, ils semblent souffrir jusque dans leurs os. Les Drôles vivent très longtemps (à vrai dire, il n'est même pas sûr qu'ils se reproduisent), aussi longtemps du moins que leur ruine. Il existe un lien mystérieux, d'origine magique, entre le Drôle et son "lieu" : la même pierre les constitue, la même mousse les recouvre, ils éprouvent les mêmes sentiments... Ils ne peuvent survivre longtemps l'un sans l'autre. Pambraque le Pourfendeur, dans ses Mémoires, expose une technique de chasse au Drôle qui se résume à ceci : inutile de se risquer à attaquer le Drôle, embauchez des carriers et abattez le "lieu", ou bien commencez par tuer le Drôle si vous voulez abattre le "lieu".

En cas d'échec total ou particulier, le GR peut donner de fausses informations : les Drôles se

pétrifient s'ils sortent complètement de l'ombre, leur point faible est dans l'orteil central du pied gauche, ils adorent le lait et les friandises, craignent les pucelles dont ils tombent éperdument amoureux la nuit, etc...

Sur Méléas le Vert - de - Gris

Faire jouer aux Voyageurs un jet d'INT / Légendes à +2).

Réussite normale – Maître des Mille Monts, magiocrate habile réputé avoir enterré son cœur sous la plus lourde montagne, expert dans l'art de la métamorphose et maître incontesté de la Terre, Méléas a marqué l'Histoire du bas Second Âge. Il est remarquable pour avoir vaincu à plusieurs reprises des rois gnomes, leur extorquant des tributs exorbitants de magie brute ou raffinée et de métaux précieux. On dit qu'il a trouvé l'immortalité en faisant corps avec la montagne, et son nom est parfois encore évoqué pour se garantir des avalanches ou tailler une pierre bien comme il faut.

Réussite significative – Des sources plus historiques mentionnent la défaite de Méléas et sa mort à la bataille des Pluies-de-têtes, où il aurait été jeté dans un lac de lave par ses ennemis après avoir été changé en clou de charpentier (ou en tasse à thé, les sources divergent, mais nous nous égarons). Méléas était aussi connu pour ses colères lentes à venir, mais brutales. Il suffisait qu'il se lève de mauvaise humeur pour qu'une montagne éclate en volcan.

Réussite particulière – Maître absolu de la pierre, Méléas est à l'origine de nombreuses créations architecturales d'origine entièrement magiques. On suppose qu'elles étaient utilisées entre autres comme relais de son pouvoir, des espèces de focus permettant à sa magie de perdurer comme la pierre, au-delà du Temps.

Sur les Gens des Radeaux

Les Gardiens des Rêves qui voudraient de plus amples informations sur ces Voyageurs peuvent consulter la page qui leur est consacrée.



Notes de l'éditeur

Ce scénario a été écrit au début des années 2000 par **Laurent Gerlaud**, de l'équipage des Grimoires des Gratteurs de Lune, libre association de gens de fortune. Voué à l'Oubli par le naufrage du site qui

l'hébergeait, ce texte est ici restitué en version intégrale non revue, dans toute sa foisonnante authenticité, *ne varietur, imprimatur* et tout ce qui s'en suit. Seules quelques copulles ont été corrigées.

Gratteurs de Lune n. m. pl - 1725, de l'anglais *moonrakers*. LÉGENDAIRE.



Le 10 février 1722, la flottille pirate de Bartholomew Roberts, dit Black Bart, est défaite par le vaisseau royal *Swallow*. Roberts est tué. Le *Neptune*, commandé par le capitaine Hill, échappe à la capture. La poudre d'or volée par Roberts n'est retrouvée qu'en toute petite quantité. Hill en cède une partie au gouverneur de la Barbade, qui meurt peu après dans des circonstances peu claires.

Début 1723, sur les côtes du pays de Galles, les hommes du Roi recherchent le *Neptune*, qui y aurait jeté l'ancre clandestinement. On dit que Hill aurait noyé les sacs d'or au fond d'un marais, avant de disparaître dans la foule de Portsmouth.

En mars 1723 apparaissent les premiers chercheurs de trésor. La nuit, ils draguent les marais, traqués par les hommes du Roi qui les prennent pour des complices de Hill. Prenant les reflets de la lune pour l'éclat de l'or de la Barbade, rêveurs et policiers se consument dans la quête de la légende d'une légende.

En 1865, les *moonrakers* grattent encore.

in *Dictionnaire légendaire*, A. Grammond-Déville,
coll. Cosmos Logos, Prague, 1952

Précision importante

Les lecteurs les plus pointilleux feront valoir que la Sournuse coule à Guessambre d'ouest en est, et non d'est en ouest comme la Seine à Paris ou au Havre, et qu'ainsi la rive nord devrait être la rive gauche, et non la droite comme l'indique l'auteur ; et de même la rive sud devrait être la rive droite et non la gauche.

Il ne s'agit évidemment pas d'une erreur. Les Gratteurs de Lune savent ce qu'ils font.

Cette géographie à laquelle les lecteurs en question se réfèrent n'est vraie que dans ces villes fondées par des paysans s'extirpant du fond terreux des continents, longeant d'un pas alourdi par la glaise qui s'accroche à leurs sabots grossiers des fleuves qui les effraient, vers un océan dont ils ignorent trop pour déjà le craindre.

Se fixant avec une hâte inquiète dans le premier

lieu vaguement habitable, ils nomment les quartiers de leurs précaires établissements en regardant dans le sens du courant qui emporte leurs espoirs incertains et leurs ambitions confuses.

Guessambre fut fondée au Second Âge par de rudes et intrépides colons venus d'outre-mer sur leurs lestes barques à fond plat, les cheveux mouillés d'embruns et la barbe craquante de sel. C'est donc naturellement que, dos à l'embouchure, perçant le Voile de la Dragonne de leur regard fier et brillant – les marais de l'aval leur avaient donné la fièvre –, ils nommèrent ainsi les deux rives de la Sournuse.

Notons que cette particularité se rencontre aussi dans la réalité. Ainsi à Rouen, ancienne capitale des Danois qui s'étaient taillé un fief en remontant la Seine, on nomme "gauche" la rive nord et "droite" la rive sud, à l'inverse de l'usage parisien.

Certains prétendront que cette histoire est inventée. Ils ont tort.

Illustrations : Les cartes des p. 5 et 6 sont de l'auteur ; le pont de la p. 11 (Charenton) de Israël Silvestre (1621-1691) ; celui de la p. 17 (Pont-de-l'arche) d'un graveur non identifié du XVII^e siècle ; le forestier de la p. 27 est de Gustave Doré.